

Arcane Codex

- Fanarbeiten -

V 6.00

24.04.2014

Für den
verantwortungsvollen
Gebrauch gedacht

Mehr Informationen über Arcane Codex und Nackter Stahl gibt es unter www.nackterstahl.de
ArcaneCodex© und Nackter Stahl © sind eingetragene Warenzeichen von Alexander Junk und Saskia Naescher. Copyright © 2002 Nackter Stahl® Verlag, Köln. Alle Rechte vorbehalten. Die Stählerenden Königreiche und 2W10 System, sowie Namen, Orte und Charaktere die erwähnt werden sind geschützte Titel von Nackter Stahl®, Copyright © 2002. Vorkommende Namen und Personen sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen ist rein zufällig und nicht beabsichtigt. Arcane Codex® ist ein fiktives Spiel.

Index der kollektiven Schöpfungen

Index der kollektiven Schöpfungen	2	Almons heilende Hand ..	30	Kopfgeldjäger	76
Gilden, Bünde und Orden .	4	Amboss & Esse	32	Kunst des alten Gentleman	78
Custos Rhamae	4	Amron's Schule	33	Kuss des Drachen	80
Freunde der Zeit	4	Ars Talearum	34	Luftläufer	81
Nachtfüchse	4	Bergkönig	37	Masseur	83
Orden des Feuers	5	Bettler	39	Meister der Puppen	86
Schwesternschaft der Beannighe	5	Blutkrieger	40	Mönch	87
Besondere Regionen	7	Brennmeister	43	Ninja	89
Schattenkluft	7	Derwisch	44	Nymphenlied	90
Volk der wandernden Stadt	10	Diebeshandwerk	46	Panthéra	92
Rassen - Neben den Großen -	12	Drogenmischer	47	Psioniker	94
Aeshari	12	École générale libre de guerre	49	Ritter des Feuers	97
Drachlinge	12	Ehre & Stahl	52	Sabaterier - Die Hexenjäger	99
Eisfeen	13	Erdhüter	53	Sagenmeister	100
Erdgnome	14	Falkenrapier	55	Samurai	103
Oger	14	Geheimagent - In Dienste der Obrigkeit ...	56	Schattenschütze	105
Skarven	15	Geister der Maschine - Al Hydrons Diener	58	Schattenritter	105
Tiefenzwerge	16	Glücksritter	60	Schild & Schutz	106
Tak'al'kra	17	Gossenschlitzer	60	Schildmeister	107
Wasidhe	19	Greifenklaue	62	Schrecken	109
Wyrdlinge	20	Grenzläufer	64	Schwerttänzer	110
Fertigkeiten	22	Guerillaschütze	66	Söldner	111
Vorzüge & Schwächen ...	24	Hand des Todes	68	Speerspitze	115
Vorzüge	24	Heilende Hand	69	Spürhund	116
Schwächen	26	Kampfpriester	70	Student des großen Zahnrades	118
Kampftechniken - Der eigene Weg -	29	Kendô - Weg des Schwertes	71	Taoist	123
Abenteurer	29	Keule	74	Tiefenaxt	126
		Kind des Waldes	75	Todesbringer	128
				Todesengel	129

Todesritter	131	Praetoria	160	Handwerks handbuch ...	239
Unhold	133	Arkane Magie	162	Rohstoffe:.....	239
Untoter Schmetterer ...	134	Nekromantiezauber	162	Geschenke & Dornen der	
Vierhänder	136	Illusionen.....	175	Natur	245
Viper	137	Hexerei.....	176	Gifte	245
Zeitkrieger	138	Erdmagiezauber	179	Giftige Gewächse.....	245
Zwillingsklinge	140	Feuerzauber	187	Giftige Minerale	248
Zwillingsseele.....	142	Wasser- & Eiszauber	192	Drogen.....	249
Mini-Schulen.....	144	Luft- & Blitzzauber ...	198	Kräuter	250
Duellant	144	Alle	207	Pilze	251
Gesetzhüter	144	Arkane Lektionen	209	Krankheiten.....	253
Kampfzauberwirker	145	Nekromantie.....	209	Kreaturen.....	255
Kunstschütze	145	Alle	209	Tiere.....	255
Messerstecher.....	146	Göttliche Magie.....	212	Elementarwesen.....	259
Schild-spezialist	146	Allgemein.....	212	Naturgeister	262
Stabkünstler	147	Kampf	214	Bestien	265
Trickser	147	Pestilenz.....	214	Konstrukte.....	274
Waldläufer.....	148	Artefakte & magische		Dämonen.....	278
Lektionen der offiziellen		Gegenstände.....	216	Untote	279
Schulen	149	Metalle, Edelsteine und		Pflanzen	282
Barde	149	Mineralien.....	216	Anderes	286
Berserker	150	Ringe	217	Schwarzmarkt	288
Gossenkampf	151	Amulette	217	Waffen	288
Kryss	151	Mechanik & Magie.....	218	Glossar - Zurück zur	
Lichtbringer	152	Magische Waffen.....	219	Quelle -.....	289
Praetoria	152	Magische Rüstungen...	222	Quelle & Ordnung	289
Stahlfaust	153	Gegenstände	225	Listung der Quellen	290
Tiermeister	154	Bücher	231	Schattige Quellen	294
Waffenmeister	157	Artefakte	232		
Windkrieger.....	157	Relikte.....	234		
Schul kombinationen	157	Alchemistische Gebräu..	235		
Berufswege zu den offiziellen		Foki & Zauberhelfer	237		
Kampftechniken	160				

Anmerkung:

Es wurden weitere Ergänzungen Seitens der Fans beigesteuert

Gilden, Bünde und Orden

Custos Rhamae

*„Wir sehen unsere Chance Erillios Siegeszug aufzuhalten in der Geduld, unseren Reisen und der Fähigkeit unsere Gegner auszuschalten ohne sie zu töten“
Fionora, Luftelementaristen der Windkrieger zu Rham*

Der Custos Rhamae ist eine Geheimorganisation bestehend aus Altharus-Priestern und Elementarmagiern aus Rham. Sie entstand auf Geheiß Ajarans, einem Altharus-Priester und Elementarmagier der Kristallformer zu Rham, der sagt er habe eines Nachts eine Vision von Altharus erhalten und gesehen wie es Kreijor ergeht, sollte es Erillios gelingen seine Macht weiterhin zu vergrößern. Seit diesem Tag ist er auf der Suche nach potentiellen Verbündeten in seinem schweren Kampf gegen Erillios und seine Schergen. An seiner Seite kämpft ein weiterer Altharus Priester dessen Name bisher unbekannt geblieben ist, innerhalb der Organisation nennt man ihn den Wanderer. Beide zusammen bilden die Führungsriege, die sogenannten Assertori, des Bündnisses. Außer ihnen beiden zählt der Custos Rhamae nicht mehr als etwa 20 Mitglieder über ganz Kreijor verteilt, denn die Mitglieder des Bündnisses werden sorgfältig erwählt und einer Prüfung unterzogen um nicht durch Anhänger des Erillios unterwandert zu werden. Sie tragen allesamt den Titel eines Custos. Die meisten Mitglieder ziehen nach einer gewissen Einführung in die besondere Kunst des Stabkampfs, des Ars Talearum, hinaus in die Welt um ihren persönlichen Kampf gegen Erillios und seinen Kreuzzug zu kämpfen.

Freunde der Zeit

Die Entstehungsgeschichte der Gilde steht in der Beschreibung von Zeitkrieger. Bleibt nur noch zu sagen, dass sie in jeder größeren Stadt Kreijors eine geheime Zuflucht hat. Doch die

sind sehr, sehr gut geschützt(meist mit „Zeitfallen“), dass man nur durch die Einladung eines Mitglieds da rein kommt. Der Kodesatz der Gilde, der zugleich die Fallen ausschaltet lautet: „Gepriesen sei die Zeit! - So wie wir Freunde der Zeit!“ Man munkelt, dass der Anführer der Gilde, Errilios höchstpersönlich ist...

Nachtfüchse

Ein Gemischtwarenladen in einem Backsteinhaus in den heruntergekommenen Vierteln von Rham dient einer jungen, aufstrebenden Verbrechergilde als Leitstelle. Neben profanen Vergehen wie Raub, Einbruch und Hehlerei verdienen sich die „Widerständler“ auch mit der Beschaffung spezieller Informationen, dem Schmuggel von heißer Ware und Spionage. Ziele sind fast immer reichere Viertel in den inneren Stadtmauern, Handelskontore oder gar die vier Magierkreise im Herzen der Stadt. Rückhalt hat diese Gilde, bekannt unter dem Namen „Nachtfüchse“, vor allem bei den Armen und in den gesellschaftlich schwächeren Schichten der Stadt. Einerseits, da ein großer Teil der Mitglieder aus diesem Milieu rekrutiert wird und andererseits, da sie nie von der Gilde Opfer eines Verbrechens wurden. Ganz im Gegenteil, durch ihre noch relativ schwache Position und der ständigen Angst vor Häschern, Gardisten und Elementaristen unterhält die Gilde ein System von einfachen Sozialstationen, wie Suppenküchen, Waisenhäusern oder Schlafsälen. Nicht völlig uneigennützig, denn von den Bitstellern wird manchmal eine kleine Gegenleistung oder eine nützliche Information erwartet, was sich durchaus mehr als auszahlt. Die Hierarchie innerhalb der Gilde ist einfach, aber höchst effizient. Die Führungsschicht sieht eher ein Widerstandsbund oder eine Gilde von Helfern, als eine Verbrecherbande. Angeführt werden sie von dem ominösen Alten, welcher den obersten Gildenrang - den

Vogtvikar - innehat. Dieser Veteran der dunklen Gassen und zwielichtigen Geschäfte zeigt sich aus Sicherheitsgründen nur seinen Gildenmitbegründern über welche er seinen Willen dem Gildenrat mitteilt. Diese zwei Mitbegründer wären Ulrik Tauscher die rechte Hand des Alten und Mirkor le Renard.

Alle direkten Befehle übergibt er seiner rechten Hand, dem erfahrenen Händler Ulrik Tauscher. Dieser unterhält, zusammen mit dem Gildenvorstand, für jede der legalen, aber hauptsächlich illegalen Zweige eine Zelle mit einem Zellenleiter, die auf eine Schar Vollmitglieder und genügend Ressourcen für die jeweiligen Aufgaben zurückgreifen kann. Weniger vertrauenswürdige oder neue Mitglieder werden höchstens mit Handlangerarbeiten betraut, nicht jedoch über das volle Ausmaß der Gildenstruktur und deren Arbeitsweise informiert. Für die schmutzigeren oder gefährlicheren Aufträge ist Le Renard zuständig. Dieser tainische Fuchs macht aus seiner Begeisterung für den Umsturz des Armadan keinen Hehl und gibt sich selbst als Lebemann, Illusionist und Florentine. Unter ihm befinden sich jene Zellen, welche sich um die Verfolger kümmern, Kontakt zu anderen Widerstandsbewegungen halten oder Ablenkungsmanöver riskieren. Seine Leute sind auch dafür bekannt ihr Geld gern in Wirtshäusern zu lassen, in ihrer Vergangenheit von Magiern große Verluste zugefügt bekommen zu haben und durch wohlthätige Arbeit gern ein Lächeln auf die Gesichter von Waisenkindern zu zaubern.

Bei der Aufnahmezeremonie zum Vollmitglied wird von einem jeden Anhänger verlangt, sich das faustgroße Symbol – ein stilisierter Fuchs - als Zeichen der Zugehörigkeit und Treue gegenüber der Gilde auf seinen rechten, wahlweise auch linken Unterarm tätowieren zu lassen. Wer dieses Ritual verweigert, muss meist mit Spott und seiner sofortigen Verstoßung rechnen. Um die Tarnung vor den immer wachen Augen der Garde zu wahren, benutzen die Tätowierer der Gilde für das Innungszeichen nicht wie üblich eine kräftig schwarzblauen Farbe, sondern stattdessen einen dezent rötlichweißen Ton. Das Zeichen bleibt so weiterhin für Eingeweihte sichtbar, lenkt aber nicht sofort unerwünschte Blicke Anderer auf den Arm des Trägers.

Die Zahl fester Mitglieder ist in den paar Jahren seit Gildenentstehung enorm gewachsen und beträgt etwa 100 Männer und Frauen, sowie ein Vielfaches mehr an losen Anhängern und freien Zuarbeitern. Und auch wenn sie von vielen für

einfache Verbrecher abgetan werden, so verneinen sie dies nicht, sondern weisen lediglich auf ihre Erfolge hin.

Orden des Feuers

Der Orden des Feuers entstand als die Horde übers Land zog. Anfangs bestanden sie aus Menschen aller Gesellschaftsschichten die bereit waren ihr Leben für das ihres Landes zu geben. Sie zogen mit und auch ohne reguläre Truppen in den Kampf. Zu Anfang waren sie lediglich in Vargothia vertreten, dies änderte sich rasch da sich ihre

Taten in den gesamten Reichen herumsprachen und die Menschen die durch die Hoffnung fanden unterstützten sie mit allem was sie konnten, meist Nahrung und Wasser aber auch mit Waffen und ihrer Stärke. Viele schlossen sich ihnen an. Obwohl sie nicht verhindern konnten, dass die Königreiche fielen waren sie so etwas wie Helden, denn sie brachten den Menschen Hoffnung und den Willen zu leben zurück. Einige Jahre nach der großen Zeit der Horde waren der Orden und seine Mitglieder gern gesehene Gäste und ihnen wurden stets mit Würde und Respekt begegnet. Obwohl der Krieg vorbei war, schlossen sich immer noch viele Menschen dem Orden an.

Zu der Zeit wurde jeder genommen egal wer oder was er vorher war. Doch viele Jahre des Bewunderns und der Verehrung haben die Mitglieder des Ordens arrogant und selbstsüchtig gemacht. Dies können sie durch ihre Taten an der Grenze von Trulk und den Grenzlanden etwas verdecken aber ihr Ansehen hat stark darunter gelitten. Heutzutage sind sie so „fein“ geworden, dass sie fast nur noch Adlige oder andere reiche Menschen mit hohem Ansehen in den Orden aufnehmen. Zurzeit sind sie in Orktod stationiert.

Siehe auch: Kampfschule Ritter des Feuers

Schwesternschaft der Beannighe

Dieser Orden aus Schamaninnen stammt aus den Hochlanden Gwynors, wo auch versteckt ihr Kaern liegt, und hat sich nie außerhalb von Clanlande verbreitet. Die Schwesternschaft hält am alten Glauben und alten Riten ihrer Ahnen fest. So verehren sie die Beannighe und sehen sich als die Stimme dieser Naturgeister. In diesem

Sinne werden die Frauen des Ordens meist als Botschafter, Vermittler und Tröster tätig. Viele Witwen oder clanlose Frauen treten dem Orden bei und werden mit einem warmen Lächeln in die Schwesternschaft aufgenommen. Da sie aber auch in die Begräbnisriten der Clans so wie in Näharbeiten für Leichentücher unterrichtet sind, hält sich die Schwesternschaft recht nah an der Praxis und zeigt sich eher pragmatisch als spirituell. Doch auch diese Seite vernachlässigen sie nicht. So bilden sie eine Alternative zu den Begräbnissen der neuen "stählernen" Priester. Doch die Nähe zum Tot und den gehäuften Übergriffen von verbitterten Beannighe lassen die Furcht vor diesen in Leichengewändern gewandten Frauen wachsen. Kein Zweifel, keine dieser Schamaninnen ist wehrlos, doch was wollen sie wirklich? Dieses Misstrauen machen sich die Priester der Stählernen Götter zu Nutze und schüren immer mehr Argwohn. Noch lässt sich das Volk des Hochlands nicht so schnell

hintergehen und der Respekt zu den Frauen bleibt erhalten. Die Frauen des Ordens machen sich dennoch keine Illusionen. Werden die Übergriffe marodierender Waschfrauen nicht zurückgehen, wird auch ihre Stimme versiegen und dann ist es nur noch ein kleiner Schritt zum ewigen Vergessen der Beannighe.

Aspekte & verliehene Fertigkeiten:

Schamaninnen der Beannighe erhalten Zugriff auf Zauber des Todesaspektes. Dazu erhalten sie die Fähigkeit den Schrei der Beannighe auszustoßen. Mit diesem Schrei fügen sie einem speziellen Opfer 1W10/2 rüstungsignorierenden T Schaden zu, während er zusätzlich in Hörreichweite eine Furchtstärke von Stufe / 2 (aufgerundet) hat.

Besondere Regionen

Schattenkluft

Reich des dunklen Mondes

Tief unter dem Wyrngratgebirge und den Säulen der Welt, erstreckt sich das Reich der Tiefenzwerge. Kilometerlange Tunnel und Gänge, riesige Höhlenkomplexe und finstere Städte, sind das Blut, welches durch das Innere dieses riesigen Reiches fließt.

Da außer in der Hauptstadt von Schattenkluft, welche sich Norteka nennt, niemals eine Zählung der Einwohner durchgeführt wurde, lässt sich über die Bevölkerungsdichte nur spekulieren. Norteka jedoch, hat an die 100.000 Einwohner und stellt damit nicht nur die gewaltigste Stadt dar, sondern ist auch die Machtmetropole der Tiefenzwerge, in der die Adelskaste mit grauenvoller Hand herrscht. Nicht nur in Norteka, sondern in ganz Schattenkluft, wird das Prinzip der Kasten auf strengste verfolgt. Wird ein Verstoß erkannt, wird dieser von den Schergen der Adelskaste drakonisch bestraft.

Es gibt insgesamt 5 Kasten in dem System von Schattenkluft. An der Spitze steht die schon erwähnte Adelskaste, welche ausnahmslos aus ausgesuchten Erdelementaristen und Priestern des Dargred besteht. Direkt unterstellt und damit die rechte Hand der Adelskaste, ist die Kriegerkaste und damit auch gleichzeitig Schattenkluft's Armee. Anders als man vom Namen her vielleicht annehmen dürfte, sind in der Kriegerkaste nicht nur Krieger, sondern auch Erdelementaristen, die den Ansprüchen der Adelskaste nicht genügen, sprich nicht in die richtige Familie hineingeboren wurden.

Unterhalb der Kriegerkaste steht die Handwerkskaste, in der alle Arten von Arbeitern angesiedelt sind. Den größten Anteil stellen hier die Minenarbeiter und die Schmiede. Die vierte Kaste ist die Handelskaste, in der sich alle Tiefenzwerge wiederfinden, die mit Gütern aller Art, Handel treiben.

Die fünfte und letzte Kaste, damit auch die am wenig angesehenste und am Rande der Gesellschaft lebend, ist die Volkskaste. In der Volkskaste sind alle Tiefenzwerge angesiedelt, die keinen vernünftigen Beruf erlernen dürfen und sich in einer Grauzone,

welche zwischen Kriminalität und Armut schwankt, bewegen. Alle Familien Schattenkluft's dürfen nur in bestimmten Kasten agieren, damit ist dieses System nicht nur unflexibel und uneffektiv, sondern schürt auch Missmut unter den Tiefenzwerge, die ihrer Meinung nach nicht der richtigen Kaste oder Familie angehören.

Da aber dieses Kastensystem sehr lukrativ und angenehm für die Adelskaste ist, besteht wenig Hoffnung, dass diese Art des Lebens jemals geändert wird. In der Adelskaste ist die Familie Martatok, was übersetzt so viel bedeutet wie Dunkler Mond, die herrschende und größte Familie und stellt schon seit Gründung von Schattenkluft, den Rat, der dieses Reich beherrscht.

Der Ratsvorsitzende ist ein uralter und grausamer Tiefenzwerg namens Balator Martatok und ist, trotz seines hohen Alters, der mächtigste Erdelementarist in ganz Schattenkluft, vielleicht sogar in ganz Kreijor. Ihm unterstellt sind fünf weitere Erdelementaristen und fünf Dargredpriester, welche den Rat der Elf ausfüllen.

Es kursieren, je nachdem wen man fragt, die verschiedensten Gerüchte, wie Schattenkluft selbst entstanden ist. Die Tiefenzwerge behaupten steif und fest, dass ihre garstigen Vettern von der Oberfläche an allem Schuld waren und sie mit ihrer arroganten Art in die Tiefe vertrieben hatten. Sie konnten die Welt da oben nicht mehr ertragen so heißt aus den Mündern der Adelskaste.

Von der anderen Seite hört man Schauergeschichten über schreckliche Bluttaten und finstere Rituale. Ammenmärchen über das Ende von Kreijor, welches nur abgewandt werden konnte, durch die Verbannung in die Tiefe.

Am nächsten an der Wahrheit, dürfte wohl die Version eines alten Tiefenzwerge sein, der schon vor langer Zeit gestorben ist, doch vor seinem Tod noch die Gelegenheit hatte, einige wenige Aufzeichnungen anzufertigen, welche die Gründung von Schattenkluft beschreiben. Den Namen dieses Tiefenzwerge auszusprechen, gilt in Schattenkluft als Todsünde und wird mit dem Tode bestraft.

Hier einige Auszüge aus den Aufzeichnungen von Moland Erdstubl:

Der Bruderkrieg dauerte mehrere Monate und die kalten Steine des Wyrngratgebirges waren rot gefärbt von dem Blut vieler Zwerge, die einst Freunde und Familie waren. Wie in vielen Kriegen, so auch in diesem, ging es nur um eins. Macht und Reichtum. Die eine Partei wollte den schon vorhandenen Reichtum mehren, Handelsbeziehungen mit düsteren Partnern eingehen und schreckt auch vor dem Pakt mit Dämonen nicht zurück. Die andere Kriegspartei bestand darauf dem ursprünglichen Weg zu folgen, für sie zählte Ehre und Stolz noch etwas und sie waren nicht bereit auch nur einen Meter zu weichen. Wie Recht sie hatten, doch das erkenne ich erst jetzt, wo mein Lebensabend bevorsteht und sich meine Tage dem Ende nähern.

Der Sieg gehörte den Gerechten und wir wurden in die Dunkelheit gedrängt. Tief unter dem Wyrngratgebirge sollte unser neues Zuhause sein.

Finster und Dunkel war diese Heimat und glaubt mir, ich spreche nicht nur von den Lichtverhältnissen. Die mächtigsten der Zauberkundigen, beseelt von arkaner und göttlicher Macht, versiegelten alle Zugänge und Wege, die zurück an die Oberfläche führten. Es schien damals so als wären wir dem Tode nahe und unserem Schicksal ausgeliefert.

In dieser schweren Zeit, trat der erste unserer finsternen Herrscher in Erscheinung. Linger Martatok war sein Name und er war wahrhaft das was man einen Dunklen Zwerg nannte. Er und seine Familie waren die Drahtzieher des Krieges gewesen und dementsprechend lag eine schwere Verantwortung auf den Schultern dieser Familie.

Linger schloss Pakte mit dunklen Mächten, von denen ich hier nicht weiter erzählen will.

Allein der Gedanke daran lässt mich erzittern und eine Kälte in mir hochfahren, die meiner Gesundheit, sowohl der körperlichen als auch geistigen, bestimmt nicht zuträglich ist.

Nicht nur Linger, sondern auch alle anderen veränderten sich mit der Zeit. Die Finsternis der Tiefe, hielt auch in unsere Seelen Einzug und mit den Jahrzehnten entwickelte sich die grausame Lebensweise der Tiefenzwerge, den so nannten wir uns nun.

Als ich vor einigen Jahren hörte das die Siegel des Krieges schwächer wurden, konnte ich nicht anders als zu gehen. Es war fast so als würde eine immer lauter werdende Stimme nach mir rufen. Ich spürte, dass dies meine Erfüllung war und wusste, dass ich aufschreiben musste was geschehen war. Wenigstens einer musste die Wahrheit nach draußen tragen. Nach draußen ans Licht.

Dies war vermutlich auch der Grund warum mich Durgador und sein wahnsinniger Bruder Dargred so lange am Leben ließen.

Die Wege der Götter sind manchmal verrückt. Wie kann man einen Zwerg wie mich nur 800 Jahre alt werden lassen. All meine Freunde sind schon seit

hundert von Jahren tot und ich büße noch heute für die Taten von damals.

Die alten Siegel der Verbannung brachen und erst seit dieser Zeit, wurde in das Rätsel um die Existenz der Tiefenzwerge, ein wenig Licht gebracht. Noch immer trifft man selten einen Tiefenzwerg an der Oberfläche. Zu angepasst an die Dunkelheit und die Tiefe, wurde ihre Lebensweise in den Jahrhunderten ihrer Verbannung. Es hat den Anschein, dass viele Tiefenzwerge einfach zu verbittert sind, um jemals wieder an die Oberfläche zu kommen. Doch da ist auch noch die junge Generation, die aus dem starren System der Kasten ausbrechen möchte und permanent Wege an die Oberflächen suchen.

Von ihnen hört man, dass hunderte von Tiefenzwerge, welche es auch nur gewagt hatten einen Gedanken an die Oberfläche laut auszusprechen, brutal zu Tode gefoltert wurden und deren Gliedmaßen in alle Ecken von Schattenkluft gesandt wurden, um als Abschreckung zu dienen. Eine weitere ekelerregende Spezialität der Tiefenzwerge, sind die Matronen, verzauberte Tiefenzwerginnen, die in Zeit der Nahrungsknappheit in einem magischen Ritual der Dargredpriester, zu einem grotesken Abbild ihres früheren Ich's verwandelt werden. Diese Tiefenzwerginnen, oder dann auch Matronen genannt, bestehen nur noch aus aufgedunsenen und schwerfälligen Körpern, deren Brüste auf ein Vielfaches ihrer natürlichen Größe angewachsen sind. Die Brüste werden dann zum Säugen der Tiefenzwerge benutzt, um damit einen Hungertod vieler zu verhindern. Ein Abbild dieser Matronen findet man auch oftmals, in der Form einer Statue, in den Brachlanden wieder, wo kannibalische veranlagte Zwerge, eine Art schamanistische Muttergöttin verehren. In wie weit die Matronen der Tiefenzwerge im Zusammenhang mit dieser Muttergöttin stehen, ist jedoch noch nicht geklärt.

Eine Hauptkomponente dieses abartigen Rituals ist eine Pflanze namens Wyrdbeißer, welches man in den tiefsten Tiefen von Schattenkluft finden kann. Diese Pflanze, welche einen satten, rötlichen Ton hat und einen Geruch von Brachwasser verbreitet, bildet unter anderem den Brutplatz der Nargs, eine fleischfressende Spezies, die sich ebenfalls in den unterirdischen Gefilden der Schattenkluft heimisch fühlt. Durch das ständige Abernten dieser Pflanze, haben sich die Tiefenzwerge die Nargs zum Feind gemacht und nicht selten treten heftige

und blutige Kämpfe in den Vordergrund, wenn zur Wyrdblöße Ernte aufgerufen wird. Eine weitere Gefahr, die durch dieses Ritual der Matronen entstanden ist, ist die Tatsache, dass einige Tiefenzwerginnen, die sich dem Schicksal einer solchen Existenz nicht einfach ergeben wollen, sich einer Gruppierung angeschlossen haben, die sich Exek Aratoius nennt, was übersetzt so viel heißt wie „Hungrierer Krieg“. Dieser Clan, der sich ausnahmslos aus kämpferischen Tiefenzwerginnen zusammensetzt, welche ihre Brüste amputiert haben, bildet eine zunehmende Gefahr für die Dargredpriester. Dieser Clan hat es sich zur Aufgabe gemacht, derartige Gräueltaten, mit dem Tod zu bestrafen. Wie groß dieser Clan ist, oder wo er genau operiert, ist nicht bekannt, doch die Adelskaste ist natürlich daran interessiert, einem solchen Treiben so schnell wie möglich ein Ende zu bereiten. Bisher jedoch ohne Erfolg. Es bestehen keinerlei Handels oder sonstige Beziehungen zu dem Reich der Tiefenzwerge und einigen wagemutigen Abenteurern ist das Lachen schnell vergangen, als sie auf die zahlreichen und gut bewaffneten Truppen von Schattenkluft stießen. Es ist nicht bekannt, welche Intensionen die Herrscher der Tiefenzwerge haben, doch man munkelt, dass ihr tief verwurzelter Hass gegen die Zwerge der Oberfläche, sie dazu treiben könnte, einen erneuten Krieg anzuzetteln. Diesmal, mit den dunklen Pakten, die sie geschlossen haben, vielleicht erfolgreicher als letztes Mal.

Namen & Sprache

Tiefenzwerge tragen noch immer die Namen, die sie vor ihrer Verbannung hatten und ähneln somit den Namen, die im Wyrmgratgebirge üblich sind.

Auch die Sprache ist die gleiche geblieben, man kann jedoch deutlich einen Akzent hören, wenn ein Tiefenzwerg Urtek spricht.

Norteka, Stadt der Ringe

Die Hauptstadt von Schattenkluft wird auch die Stadt der Ringe genannt, da sie aus fünf Ringen besteht, die jeden Stadtteil durch eine gewaltige Mauer voneinander trennen. Mit ihren knapp 100.000 Einwohnern ist Norteka nicht nur die pulsierendste Stadt in Schattenkluft, sondern auch die Machtmetropole der Adelskaste. Außerhalb des ersten Rings, welcher die Stadtmauern und gleichzeitig den ersten Verteidigungswall gegen mögliche Angriffe darstellt, befindet sich die Häuser und Märkte der Volkskaste. Dort kann man die größte

Armut und Verzweiflung vorfinden und gleichzeitig auch die höchste Kriminalität. Man sagt, dass alles, was theoretisch in Schattenkluft zu bekommen ist, auch zu einem entsprechenden Preis auf diesem Markt der Volkskaste zu kaufen gibt.

Aus strategischen Gründen gibt es nur einen einzigen Eingang in die Stadt, welcher von einem erfahrenen und grimmigen Trupp Tiefenächte bewacht wird. Je nachdem, welche gesamtpolitische Lage gerade in Schattenkluft vorherrscht, wird hier mal intensiver und mal weniger intensiv kontrolliert. Nachdem man die Stadt betreten hat, wird man von den bulligen und dunklen Bauten begrüßt, die in ganz Norteka anzutreffen sind.

Im ersten Ring der Stadt findet man viele Kneipen und Geschäfte der Handelskaste. Ebenfalls anzutreffen ist hier eine Baracke der Stadtgarde, welche sich aus Soldaten der Kriegerkaste und einigen wenigen Erdelementaristen rekrutiert. Die Stadtgarde ist dafür bekannt, nicht gerade zimperlich mit Verbrechen jeder Art umzugehen und bei mehr als einer Gelegenheit wurden kleinere Straftaten direkt vor Ort mit dem Tode bestraft. Weit über die Grenzen von Norteka hinaus, hat hier im ersten Ring das Wirtshaus "Zum blutigen Narg", Berühmtheit erlangt. Man sagt, dass sowohl die Unterhaltung, welche meistens durch halbnackte Tiefenzwerginnen durchgeführt wird, als auch die Verköstigung, dass Beste ist, was man in ganz Schattenkluft finden kann. Der Wirt, ein grimmiger Geselle namens Gorrat, ist ein ehemaliger Angehöriger der Kriegerkaste und es ist bis heute unklar, wie er aus dem Kastensystem ausbrechen konnte und Fuß in der Handelskaste fassen konnte. Wenn man ihn darauf anspricht, antwortet er lediglich mit einem Schulterzucken und einem gelangweilten "Ich hatte wohl Glück."

Viele Schmieden, Gerbereien und andere Betriebe der Handwerkskaste sind ebenfalls in diesem Ring anzutreffen und tragen maßgeblich dazu bei, dass Norteka die reichste Stadt in Schattenkluft bleibt.

Der Zugang zu dem zweiten Ring erfolgt durch mehrere Eingänge, die in Friedenszeiten nicht bewacht werden. Hier leben ebenfalls Angehörige der Krieger-, Handwerks- und Handelskaste, doch findet man hier, bis auf wenige Ausnahmen, keine Geschäfte und Tavernen, sondern sehr viele Wohnhäuser, welche als Behausung der meisten Einwohner von Norteka dient. Der Zugang zum dritten Ring erfolgt durch drei Tore, welche im Nordwesten, Nordosten und Süden angesiedelt

sind. Diese Tore werden zu jeder Zeit von Angehörigen der Stadtgarde bewacht und in jeder dieser Einheiten befindet sich mindestens ein Erdelementarist.

Im dritten Ring befinden sich der Tempelbezirk, der mehrere Tempel und Schreine von Dargred enthält, sowie zahlreiche Bibliotheken. Die Tiefenzwerge der Krieger-, Handels-, Handwerks- und Volkskaste kommen lediglich zu Tempelbesuchen in diesen Ring.

Erdelementaristen und Dargred Priester der Adelskaste bestimmen hier das Stadtbild und deren Einfluss wirkt sich selbstverständlich auch auf das Erscheinungsbild der Bauwerke aus. Anders als in den ersten beiden Ringen, wird hier peinlichst genau auf Sauberkeit geachtet, ebenfalls sind die Tempel und Bibliotheken mit Hilfe der arkanen Mächte der Erdelementaristen erschaffen worden und sind eine Augenweide, die jedem Tiefenzwerg zum Staunen bringt. Am eindrucksvollsten jedoch ist eine, knapp 10 Meter hohe Statue, welche das Abbild von Balator Martatok zeigt, dem Oberhaupt des Rates und Herrscher von Schattenkluft.

Der Zugang zum vierten Ring erfolgt durch zwei Tore, die im Westen und Osten liegen. Nur Mitglieder der Adelskaste haben hier Zugang. Hinter diesen schwer bewachten Toren, befinden sich die privaten Wohnhäuser der Adelskaste und auch innerhalb dieses Ringes, werden rund um die Uhr Patrouillen der Stadtgarde durchgeführt. Lediglich ein Tor führt in den fünften Ring, welcher das Zentrum von Norteka darstellt. Dieses Tor wird zu jeder Zeit von der Leibgarde der Familie Martatok bewacht und befindet sich im Norden der gewaltigen Stadtmauer.

Im Inneren des fünften Ringes befindet sich die Akademie der Erdelementaristen, welche zu jeder Zeit mehrere hundert Tiefenzwerge beherbergt, den Hohetempel des Dargred, in welchem der Hohepriester Ramuna Martatok mit eiserner Hand über die ihm unterstellten Priester herrscht, die Ratskammer, in welcher sich in regelmäßigen Abständen der Rat der Adelskaste einfindet und die privaten Gemächer der Familie Martatok. Ebenfalls soll sich hier die Ausbildungsstätte von „Dargreds Hammer“ befinden. Diese speziell ausgebildeten Tiefenzwerge, welche jahrelang der Propagandamaschinerie der Adelskaste ausgesetzt sind, werden schon im Kindesalter rekrutiert und zu dieser harten und entbehrungsreichen Ausbildung gezerzt. „Dargreds Hammer“ wird dazu benutzt, die Gesetze und Regulierungen der Adelskaste im ganzen Land zu überwachen und Fehlritte auf-

schwerste zu bestrafen. Zu diesem Zweck haben diese Tiefenzwerge die Macht, über den Geist anderer fast nach freiem Willen zu herrschen. Neben einer intensiven Ausbildung in den Kampftechniken der Tiefenzwerge, findet eine jahrelange Schulung in Zaubern statt, die dazu dienen sollen die Kontrolle des Geistes anderer zu erlangen. Diese Tatsache und ihre absolute Loyalität gegenüber der Adelskaste macht sie zu dem perfekten Werkzeug.

In direkter Umgebung von Norteka befinden sich die ertragreichsten Mienen von ganz Schattenkluft und die Handwerkskaste ist hier ohne Unterbrechung am schürfen, um die Ressourcen von Schattenkluft und den Reichtum der Adelskaste zu mehren. Norteka ist auch eine der wenigen Städte in Schattenkluft, welche fast permanent von einem schwachen Lichtschein erhellt wird. Grund dafür sind zum einen, die niemals schlafenden Schmiedemeister und zum anderen der Schein, den die Priester, Gelehrten und Magier der Adelskaste für ihre Studien benötigen.

Volk der wandernden Stadt

Die Alten der Ebene

Die Ebenen der südlichen Savanne erzittern, wenn eine Herde dieser wahren Giganten des Ödlands vorüberzieht.

Fünf Schritt ist ihre durchschnittliche Schulterhöhe und die Ältesten unter ihnen sind gar doppelt so groß, denn die „Alten der Ebene“ hören wie alle Dinosaurier niemals auf zu wachsen. Der Schädel mit dem charakteristischen Nackenschild wird von drei eindrucksvollen Hörnern geziert, mit denen die „Alten“ ihren Gegner mit Leichtigkeit den Garaus machen können. Ihre dicke Schuppenhaut hat eine sandfarbige Tönung mit dunkelbraunen Flecken.

Die Routen, auf denen die Herden der „Alten“ ziehen, sind seit Jahrtausenden, dieselben. Abweichungen ergeben sich nur selten. Diese Triceratopsart kann leicht mehrere Jahrhunderte alt werden, daher der Name „Die Alten der Ebene“, den die Krask ihr gegeben haben. Einige Wanderer der Krask berichten sogar von einem uralten Triceratopsbulle, dem „Urvater der Alten“, der mit dem Brandzeichen der Tkorrkönige gekennzeichnet ist und in dessen Haut die Speere unzähliger erfolgloser Jäger stecken.

Triceratops sind im Vergleich zu anderen Dinosauriern relativ intelligent, ungefähr mit Elefanten vergleichbar. Ähnlichkeiten lassen sich auch im Verhalten feststellen.

Die weitaus meisten Krask sehen die „Alten der Ebene“ als hervorragende Beute, denn wenn es ihnen gelingt, einen von ihnen zu erlegen, ist die Ernährung der Sippe für Tage oder gar Wochen gesichert.

Die wandernden Stadt

Es gibt jedoch einen Kraskstamm tief im Süden, der einen anderen Weg gewählt hat. Das „Volk der wandernden Stadt“ hat sich nicht nur einer Herde angeschlossen, sondern auch etliche dieser Tiere domestiziert und nutzt sie auf eine wahrhaft erstaunliche Weise.

Alle drei Jahre, wenn die Herde auf ihrer langen Wanderung wieder bei den Dschungeln von Ornth angelangt ist, wo die Alten ihre Eiablage beginnen und drei Monde rasten, um das Ausschlüpfen ihrer Jungen abzuwarten, beginnt die Arbeit der Holzfäller und Zimmerleute des Stammes. Sie bauen die waghalsigen Sattelhütten, in denen ihr Stamm lebt. Eine solche Sattelhütte bietet im Durchschnitt Platz für 4–5 Krask. Die Sattelhütte besteht aus einer Haltekonstruktion aus stabilem Holz und festen Lianen und einer Plattform aus leichteren Holzbohlen. In der Mitte dieser Plattform steht nun die eigentliche, runde Hütte aus dünnen Holzstangen und Grasmatten (in seltenen Fällen auch aus Leinenplanen). Der größte Bulle der Herde trägt das Stammeshaus, eine größere, zweistöckige Konstruktion aus leichtem Holz. Dieses Stammeshaus ist reich mit Schnitzereien versehen und dient dem Stammesrat nicht nur als Platz für Konferenzen, sondern beherbergt auch die Eier des Kraskstammes. Die Hütten werden nur von männlichen Triceratops getragen.

Alle Triceratops, die eine solche Sattelhütte auf ihrem Rücken tragen, wurden von den

Schamanen des Stammes vorher kastriert.

Dadurch werden die Riesen nicht nur sanfter, sondern unternehmen auch keinerlei Versuche mehr, sich zu paaren. Würde sich ein sattelhüttentragender Triceratops auf ein Weibchen stürzen, hätte das wahrscheinlich die Zerstörung der Sattelhütte zu Folge.

Das Zusammenleben beider Arten hat sich für alle als großer Vorteil erwiesen. Die Krask können mit Hilfe der Herde ein wesentlich größeres Gebiet bejagen, als es ihnen sonst möglich wäre und brauchen keine Wildknappheit zu befürchten. Die Sattelhütten können von geschickten Bogenschützen hervorragend gegen angreifende Krask anderer Stämme verteidigt werden. Schwache Triceratops werden von den Krask als Nahrungsreserve genutzt.

Die Triceratops profitieren davon, dass sie von den Krask gegen angreifende Raubtiere verteidigt werden. So achten die Krask der wandernden Stadt auf die jungen Triceratops fast genauso gut, wie auf ihre eigenen Kinder! Auch den Atlanteanern war diese Kultur gut bekannt. Daher auch der atlanteanische Name Triceratops bzw. Triceratops Magnus. Heutige Veruner und Dunkelfelfen kennen sie durch einige wenige Expeditionen in den tiefen Süden und durch Gerüchte von anderen Kraskstämmen.

Letztens misslang die Expedition eines reichen Patriziers aus Veruna, der einen Triceratops fangen wollte (für eine spektakuläre Vorstellung in der Arena). Es gelang zwar einen jungen Bullen zu fangen und in den Laderaum der Frachtgaleere zu bugsieren, doch auf hoher See lies das magische Betäubungsmittel unerklärliche Weise nach. Der Bulle fing an im Laderaum Amok zu laufen und schlug mehrere Löcher in die Bordwand. Das Schiff versank und nur der Patrizier und drei andere Überlebende kehrten nach langer Odyssee nach Veruna zurück.

Rassen

- Neben den Großen -

Azshari

Kinder der Versuchung

Azshari sind die sterblichen Nachkommen von Menschen und Sukkuben oder Inkuben. Sie sind üblicherweise zwischen 1,70 und 1,85 Meter groß und neigen zu einem schlanken Körperbau, dunklen Haaren und blassen Hauttönen. Das dämonische Blut das durch ihre Adern fließt hat einen schwächenden Effekt auf ihr sterbliches Fleisch, weshalb sie körperlich eher schwach sind doch es sorgt dafür, dass sie eine natürliche Affinität für arkane Magie haben. Zudem sind sie üblicherweise gutaussehend und charismatisch, was sie zu natürlichen Anführern, Politikern und Spionen macht. Azshari findet man häufig im Norden, wo Dämonen keine Seltenheit sind. Besonders verbreitet sind sie in Khoras, wo sie nicht auf Grund ihrer Herkunft verfolgt werden, sowie in den Grenzlanden, Goremound, Drakia und den nördlichen Brachen. Azshari altern nicht auf natürliche Art und Weise. Vielmehr haben sie eine Lebenserwartung von ungefähr 250 Jahren an deren Ende sie immer noch jung und unverehrt aussehen.

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Stärke:	-1
Konstitution:	-1
Intelligenz:	+1
Charisma:	+1

Besondere Eigenheiten

Dämonisches Erbe: Azshari beginnen das Spiel mit zwei minderen Dämonenkräften. Zur Auswahl stehen Flammenresistenz, Höllenflamme, Augen der Hölle, Immunität, Gefallener Engel und Lederne Schwingen. Azshari können nicht den Vorzug Halbdämon wählen.

Zauber und spezielle Fertigkeiten die gegen Dämonen wirken, wirken auch gegen Azshari.

Azshari beginnen das Spiel mit einem Hexenmal, welches normalerweise mindestens zwei Punkte wert ist, wie zum Beispiel kleinen Hörnern auf der Stirn, rot glühenden Augen, Schwefelgeruch oder Fangzähne.

Positive göttliche Magie ist wirkungslos, wenn sie auf einen Azshari angewendet wird. Azshari können niemals Priester, Druiden oder Schamanen werden.

Arkane Affinität: Azshari erhalten +1 auf Zauberwürfe, wenn sie Zauber der Magieschulen Hexerei oder Feuermagie wirken.

Drachlinge

Drachlinge haben wie ihre großen Verwandten ein echsenartiges Aussehen. Allerdings werden sie nur halb so groß und sind auch von zierlicherem Körperbau. Im Durchschnitt werden sie 50 Jahre alt, wobei mit 13 Jahren ein Drachling als ausgewachsen gilt und mit 45 ihre Körperfunktionen erst nachlassen. Jedoch sterben die meisten Drachlinge aufgrund ihrer extremen Neugier und dem Hang zum Risiko früher. Ihr auffälligstes Merkmal ist allerdings das lederartige Flügelpaar auf dem Rücken, womit sie zwar nicht so elegant wie Feen aber doch erstaunlich gut fliegen können. Drachlinge scheinen immer unter Strom zu stehen. Hyperaktiv und mit dem Drang unbekanntes zu erforschen. Da ein langer Schwanz hinderlich beim Fliegen wäre, besitzen Drachlinge nur einen kurzen Stummelschwanz der eigentlich nur zum navigieren beim Fliegen Verwendung findet.

Viele unterschätzen Drachlinge, empfinden sie sogar als putzig. Wer aber schon mal mit einem wütenden, im Kampf fliegenden Drachling gekämpft hat ändert schnell seine Meinung.

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
-----------	----------------

Stärke:	-2
Konstitution:	-1
Geschicklichkeit:	+1
Wahrnehmung:	+1

Besondere Fertigkeiten

- +1 auf Fliegen
- +1 auf Verbergen
- +1 auf Aufmerksamkeit

Besondere Eigenheiten

Fliegen: Kon x 5 in Minuten ohne zu ermüden. Gleitflug (also immer wieder an Höhe gewinnen und dann gleiten lassen) kann Kon x 15 Minuten ohne Ermüdung geleistet werden.

Bissattacke: 1W10-2 T

Kältestarre: Malus von 1 auf alle Aktionen unter 12 °C

Größenklasse: Klein (90 - 110cm) +1 auf den Verteidigungswert, Bonus von 1 auf Kampfmanöver/ Mittel bei Flug (Flügelspannweite 250cm)

Eisfeen

Eiswinde,

Die eisigen Nordlichter

Die Eisfeen sind ein kleines Volk, das mit den Feen Illyriens verwandt ist. Die äußere Erscheinung dieser Feen ähnelt nur noch schwach denen derer aus Illyrien. Diese kleinen Gestalten werden auch oft als Eiswinde bezeichnet. Denn die Feen Northrends haben ein schwach ausgeprägtes Fell, welches meist schneeweiß ist. In einigen Ausnahmen kann es aber auch einen bläulichen Tusch haben oder sogar komplett blau sein. Das Haupthaar ist wie bei den Feen Illyriens, doch die Haarfarbe ist stets weiß oder auch silbrig. In ganz seltenen Fällen kommt es sogar vor, dass es schier durchsichtig ist und nur ein paar feine Striche zu erkennen sind. Die Augenfarben sind meist Eisblau, Grau und ab und zu auch komplett Weiß, wo dann nur noch die Pupille zu sehen ist. Die 2 paar Flügel auf den Rücken sind teils größer als normal und haben eine eisige Farbe. Sie sind so gut wie durchsichtig, doch wenn durch die Flügel Licht dringt, strahlen sie in vielen verschiedenen Farben auf und reflektieren dann die Sonne. Die Feen werden ca. 40 bis 50 cm groß und wiegen zwischen 5 und 8 Kilogramm.

Durch einen Auftrag des Feenoberhauptes wurden eine Handvoll Feen auf eine Erkundungsexpedition geschickt und sollten das westliche Meer überfliegen und nach allem Land suchen, was sie finden konnten. Durch ein von Halblingen gebauter Zeppelin sind diese dann aufgebrochen. Mitten auf dem Meer wurde es plötzlich immer kälter. Die warme Luft in dem Zeppelin kühlte sich rasch ab und sie verloren an Höhe. Als sie zerschellt auf einer eisigen Insel strandeten, waren sie für erst in Sicherheit. Doch die Kälte setzte immer mehr zu und einige erfroren, doch nach einiger Zeit erschien ein helles Licht, welches den Eisfeen ein göttliches Geschenk überreichte. Es war der Gott der Kälte, namens Malkoth die Eiskrähe. Die Eisfeen veränderten sich, sie fühlten die Kälte nicht mehr und hatten jegliche Probleme mit der Kälte verloren. Sie gewöhnten sich an die Kälte. Diese paar Überlebenden fingen an sich auf der Insel zurecht zu finden. Sie fanden heraus, wo man Nahrung und Material zum Heizen herbekam. Die Feen entwickelten eine Art Fell die sie noch mehr gegen die Kälte schützte. Die Felle der gefangenen Tiere, wurden zu warmer Kleidung verarbeitet. Nach einiger Zeit entwickelten sich die kleinen spitzen Ohren der Feen zu knubbeligen, pelzigen Ohren, die weniger empfindlich waren. Nach einiger Zeit bauten die Feen ein Schiff, um von dieser Insel zu entkommen, die Farum. Doch wie sie in den warmen Gebieten zurückgekehrt waren, fühlten sie sich von der Wärme bedrängt und viele fuhren wieder Heim. Doch es gibt auch welche, denen es anscheinend nicht so viel zusetzte, die dann hin und her wanderten, um mehr zu erfahren. Die Lebensspanne einer Eisfee ist etwas niedriger als bei den Feen Illyriens. Durch die widrigen Bedingungen auf Northrend überleben nur wenige Nachkömmlinge. Doch wenn welche überleben, gelten sie bis zum zehnten Lebensjahr als Kleinkind. Mit 16 werden sie als Erwachsene angesehen und mit 40 beginnen ihre Körperfunktionen nachzulassen. Mit ca. 75 Jahren endet meist die Lebensspanne eines Eiswindes, doch manche werden auch älter. Die Verstorbenen werden im eisigen Ritual in einen Eisblock bestattet und dann in die kalten Fluten gebettet, die den Leichnam dann in ihre eisige Tiefe aufnehmen.

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Stärke:	-3
Konstitution:	-2
Geschicklichkeit:	+1

Besondere Eigenheiten

Ihre Flugfähigkeit erlangen sie nur unter Aufwendung Arkaner Machtpunkte, da sich diese in der arktischen Umgebung zurückgebildet hat.

Anmerkung: Die meisten Eisfeen besitzen den Vorteil "Kältesegen des Malkoth

Erdgnome

Kinder der Erde

Erdgnome werden bis zu 1,10m groß und haben, da sie aus Erde bestehen, eine bräunliche Hautfarbe, die sich über ihren ganzen Körper zieht. Bis auf den Unterschied das sie kleiner sind und aus Erde bestehen, ähneln sie vom Körperbau her den Zwergen. Die dicken, knollartigen Nasen, sind ebenfalls ein Merkmal das äußerst hervorstechend ist.

Die Augen der Erdgnome ähneln schwarzen, knopfartigen Steinen, welche ihnen eine überaus gute Sicht bei Dunkelheit verleihen. Allerdings sind sie extrem kurzsichtig, haben aber, um dies auszugleichen ein sehr gutes Empfinden für Vibrationen.

Vom Wesen her sind die meisten Erdgnome verspielt und neigen dazu immer ein Scherz auf den Lippen zu haben, der nicht selten auf Kosten anderer geht. Erdgnome haben die Fähigkeit, ihre Gesichtszüge nach Belieben zu verformen und sie haben die, manchmal äußerst nervende Angewohnheit, das Gesicht ihres Gesprächspartners anzunehmen, sofern dieser sich mit ihnen unterhält.

Erdgnome sind erst im Alter von 80 Jahren ausgewachsen und gelten mit knapp 100 Jahren als erwachsen. Böse Zungen behaupten allerdings das Erdgnome niemals wirklich erwachsen werden. Die meisten Erdgnome trifft man natürlicherweise unter der Erde, doch der ein oder andere hat sich auch schon an die Oberfläche gewagt, meistens in der Nähe des Wyrngratgebirges.

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Stärke:	-1
Konstitution:	-1
Geschicklichkeit:	+1
Willenskraft:	+1
Charisma:	-1

Besondere Eigenheiten

Größenklasse: Klein +1 auf den Verteidigungswert, Bonus von eins auf Kampfmanöver

Erdverschmelzung: Erdgnome können sich ungehindert durch Erde bewegen und mit ihr verschmelzen. Ebenfalls bewegen sich Erdgnome auf erdigem Untergrund mit doppelter Geschwindigkeit. Um komplett in der Erde zu verschwinden, werden 2 volle Runden benötigt, in welcher der Erdgnom nichts anderes machen kann. Das Heraustreten dauert genauso lange.

Immunität gegen Erdmagie und erdbasierende Angriffe

Regeneration: Befindet sich ein Erdgnom komplett in der Erde, regeneriert er ein Wundlevel pro Minute.

Gesichtswandel: Ein Erdgnom kann, als freie Aktion, seine Gesichtszüge in jede beliebige Form bringen und kann diese, solange er sich konzentriert, aufrechterhalten.

Erdgnomensicht: Ein Erdgnom ist sehr kurzsichtig. Er kann Vibrationen spüren, eine Fähigkeit die ihm +2 auf "Blind kämpfen" beschert, dafür sieht er jedoch nur 4 Meter weit scharf, und 16 Meter weit noch verschwommen. In absoluter Dunkelheit hat er die Fähigkeit Wärmefelder wahrzunehmen und unterliegt damit keinen Einschränkungen in der Dunkelheit.

Luftempfindlichkeit: Doppelter Schaden durch Luftzauber und luftbasierende Angriffe. Die Regeneration von Verletzungen ist, sofern sich der Erdgnom nicht komplett in der Erde befindet, nicht möglich.

Lichtempfindlichkeit: Bei Tageslicht -1 auf alle Aktionen.

Bewegungsweite: 3m/Kampf 6m/Marsch 24m/Sprint 3m/ Schwimmend (Wenn ein Erdgnom sich auf Erde bewegt, verdoppelt sich die Bewegungsweite)

Oger

Anmerkung: Oger gehört zu den Rassen, über welche im AC-Foren mit am stärksten diskutiert wurde und man nie zu einem wirklichen Schluss kam. Die Rasse sollte fern von PG's und Allesniedermachspielern gehalten werden, da sie schnell für übermächtige Nabhkämpfer missbraucht werden kann.

Die Oger sind ein recht einfältiges Volk, welches an der südöstlichen Grenze von Trulk beheimatet ist.

Sie sind 2,40 bis 3 Meter große, ziemlich unbehaarte, sehr bullige Lebewesen mit einem Gewicht von 180 bis 300 kg. Wie bei Zwergen haben sie im Vergleich zu ihrer Größe, relativ kurze Beine, dafür aber etwas längere Arme. Sie haben eine rosaweiße dicke Haut und braun bis schwarze Augen mit nur kleinen Pupillen. Aufgrund ihrer Größe, Kraft und ihres Einsteckvermögens brauchten sie nie viel Intelligenz oder Geschick. Meist reichte ihr imposantes Auftreten um Probleme zu beseitigen.

Obwohl sie ein recht verbreitetes Volk sind, haben sie keine eigene Kultur. Sie werden von „intelligenteren“ Rassen als Arbeitstiere benutzt. Auch als Kämpfer sind sie sehr geschätzt.

Dennoch ist ihr Volk kein Sklavenvolk, wenn einem Oger etwas nicht passt, haut er drauf, was in diesem Falle der Herr wäre.

Die Partnersuche läuft bei den Ogern sehr einfach ab. Wenn einer Ogerin ein Oger gefällt, haut sie ihrem Zukünftigen eine mit der Keule runter und schleppen ihn dann mit nach Hause. Die Schwangerschaft dauert etwa 2 Jahre, wobei die Ogerin bis zur Geburt noch fast alles machen kann. Sie bekommen nur ein Kind pro Schwangerschaft, welches schon nach mehreren Stunden krabbeln und nach einigen Tagen schon gehen kann.

Mit 16 Jahren kommt ein Oger in die Pubertät und zählt mit 24 als ausgewachsen. Sie werden etwa 200 Jahre alt. Ihr Greisenalter beginnt erst mit 180.

Trotz diesem - für Außenstehende - ziemlich brutalen Verhalten sind die Oger ein recht friedliches und freundliches Volk. Sie erfreuen sich meist schon an den kleinen Dingen im Leben. Darum ist es nicht verwunderlich, wenn man einen Oger auf einer Wiese sitzen sieht, der fasziniert eine Blume anschaut.

Durch ihre große, breite Statur haben die Oger allerdings Probleme Kleidung und Rüstung zu finden, außer in den Ländern in denen viele Oger vorkommen, ist es nicht möglich Kleidung und Rüstung in ihrer Größe zu bekommen. Die einzigen Möglichkeiten sind eine Maßanfertigung oder der Zusammenbau mehrerer Rüstungen oder Kleider.

Auch wenn der Ursprung der Trolle weiterhin unbekannt ist, hält sich beim einfachen Volk, bis hoch in die hohen Akademikerkreise das Gerücht bzw. die Theorie, dass es sich bei den Ogern ursprünglich um einen Stamm der Nordtrolle handelte, welcher aus unbekannten Gründen nach Trulk zog und sich dort ansiedelte. Durch den extremen Temperaturunterschied von Vanarheim und

Trulk verloren sie über die Generationen all ihr Fell, gewannen allerdings durchschnittlich an Körpermasse, was auf das erhöhte Nahrungsangebot zurückzuführen ist. Jedoch gibt es keine Beweise für diese Theorie, da weder Trolle noch Oger sich "vernünftig" dazu äußern wollen oder können.

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Stärke:	+3
Konstitution:	+2
Geschicklichkeit:	-1
Intelligenz:	-3
Charisma:	-2

Besondere Eigenheiten

Bewegungsweite: Kampf: 5 Marsch 8 Sprint 28 Schwimmend 5

Erreichtes Höchstalter: Oger werden bis zu 200 Jahre alt.

Dickhaut: Oger haben eine besonders dicke Haut, die ihnen einen natürlichen Rüstungsschutz von 2 gibt. Dadurch sind sie weniger anfällig für körperliche Probleme und bekommen einen +2 Bonus auf die SR. Der Malus bei Verwundungen wird jeweils um 1 gesenkt.

Verbesserte Traglast: Durch ihren breiten Körperbau können sie das Dreifache wie normal tragen.

Wurstfinger: Wegen seiner großen Patschehände bekommt er auf alle Aktionen die auf Fingerspitzengefühl basieren, einen Malus von 2.

Weitere Nachteile: Aufgrund ihrer Größe und ihrer angeborenen Dummheit bekommen Oger folgende Schwächen ohne zusätzliche Punkte zu erhalten. Allerdings können diese Nachteile zum normalen Preis bei der Charaktererschaffung mit freien Zusatzpunkten behoben werden): Naiv (1), Unbeherrscht, Variable Langsamkeit (1), Schwer von Begriff

Größenklasse: Groß, -1 auf VW und Kampfmanöver

Skarven

Unterirdisch unter den großen Städten Kreijors in den unwirtlichen Höhlen der Hügel und tief in den Bergen als ewige Gegner der Zwerge lebt das Volk der Skarven. Es sind Ratten-Menschen, kaum größer als Zwerge, zwischen 1.10m und 1.30m groß sind sie über und über mit drahtigem schwarzem oder braunem Fell bedeckt, als

Schutz gegen die Kälte der Kanalisation. Aufrechtgehend haben sich ihre Vorderläufe zu Armen und Händen entwickelt, sodass man sie fast völlig als humanoide Gestalten erkennen kann. Die rattenartige Schnauze und die meist gelben und roten Augen verleihen den kleinen, biestigen Kreaturen etwas Unheimliches. Auch der lange nackte rosafarbene Schwanz drückt ihre eklige Erscheinung neu aus. Skarven sind garstige Wesen, noch gemeiner als klein und wenn sie die Chance haben einen der ihren zu überfallen würden sie es gnadenlos ausnutzen. Meist leben sie in kleinen Enklaven unterhalb der Erde und nur das Recht des stärkeren zählt bei ihnen, sodass ständige Wettkämpfe und Streitereien, um die wichtigen Dinge wie Futter und Beute, an der Tagesordnung sind. Sie sind aufmerksam und zäh, aber niemand würde wohl freiwillig einen von ihnen zum Freund haben wollen. Meist werden sie nicht älter als 30 oder maximal 40 Jahre

Aufgrund von ihrer im Allgemeinen als bössartig verschriene Wesenszüge werden Skarven nur selten in den großen Städten geduldet. So kommt es nicht selten vor, dass ihre Behausungen - sobald sie entdeckt wurden - von den Stadtwachen zerschlagen werden. Auch verstoßen die Skarven ihre eigenen Mitglieder, wenn es zu größeren Hungerszeiten kommt und nicht mehr alle durchgebracht werden können. Meist sollen dann stets einige "losziehen und Nahrung beschaffen."

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Konstitution:	+1
Wahrnehmung:	+1
Willenskraft:	-1
Charisma:	-1

Besondere Eigenheiten

Angst vor dem Überfall: Skarven erhalten auf ihre Aufmerksamkeitswürfe einen Bonus von +2 da sie ständig mit einem Überfall rechnen und alle Rattensinne geschärft haben.

Armut der Gosse: Skarven beginnen das Spiel mit nur dem halben Startkapital also nur 10 Goldmünzen. Auch Gold durch Vorzüge wird hierbei halbiert.

Furchtsam: Skarven sind und waren nie für ihren Mut bekannt. Jedenfalls nicht wenn sie alleine erscheinen. Doch je mehr Gruppenmitglieder um einen Skarven herum sind, je "mutiger" wird er auch. **Im Klartext:** Skarven haben einen Malus von -2 auf GW gegen Furcht. Jedoch verringert sich der Mals

für je zwei Gruppenmitglieder (egal welcher Rasse) in der direkten Umgebung des Skarven um 1. Wobei sie damit niemals einen Bonus erlangen können.

Größenklasse: Klein.

Tiefenzwerge

Nachtzwerge, Söhne der Finsternis,

Tiefenzwerge werden wie ihre Vettern ca. 1,20 Meter bis 1,40 Meter groß, haben allerdings sehr viel blässere Haut, was auf die ständige Dunkelheit zurückzuführen ist, der sie ausgesetzt sind. Auch in Augen und Haarfarbe unterscheiden sie sich von anderen Zwergen. Am meisten vertreten sind entweder Schwarze oder aber Graue Haare, die einen Stich von Weiß haben. Die Augen variieren zwischen einem blassen Rot oder Gelb, in selteneren Fällen sieht man dunkelblaue oder graue Augen. In ihrer Art sind die Vertreter dieser Rasse meist sehr viel introvertierter und bei weitem nicht so gesellig wie man es von den Zwergen sonst gewohnt ist. Gegenüber anderen Rassen trifft man auch oft auch Unverständnis und mangelnde Flexibilität was Riten, Gebräuche oder auch ganz einfach das Benehmen angeht. All diese Merkmale lassen sich auf die lang anhaltende Isolation zurückführen, die diese Rasse ausgesetzt war. Die wenigen Tiefenzwerge die man auf der Oberfläche antrifft, wirken meistens sehr verbittert und haben oft tief verwurzelte Vorurteile gegenüber allem was keinen tiefenzwergischen Ursprung hat. Im Gegensatz zu den fehlenden sozialen Fähigkeiten, können Tiefenzwerge mit einer Latte von Vorteilen aufweisen, die man in diesem Umfang nur selten bei anderen Rassen vorfinden kann. Tiefenzwerge sind wahre Meister im Verbergen, oftmals scheint es so dass sie geradezu mit der Dunkelheit verschmelzen. Ebenfalls sind sie Kenner der unterirdischen Flora und Fauna und können in Situationen überleben, in der kein anderes Wesen auch nur den Ansatz einer Chance hätte. Ihre ausgezeichnete Sicht im Dunkeln und den „sechsten Sinn“, welchen sie entwickeln mussten, um den Lebensumständen der Dunkelheit gerecht zu werden, rundet dieses Bild ab und macht deutlich klar das die Tiefenzwerge die wahren Herrscher des Untergrunds sind. Ähnlich wie die Zwerge, die

man ansonsten auf Kreijor antrifft, sind auch die Tiefenzwerge von kräftiger Statur und muskulösem Körperbau, welcher von der harten Arbeit und den widrigen Lebensumständen zeugt. Dennoch sind sie in aller Regel geringfügig schmaler gebaut als ihre „oberirdischen“ Vettern und zeigen auch weniger Vorliebe für alkoholische Getränke und Fleisch, als dies bei Zwergen normalerweise üblich ist. Dies liegt vermutlich in der Tatsache begründet dass in ihrer ursprünglichen Heimat, beide Güter relativ schwer zu bekommen waren. Schon sehr früh beginnt für Tiefenzwerge das Erwachsenenalter. Mit ungefähr 20 Jahren wird ein Tiefenzwerg aus der Kindheit entlassen und in die brutale Wirklichkeit des rauen Alltags gestoßen, was in aller Regel mit einem Fest, bei dem die ganze Kaste anwesend ist, gefeiert wird. Tiefenzwerge werden ungefähr 200 Jahre alt und es ist ein bisher ungeklärtes Phänomen, dass sie es geradezu merken, wenn ihre Zeit zu Ende geht. Bei den Tiefenzwergen ist es Brauch, dass man zu dem Ort seiner Geburt reist, um dort die letzten Momente seines Lebens auszuhauchen.

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Geschicklichkeit:	-1
Wahrnehmung:	+1
Charisma:	-2

Besondere Fertigkeiten

- +2 Verbergen
- +2 Überleben: Unterirdisch

Besondere Fähigkeiten

Nachtsicht: 60 m

Lichtempfindlich: -2 auf alle Aktionen die im hellen Licht ausgeführt werden

Uak'al'kra

Die Vogelrasse des Urwaldes

Diese Vögel sehen aus wie zu große Hyazintharas, von anderen Rassen werden sie als ganz schön und elegant empfunden. Sie sind etwa 175cm groß und haben eine Spannweite von 3 bis 5m. Sie wiegen nur zwanzig Kilo, sind damit sehr leicht.

Man kann Männchen und Weibchen eigentlich nur an dem Schnabelansatz unterscheiden, Weibchen entwickeln mit ihrer Geschlechtsreife einen silbernen und Männchen ein goldenen

Schnabelansatz, Kinder sind nicht zu unterscheiden, diese haben wie Hyazintharas gelbe Schnabelansätze.

Was diese Tiere noch von Hyazintharas unterscheidet, ist das sie dort wo bei anderen Vögeln die Handschwinge ist, ein Daumen und drei Finger sind ein weiteres Merkmal ist die so genannte Fingerfeder. Die Fingerfeder ist bei diesen Vögeln zu einer Waffe gewachsen und ist vermutlich aus dem „kleinen Finger“ entstanden. Diese ist härter als Stahl aber leichter als Aluminium und wird von den Vögeln nach hinten von der „Hand“ geklappt. Einige Forscher vermuten, dass es sich um eine Mithrill-Knochenverwachsung handelt. Obwohl diese Tiere Finger, also auch über Greifhände, verfügen führen sie keine Waffen. Sie sind aber sehr wohl in der Lage diese herzustellen und zu benutzen. Sie tragen selten Kleidung oder gar Rüstungen.

Diese Rasse hat ein Kastensystem. Es gibt die Arbeiterkaste, die Kriegerkaste und die Führungskaste.

Die Arbeiterkaste besteht aus den normalen Vögeln, sie sind ungefähr eins sechzig groß und haben eine Spannweite von ca. 4 Metern. Damit sind sie weder sehr wendig, noch sehr ausdauernde Flieger. Dies ist auch die Kaste die Eier legt.

Die Kriegerkaste besteht aus vögeln die ungefähr eins achtzig groß sind. Diese Vögel haben eine Spannweite von nur drei Metern und sind damit sehr wendige Flieger. Die Kriegerkaste ist unfruchtbar.

Die Führungskaste ist ebenfalls sehr groß, sie werden eins achtzig hoch und haben aber eine Spannweite von 5 Metern. Diese sehr ausdauernden Flieger sind ebenfalls unfruchtbar. Man unterscheidet die einzelnen Kasten an der Fingerfeder. Bei der Arbeiterkaste sind diese wie das Gefieder blau, bei der Kriegerkaste ist diese silbern, das liegt an dem hohen Mithrillgehalt, und bei der Führungskaste ist die Fingerfeder blutrot. Die Führungskaste wird von einem besonderen Vogel angeführt. Dieser Vogel ist ca. 1.90 Groß und hat eine Spannweite von 6 Metern, außerdem hat er große rote Nackenfedern, welche seinen Status präsentieren. Diese roten Nackenfedern kann er aufrichten was ihm einen Bonus auf Einschüchtern von +6 gegen Mitglieder anderer Rassen, und einen Bonus von +4 auf Beeindrucken für die Rassenmitglieder seiner Rasse gibt.

Sprache

Tlak'al diese Sprache besteht nur aus Klick und Zischlauten, ihre Schriftsprache besteht aus "japanischen" Schriftzeichen.

Die Sprache kann nicht von anderen Rassen gesprochen; sehr wohl aber verstanden werden. Die Schriftsprache ist sehr einfach zu erlernen. Wenn diese Rasse andere Sprachen spricht, so hört es sich an als würde man sich mit einem Papageien unterhalten.

Brut

Die Vögel leben in Ehepaaren zusammen, und diese Ehen halten meist ein ganzes Leben. Auch die oberen Kasten leben in Ehen zusammen. Bei diesen wird das Eheleben allerdings nicht so ernst genommen da diese Vögel unfruchtbar sind, Seitensprünge werden toleriert und manchmal wird dazu sogar ermuntert. Dies funktioniert aber nur solange wie dies innerhalb der Kasten bleibt.

Die Brutregeln sind bei dieser Rasse besonders. Da die beiden oberen Kasten unfruchtbar sind müssen sie von der unteren abstammen. Wie dies genau funktioniert weiß man nicht genau. Man weiß nur, dass die Mütter kurz vor der Eiablage in einen Tempel gehen. Sie legt ein bis zwei Eier und bewacht diesen Tempel. Während der nächsten Tage nimmt sie weder Nahrung noch Wasser zu sich und wartet bis ein Schwarm echter Hyazintharas durch den Tempel fliegt. Danach verlässt sie den leeren Tempel. Forscher vermuten, dass die Vögel schlüpfen und sich den Aras anschließen. Da die Jungen genauso wie Hyazintharas aussehen weiß man nicht wie diese aufwachsen. Erst nach 80 Jahren kommen die Jungtiere zurück in den Tempel in dem sie geboren wurden und werden Erwachsene. Dies geschieht in einer wundersamen Verwandlung. Bis dato weiß man nicht welches Geschlecht oder welcher Kaste das Tier angehören wird. Das Verhältnis der Kasten bleibt immer gleich und es gibt immer nur ein Anführer. Ob dieser Anführer Weibchen oder Männchen wird ist unklar, aber auch völlig uninteressant, da diese Tiere keine Kinder bekommen. Obwohl diese Rasse anscheinend nur aus Rabeneltern besteht, sind die Tiere sehr empfindlich wenn es darum geht Küken einer jeden Vogelart zu schlachten, denn dann werden sie rasend und je nach Ausprägung dieses Instinktes, kann dieser Vogel jeden verletzen oder gar töten.

Staatswesen

Arbeiterkaste: Diese Arbeiterkaste ist die größte der Kasten. Sie versorgt den Stamm mit

Nahrung und fertigt Waren und Kleidung, selten Waffen oder Rüstungen. Obwohl diese Kaste die niedrigste ist hat sie sehr viel Macht, denn sie legt die Eier. Aus diesem Grund haben sie ein gutes ansehen.

Kriegerkaste: Sie ist die zweitgrößte Kaste. Jeder zehnte Vogel gehört ihr an. Sie stellt die Krieger, Wächter und Polizisten.

Führungskaste: Sie ist die kleinste Kaste. Nur jeder hundertste Vogel gehört ihr an. Sie sorgen für die Verwaltung, die Gesetze und Feste.

Die drei Kasten leben in einer großen Baumstadt, diese Stämme sind ungefähr 500 bis 2000 Vögel stark. Die Vögel leben sehr friedlich miteinander, was nicht heißt wie sie zu anderen Stämmen leben. Sie leben nach ungeschriebenen Gesetzen, obwohl sie eine Schriftsprache haben. Sollte es zu einen Gesetzes Verstoß kommen, setzt sich ein Gericht zusammen welches aus dem Stammesführer, einem aus der Führungskaste, zwei aus der Kriegerkaste und dreien aus der Arbeiterkaste besteht. Jeder hat bei der Verurteilung eine Stimme. Das Strafmaß wird von allen vor der Verhandlung festgelegt. Danach wird entschieden ob der Angeklagte bestraft wird oder nicht. Während der Verhandlung sind die Richter durch Augenbinden blind, und der Angeklagte wird durch einen durch los bestimmten „Anwalt“ vertreten. Wobei das Los auch auf diesen selbst fallen kann, was die Richter natürlich nicht wissen. Damit wird versucht, die Sympathie oder Unsympathie aus der Richtbarkeit herauszuhalten. Die härteste Strafe ist das Entfernen der Fingerfeder. Meistens müssen die zu Bestrafenden irgendetwas für den Stamm machen.

Diplomatie und Verhalten

Die Tlak'al'kra sind ein sehr zurückgezogenes Volk. Es lebt in den Tiefen von Vrai'kor und kümmert sich kaum um andere Rassen. Die Städte dieser Vögel liegen in den höchsten Bäumen des Dschungels und werden kaum von Fremden erreicht.

Sie kümmern sich wenig um Kriege anderer Rassen und führen untereinander nur Fehden aus. Diese Fehden sind auch der Grund warum es nicht mehr als 100.000 Vögel gibt.

Die einzelnen Vögel sind sehr neugierig und gehen gerne auf Wanderschaft; allerdings selten weiter bis ans Ende des Dschungels von Vrai'kor. Obwohl es einige gibt/gab die immer mal wieder weiter vordringen. So gibt es Berichte von einer Tlak'al'kra die lange in Veruna Gladiatorenkämpfe ausgefochten hat.

Die Tlak'al'kra sind im Allgemeinen ein sehr friedliches allerdings auch rachsüchtiges Volk, welches sich gerne von seinen Emotionen leiten lässt.

Alter

Die meisten Vögel werden bis zu 700 Jahre alt, wobei ihre „Kindheit“ 80 Jahre lang dauert. Die ersten Altersmerkmale treten erst mit 650 Jahren auf; hierbei färbt sich das Federkleid langsam silbern, Körperliche Schwächen zeigen sich erst kurz vor dem Tod. Es soll auch Vögel geben die eintausend Jahre alt sind, und völlig silbern aussehen.

Glauben

Diese Rasse glaubt an zwei Götter. Der eine ist ihr Gott des Krieges und wird nur von der Kriegerkaste verehrt. Der andere ist eine Göttin. Sie scheint für den „Rest“ verantwortlich zu sein. Mann weiß wenig über den Glauben dieser Rasse und sie sind auch sehr verschlossen was ihre Religion angeht.

Aspekte vom Kriegsgottes: Kampf und Bewegung

Verliehene Fertigkeiten: pro Stufe plus eins auf den Schadenswurf mit natürlichen Waffen (Kralle, Schnabel, Fingerfeder)

Aspekte der Göttin: Natur, Wetter und Heilung

Verliehene Fertigkeiten: -

Kunst und Bauwesen

Die Kunst der Tlak'al'kra besteht meistens aus Holz und Pflanzen, seltener finden sich Prosa und Poesie.

Das Bauwesen der Tlak'al'kra besteht aus Baumhäusern die sehr kunstvoll gestaltet sind. Der Aufbau ist unterschiedlich. Entweder werden die Häuser gezimmert oder was seltener vorkommt aus dem Baum heraufbeschworen. Sie haben keine große Kleiderkultur und tragen auch kaum Kleidung. Wenn sie es doch tun passiert es schnell, dass die Kleidung sich farblich mit dem Gefieder beißt.

Die Yrrep

Die Yrrep ist eine angehörige der Tlak'al'kra. Sie wird nur dann geboren wenn dieser Rasse große Gefahr droht, denn sie ist die Anführerin aller Tlak'al'kra. Sie wurde bis jetzt erst einige wenige Male geboren. Die letzte Geburt fand während des letzten Kataklysmus statt, wo sie verteidigte ihr Volk vor einem Dämon. Sie gehört der Führungskaste an, unterscheidet sich aber in zwei Dingen von dieser. Zum Einen sieht sie anders aus. Sie ist viel dunkler und

größer als alle anderen. Sie misst 2,10m und hat eine Spannweite von 7 Metern.

Außerdem legt sie ein Ei nachdem sie ausgewachsen ist. Dieses Ei lagert in einem geheimen Tempel, der noch nie von den anderen Rassen gesehen.

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Geschicklichkeit	-1
Konstitution	-1
Willenskraft	-1
Charisma	+1

Besondere Fertigkeiten

+2 auf Tiere abrichten & pflegen: Vögel
+2 auf Fliegen

Besondere Eigenheiten

Fliegen: - 20 CP für Fliegen abgezogen. Aktives Fliegen: Konstitution zum Quadrat in Minuten.

Gleiten: 1m Abfall pro (Wahrnehmung + Konstitution + Stärke)*10 in Meter

Natürliche Waffen: Klauen (1w10T), Schnabel (1w10T) und Fingerfeder (1w10T)

Größenklasse: Mittel

Bewegungsweite der GK: M (schwimmen geht nicht, da sich die Federn sonst vollsaugen und der Charakter ertrinkt)

Wasidhe

Meostar, Nebelkinder

Anmerkung: Von offizieller Seite her sind eigentlich auch keine Kinder zwischen den einzelnen Elfenrassen möglich.

Die Abkömmlinge von Sidhe und Waldelfen sind äußerst selten, da sowohl die geschichtlichen Hintergründe als auch die Lebensweise dieser beiden Völker, teilweise sehr stark differieren. Sollte sich wirklich ein Liebespaar dieser beiden Rassen gefunden haben und sich auch dazu entschlossen haben ein Kind zu zeugen, so wird dessen Geburt, Herkunft und Existenz meistens geheim gehalten. Von den Sidhe werden solche Kinder oft Meostar genannt, was so viel bedeutet wie Halbblut, allerdings auf eine abfällige Art und Weise. In wenigen Fällen können solche Kinder in der Heimat der Sidhe oder der Waldelfen aufwachsen. In diesen wenigen Fällen wird die Herkunft des Kindes meistens totgeschwiegen oder aber wird über den Kreis der Mutter oder

des Vaters, nicht hinaus bekannt gegeben. Aus diesen Gründen, aber auch einigen anderen, ringt im Geiste dieser Elfen oftmals der Gedanke nirgendwo wirklich zuhause zu sein, was sie auch meistens dazu veranlasst, weder im Dornenwald, noch in Uliath heimisch zu werden.

Ein ständig umherziehender Abenteurer, der sich auf der immerwährenden Wanderschaft und auf der Suche nach einer wahren Heimat befindet, ist ein gutes Beispiel für einen Elfen dieser Art. Nebelkinder, so wie sich diese Elfen am liebsten selbst nennen, werden 100 bis 150 Jahre alt, sind meistens zwischen 1,50 Meter und 1,75 Meter groß. Die Haarfarbe ist meistens braun oder aber blond mit einem leichten Goldstich, oftmals übernehmen aber die Eigenschaften der Sidhe hier die Vorhand und verleihen ihnen silbernes Haar. Die Augenfarbe variiert zwischen einem tiefen Grün und einem stechenden Silber aber auch alle anderen Farben, die teilweise bei Menschen, den Sidhe oder den Waldelfen üblich ist, kommen oft vor. Wie auch bei Sidhe oder Waldelfen, so haben auch diese Elfen spitze Ohren, die soft erkennen lassen das es sich um eine Elfenart handelt. In den meisten Fällen kann man nicht unterscheiden, ob es sich um einen Sidhe oder einen Waldelfen handelt, da die äußerlichen Unterschiede oft nicht zu erkennen sind. Oftmals fallen sie auf, da sie hinter allen Sidhe oder Waldelfen jemanden vermuten der ihnen auf die Spur kommt und nicht selten andere Leute anstarren oder versuchen anderen Elfen, im wahrsten Sinne des Wortes, die Worte von den Lippen ab zu lesen. Mit knapp 30 Jahren erreicht ein Halbelf dieser Art, dass Erwachsenenalter. Durch die Verbindung von Sidhe und Waldelf gibt es einige Vor-, aber auch Nachteile die diesen Elfen zu Eigen sind, genaueres im Abschnitt „Spezielle Eigenschaften“.

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Stärke:	-1
Konstitution:	+1

Besondere Fertigkeiten:

- +2 Lippen lesen
- +2 Empathie

Besondere Fähigkeiten:

Restlichtverstärkersicht: 15 m

Eisenallergie: Nicht so stark ausgeprägt wie bei den Sidhe. Wenn über mehrere Stunden Kontakt

zu Eisen besteht, so bilden sich Hautbläschen und ein unangenehmes Jucken tritt auf, welches erst nach Tagen wieder nachlässt, selbst wenn man bei den ersten Anzeichen den Kontakt zu Eisen sofort unterbindet.

Seelenname: wie bei Waldelfen

Wyrldlinge

Krieger des Dargred

Wyrldlinge sehen aus wie ihre Vettern, die Tiefenzwerge, jedoch ist ihre Haut dunkelgranitfarben gemasert, ihre Behaarung ist schneeweiß oder granitfarben. Das Besondere sind jedoch die weißlich leuchtenden Augen, die auch in tiefer Dunkelheit noch sichtbar sind und von innen heraus zu glühen scheinen. Ein Wyrldling ist durchschnittlich etwa 10 cm größer als ein Tiefenzwerg. Die Entstehung der Wyrldlinge ist ein weiteres Sakrileg gegen die Natur, welches sich die Adelskate von Schattenkluft zu Nutze gemacht hat. Tiefenzwerginnen, die in einem Ritual zu Matronen gemacht werden, sind in regelmäßigen Abständen, bis zu drei Mal in einem Jahr zeugungsfähig. In einer perversen Zeremonie werden diese Matronen durch besonders erwählte Mitglieder der Adelskaste geschwängert um in Kriegszeiten eine möglichst hohe Geburtenrate zu sichern. Die Schwangerschaft einer Matrone dauert lediglich 3 Monate. Sie kann mit einem Wurf aus bis zu drei Tiefenzwergen enden. Diese Tiefenzwerge werden bereits im körperlichen Zustand der Pubertät geboren, jedoch mit den geistigen Fähigkeiten eines Kindes. Sie haben eine enorme Lernfähigkeit und werden von den Priestern ausgebildet.

Die Sache hat jedoch auch einen Haken. Diese gezüchteten Tiefenzwerge, werden Wyrldlinge genannt, weil sie stark drogenabhängig von der Pflanze sind, die für das Ritual gebraucht wird um die Matronen zu erschaffen. Dem Wyrdbeißer. Andererseits ermöglicht es diese Sucht den Priestern, ihre Wyrldlinge unter Kontrolle zu halten, da diese starken emotionalen Schwankungen unterliegen. Durch die Wyrdsucht und die gefährliche Beschaffung dieser Pflanze ist die Anzahl der Wyrldlinge beschränkt. Überflüssig zu erwähnen, der Unterhalt einer solchen Wyrldlingstruppe geht enorm in die Wyrdvorräte. Ist der Krieg einmal vorbei, werden die entbehrlichen Wyrldlinge nicht mehr gefüttert...

Eigenschaftsmodifikationen

Spezielle	Eigenschaften:
Stärke:	+1
Konstitution:	+1
Wahrnehmung:	+1
Intelligenz:	-1
Willenskraft:	-1
Charisma:	-2

Besondere Fertigkeiten:

- +2 Kriegshandwerk
- +2 Ausdauer
- +2 Rennen
- +2 Orientierung

Besondere Fähigkeiten:

Nachtsicht: 120 Meter

Verringerter Schlafbedarf: Wyrdlinge benötigen nur halb so viel Schlaf wie normale Tiefenzwerge.

Schwächen:

Unbeherrscht

Drogensucht: 5 (Wyrd)

Albino (aber weiße Augen)

Unfruchtbarkeit: Wyrdlinge sind unfruchtbar und können keine Nachkommen zeugen.

Verringertes Alter: Wyrdlinge werden nur 25 Jahre alt.

Lichtblind: Bei hellem Licht sind die Wyrdlinge völlig blind.

Fertigkeiten

Arkaner Formelschmied (Spezial)

Jeweils 3 Punkte in dieser Fertigkeit ergeben einen Bonus von 1 beim Erlernen von selbsterschaffenen Zaubern. Hat der Magier die Fertigkeit auf 10, wird die gesamte Studienzzeit und die erforderlichen EP um 10 % gesenkt. Die Fertigkeit kann die Stufe in der Magieschule nicht übersteigen.

Arkane Improvisation (Spezial)

Je drei Punkte in dieser Fertigkeit geben einen Bonus von 1 beim Wirken von Roher Magie. Hat der Magier die Fertigkeit auf 10, kann er die Lektion Schicksalsspiele aus dem Kompendium auch bei Roher Magie nutzen. Die Fertigkeit kann die Stufe in der Magieschule nicht übersteigen.

Betteln (Cha)

Der Bettler schließt mit seinen Kunden einen Handel ab: Ein gutes Gewissen gegen Geld. Pragmatischer könnte man es auch die Kunst nennen, den Leuten Essen, warme Kleidung und einen Schlafplatz abzutrotzen. Die Schwierigkeit für den Fertigkeitwurf ist der GW des Opfers, +4 wenn es den Nachteil Geiz hat. Mit jedem Erfolg kann der Bettler dem Opfer ein Kupferstück oder den Gegenwert in Kleidung oder Essen abnehmen. Das ist ein Richtwert, ein Fürst wird einem Bettler mehr geben können als eine einsame alte Witwe. Um einen Schlafplatz zu erbetteln sind 10 Erfolge nötig. Der Spielleiter kann den Bettler auch für jede Stunde, die er sein Handwerk ausübt, Würfeln lassen, wobei er den MW nach der Ergiebigkeit der Gegend festlegt. Für jeden Punkt, den der Bettler den MW übertrifft, bekommt er ein Kupferstück. Ein Patzer bedeutet, dass der Charakter entweder mit der Stadtgarde oder seinen Kollegen in Schwierigkeiten kommt.

Flexible Magie (Spezial)

Jeweils 3 Punkte in dieser Fertigkeit ergeben einen Bonus von 1 beim wirken von flexibler Magie. Der Bonus kann jedoch maximal die Höhe des Malus erreichen, welcher durch die flexible Magie veranschlagt wird.

Die Fertigkeit kann die Stufe in der Magieschule nicht übersteigen.

Geheimsprachen

Krummfinger: Hierbei handelt es sich um eine einfache Zeichensprache, mit der sich Bettler schnell und unauffällig Dreiwortsätze übermitteln können. Um diese Sprache erlernen zu können muss der Charakter einen positiven Gewandtheitsbonus besitzen, da die schnellen Handbewegungen schwierig auszuführen sein können. Er sollte auch mit der Unterwelt vertraut sein, da man Außenstehenden gern die falschen Zeichen beibringt. Das kann lebensgefährlich werden.

Krähenfüße (Schrift): So werden die Zeichen genannt, die Bettler an Häusern anbringen, um häufig von der Garde patrouillierte Straßen, besonders ergiebige Türen und vieles andere zu kennzeichnen. Diese Zeichen sind nicht nur Bettlern bekannt, auch den meisten Dieben und Meuchlern und vielen Stadtgardisten. Die Lernkosten für Krummfinger und Krähenfüße sind die im Grundbuch für Sprachen und Schriften verzeichneten.

Mechanoid steuern (Wa)

Die Fertigkeit gibt es bereits im Kompendium und wird lediglich für die Schule: "Geister der Maschine" erwähnt.

Sprachen

Tlak'al: Diese Sprache besteht nur aus Klick und Zischlauten, der Tlak'al'kra. Ihre Schriftsprache besteht aus "japanischen" Schriftzeichen. Außer ihnen kann niemand diese Sprache sprechen; sehr wohl aber verstehen.

Wissen (Int)

Elementarrufer: Diese Wissensfertigkeit dient nicht nur der Einordnung der jeweiligen Elementarwesen und dem Wissen über ihre Fähigkeiten und Schwächen, es kann dazu verwendet werden, die Beschwörung der jeweiligen Elementare zu vereinfachen. Hierzu muss der Beschwörer vor dem eigentlichen Ritual eine Stunde damit verbringen spezielle Ritualkreise zu zeichnen und unterstützende Foki richtig anordnen. Diese Vorbereitung muss

auf einen bestimmten Beschwörungszauber hin vorgenommen werden und wirkt nur bei diesem. Wird der her gerichtete Bereich nicht gestört, so erhält der Beschwörer einen Bonus von +1 für alle 2 Stufen in dieser Wissensfertigkeit auf den Zauberwurf dieses Beschwörungszaubers.

Andere Zauber erhalten durch die Vorbereitung keinen Bonus, gleichsam darf der Ritualbereich nicht gestört werden.

Es ist möglich die Vorbereitung eines anderen zu nutzen, um so von dessen Bonus zu profitieren.

Zeitkontrolle (Will)

Die Zeitkontrolle wird nur in der Gilde „Freunde der Zeit“ gelehrt. Wenn man die Fertigkeit lehrt, muss man eine Sache aus der nachfolgenden Liste wählen: Parieren oder Angreifen. Dadurch, dass der Anwender der Fertigkeit lernt, lehrt er minimal, die Zeit zu kontrollieren. Er bekommt auf der 5. und der 10. Stufe einen Bonus von jeweils +1 auf Parieren oder Angreifen. Wenn ein Zeitkrieger diese Fertigkeit benutzt, hat sie ganz andere, stärkere, Auswirkungen, diese werden bei den jeweiligen Stufen beschrieben. Der Preis für den Zeitkrieger ist allerdings, dass er nicht mehr von dem Parieren oder den Angriffs Bonus profitiert.

Vorzüge & Schwächen

Vorzüge

Anerkannt (1 CP)

Vorraussetzungen: Mindestens Ruhm 2, Vertreter einer Minderheit
Ein Charakter mit diesem Vorzug ist in jeder Region, in der er von seinem Ruhm her einen guten Ruf hat, dass er trotz seines Status als Außenseiter (z.B. Krask nördlich von Saruan, Morai außerhalb Xirr Nageshs, Magier in einigen Regionen) nicht mehr Ärger hat als andere bekannte, den Normen der Region entsprechende Helden hat. Er wird nicht geschröpft, verachtet etc.- von einigen Einzelfällen abgesehen. Sollte der Charakter unter Ruhm 2 sinken oder sein Ruf in der Region sich zum Schlechteren ändern, geht der Vorzug verloren.

Angeborener Zauber (3/6/9)

Dem Charakter ist für alle 3 CP ein Zauber angeboren, den er wirken kann, ohne jemals ein Zauberbuch gelesen zu haben. Er zählt auch für alle Effekte nicht als Zauberer. Der Zauber hat die Stufe 1 irgendeiner Magieschule (auch Klerikaler). Um ihn auszuführen, muss der Charakter keine Gesten und Formeln aufführen, sondern eine halbwegs alltägliche Tätigkeit vollführen (Singen, einen persönlichen Gegenstand Saubermachen, summen, gegen Irgendetwas klopfen, laut fluchen, mit leerem Mund kauen etc.). Er würfelt mit seinem beim Zauber angegebenen Attributsbonus +2 gegen den MW (13) und evtl. den WW, um den Zauber zu wirken. Er darf dabei keinen Fokus dazuzählen oder vielseitige Magie einsetzen. Ansonsten funktionieren diese Zauber wie normale Zauber. Lernt er später die Magieschule des Zaubers, darf er seine Schulstufe dazuzählen und flexible Magie einsetzen. Niemand kann sagen, woher diese Gaben kommen, noch wer sie erhält. Einstellungen zur Magie spielen jedenfalls keine Rolle. Es heißt, Einige vollführen diese Kunststücke, ohne sich dessen Bewusst zu sein. Magierfeindliche Organisationen jedenfalls greifen nach Art des Zaubers ein (d.h. bei allen

außer denen der göttlichen Magieschulen). Magier versuchen den Charakter auszubilden, für ihre Zwecke einzuspannen oder zu vivisektieren (je nach Magier). Das heißt sollten sie von diesen Kräften erfahren. Die Versuche, einen solchen Zauber zu spüren, schlagen meistens fehl: Sie sind mit einer MW- und WW-Erhöhung von 10 belegt.

Arkane Libido (6)

Die Arkane Macht des Charakters ist stark mit seiner Libido verknüpft. Nicht nur, dass er ein starkes Verlangen nach Sex hat, wenn er Arkane Macht einsetzt, umgekehrt regeneriert er auch in einer Viertelstunde sexueller Aktivität ein Viertel seiner Arkanen Macht.

Bergfreund (4, nur Zwerge)

Nicht jeden Zwerg zieht es unter die Berge, einige von ihnen wandern auch gern auf deren Oberfläche. Der Charakter erhält einen +2 Bonus auf Klettern und Überleben.

Drogenveteran (4, nur Morai)

Auch mit Drogen gehen die Morai sehr freizügig um, und es gehört zum guten Ton, sich mit den meisten Stoffen auszukennen. Der Charakter erhält einen +2 Bonus auf die Fertigkeit Alchimie, wenn es um Drogen geht. Bei einem kritischen Erfolg des Stärkewurfs einer Droge, der normalerweise eine weitere Stufe der Sucht bedeutet, wird zweiter Wurf durchgeführt. Schlägt dieser fehl kann der Morai noch einmal widerstehen.

Kältesegen des Malkoth (5, nur Eisfeen)

Alle Eisfeen, die immer noch ein Teil der kleinen eingeschworenen Gesellschaft sind, erhalten jedes Jahr den Kältesegen. Durch diesen werden sie zwei Jahre lang vollkommen immun gegen natürliche Kälte. Um Zaubern die auf Kälte basieren widerstehen zu können, erhalten sie sogar ihren doppelten SR und den anderthalbfachen GW! Doch wenn sie die alljährliche Segnung verpassen sollten, so verlieren sie im kommenden Jahr die Boni auf SR und GW und

im darauf folgenden Jahr verlieren sie ihre Immunität gegen natürliche Kälte. Allerdings sind sie durch den Kältesegen auch anfälliger für jede Art von Hitze. Bei Temperaturen über 10°C erhalten sie pro 5°C auf alle Aktionen einen Malus von (-1): Bei 20°C: (-2), bei 25°C: (-3), bei 30°C: (-4), bei 35°C: (-5), bei 40°C: (-6), bei 45°C: (-7), bei 50°C: (-8), bei 55°C: (-9), bei 60°C: (-10) usw. Hinzu kommt, dass solange sie einen Bonus gegen Kältezauber erhalten ebenfalls auch einen Malus auf Hitze basierende Zauber erhalten. Dieser Bonus beträgt den Grad des Zaubers, der gegen die Eisfee angewandt wird, spricht ein Grad 2 Hitze-Zauber erhält gegen eine Eisfee einen Bonus von 2, ein Grad 8 Zauber einen Bonus von 8.

Goldener Riecher (4, nur Zwerge)

Der Charakter ist ein besonders von Gobar gesegneter Zwerg. Er ist in der Lage Drakonium, Schatzhorte, Gold und Silber zu spüren, wenn er größtenteils von Gestein oder Erdreich umgeben ist. Dazu würfelt er auf die Fertigkeit Schätzen gegen einen MW von 12 für offenliegende Schätze oder kleine Gesteinsproben, 15 für Adern oder Truhen und 20 für absichtlich versteckte Horte. Ist der Schatz magisch gesichert, ist der Zauberwurf der MW. Diese Fähigkeit kann einmal pro Szene eingesetzt werden.

Kind des Waldes (Nur Arborim; 5)

Der Charakter hat eine besondere Verbindung mit allen Wäldern. Er und sein Reittier können genauso schnell durch den Wald reisen, wie durch eine flache Ebene. Er erhält einen Bonus von +4 auf Verfolgungsjagden im Wald, wird von Waldtieren wie Wölfen, Füchsen und Ähnlichem in Ruhe gelassen und schließlich kann er selbst im Wald überleben, ohne auf Jagdproben würfeln zu müssen.

Kindergesicht (2, nur Halblinge)

Obwohl es sich um einen erwachsenen Halbling handelt hat der Charakter ein sehr kindliches Gesicht und einen sehr leichten Körperbau, so dass er leicht mit einem etwa dreizehnjährigen Menschenkind verwechselt wird. Das lässt sich natürlich auf viele Arten ausnutzen.

Menschenfresser (Trolle, Krask oder Orks, 4)

Einige monströse Wesen sind in der Lage, Kraft aus dem Fleisch anderer intelligenten Rassen zu ziehen. Der Charakter gehört dazu. Frisst er sich an einem intelligenten Lebewesen satt, so verfallen jegliche Mali aufgrund Erschöpfung oder Ermüdung, die der Charakter bis jetzt angesammelt hat, er muss aber immer noch Würfe bestehen, um nicht einzuschlafen. Außerdem heilt er 1 Lebenspunkt. Er kann diese Fähigkeit nur 1 Mal pro Woche einsetzen.

Mitglied in der Techgilde (2-6)

Der Vorteil entspricht dem Vorteil „Mitglied einer Gilde, bezieht sich jedoch ausschließlich auf die Techgilde. Die Position, welche der Charakter innerhalb der Techgilde bekleidet, hängt von der Anzahl der investierten Punkte ab:

- 2) Lehrling, bzw. Einfache Soldaten (viele pro Stadt – Anwärter auf Studium) bis Unteroffizier
- 3) Student (einige pro Stadt - Geselle), bzw. Offiziere
- 4) Ingenieure (2-5 pro Land - Diplom), bzw. General
- 5) Chefindenieure (vielleicht zwei pro Forschungsbereich - Doktor)
- 6) Großingenieur (1 Person, Grossing. Prof. Dogram)

Perfektion (3, nur Sidhe)

Der Charakter hat die letzten hundert, zweihundert Jahre damit verbracht, eine ganz bestimmte Fertigkeit zur Perfektion zu bringen. Tagein, tagaus hat er trainiert. Schüler kommen zu ihm um zu lernen. Aber er hat in dieser Zeit auch wenig anderes gesehen.

Der Charakter erhält eine Fertigkeit auf der absoluten Perfektion, einem Fertigkeitswert von 12. Dieser Wert kann durch andere Vorteile und durch EP nicht mehr weiter gesteigert werden. Der Attributsbonus wird normal eingerechnet. Alle Sidhe Fertigkeitsboni (Mode etc.) entfallen. Perfektion kann nur einmal und nicht für Waffenfertigkeiten gewählt werden.

Sammler (2, nur Halblinge)

"Woher hast du den Schlüssel?" - "Hab ich vorhin einem schlafenden Wächter abgenommen." - "Schlafend? Die haben uns angegriffen! Und die hatten auch nichts in den Taschen!" - "Was stellst du auch immer solche Fragen..."

In den Taschen des Charakters sammelt sich so alles Mögliche, nicht immer rechtmäßig. Er kann

sein Unverdientes Glück auch dafür einsetzen, einen beliebigen Gegenstand (bis zur Größenklasse K) aus der Tasche zu ziehen, unabhängig davon, ob er logisch erklären kann, wie der Gegenstand da in seine Tasche geraten ist. Prinzipiell kann der Halbbling damit auch viel Geld ergaunern, allerdings lassen sich die Glücksgötter nicht ewig betrügen. Wer zu viel Misstrauen erregt, kann sein Glück schnell wieder brauchen, um nicht einen vergifteten Dolch in den Rücken zu bekommen.

Spezialist (6, nur Sidhe)

Voraussetzung: Sein Alter zu Spielbeginn beträgt mindestens 100 Jahre.

Jeder Sidhe hat eine Lebensaufgabe. Einige von ihnen erkennen sie darin, sich ganz einem bestimmten Projekt zu widmen und die Perfektion zu erreichen. Der Charakter ist auf diesem Weg. Statt der üblichen Fertigungsboni für Sidhe wählt er 2 Fertigkeiten aus und erhält diese zusätzlich zu seinen anderen Fertigkeiten auf einem Wert von 8.

Starke Beinmuskulatur (3, nur Krask)

Umgekehrt sind dann meistens die Beine stärker: Stärke und Geschick werden bei Proben, bei denen es vor allem auf die Beine ankommt, also unter anderem Springen und Tritte um einen Punkt erhöht.

Tiefes Seelenband (3, nur Waldelfen)

Der Elf ist tief mit seiner Seele im Reinen. Er kann das Seelenband nutzen, um anderen Waldelfen, deren Seelennamen er kennt kurze Nachrichten zukommen zu lassen.

Schwächen

Arkane Schwächeanfälle (3)

Der Körper des Charakters verträgt arkane Macht nicht sonderlich gut. Jedes Mal, wenn er KP einsetzt muss er ihm eine Konstitutionsprobe gegen 10 + die eingesetzten KP gelingen, sonst sieht er Sternchen vor den Augen und fühlt sich schummrig. Auf alle weiteren Aktionen in der Szene erleidet er einen Abzug in Höhe der eingesetzten KP.

Bluter (6)

Schon der kleinste Kratzer im Kampf oder durch einen Unfall, kann lebensbedrohliche Folgen haben, da Wunden sich kaum oder sehr schwer selbstständig schließen und man regelrecht verblutet.

Der Getroffene verliert also einen Lebenspunkt pro Minute, für jede Wunde welche ihm zugefügt wurde. Die Blutung kann nur mit Wunden behandeln gegen 20 gestoppt werden. Dazu kann sich der Charakter nicht durch Konstitutionswürfe stabilisieren.

Anmerkung: Bei jeder Verletzung die einen normalen Charakter bluten lassen würde, gilt die normale Regelung.

Eigener Humor (2)

Der Charakter ist ein Zyniker, welcher gerne sarkastische Kommentare von sich gibt, die oft falsch verstanden werden können. Wenn der Charakter auf eine soziale Fertigkeit werfen muss, tut der Spielleiter das auch. Wenn das Ergebnis des SL's nicht ausreicht, hat der Charakter denjenigen anderen unbewusst beleidigt.

Einsprachig (3)

Der Charakter hat mit Mühe und Not seine Muttersprache gelernt. Für weitere Sprachen fehlt ihm einfach die Begabung. Einzelne Worte kann er sich merken, aber er wird nie einen vollständigen Satz in einer Fremdsprache bilden. Er bekommt keine zusätzlichen Sprachen durch einen Intelligenzbonus bei der Charaktererschaffung.

Lebensmüde (6)

Tod, wo ist dein Stachel? Das Leben des Charakters hat keinen Sinn mehr. Sich einfach das Leben zu nehmen wäre zu profan. Dann doch lieber mit einem wirklich großen Knall abgehen. Wann immer sich die Gelegenheit bietet mit einem wirklich großen Knall abzutreten muss dem Charakter ein Wurf unter seinen GW gelingen, ansonsten nimmt er sie auch wahr.

Schreckhaft (2/4/6)

Der Charakter ist extrem schreckhaft. Für 2 Punkte zuckt der Charakter nur ab und zu mal zusammen, hat sich aber ansonsten recht gut im Griff. (Verdeckter Wurf des SL mit 1W10 ob der Charakter erschrickt. 1-3 ja, 4-10 nein. Auftreten: selten, ca. 2 Mal pro Spielabend) andere Personen lassen sich leicht dazu hinreißen, den

Charakter einfach aus Spaß mal zu schrecken. Für 4 Punkte ist der Charakter schon weit nervöser. Er erschrickt bei 1-5 (1W10) und das auch schon 1W10/2 mal pro Spielabend. Außerdem entfährt ihm auch schon mal ein kleiner Schreckensschrei. Bei 6 Punkten zuckt der Charakter auch schon mal gern bei einem Schatten den er aus den Augenwinkeln sieht, zusammen. Er ist für 1W10 Runden (SL würfelt verdeckt) paralysiert in stressigen Situationen (wie Anschleichen, Dunkelheit, irgendwo still verharren und auf etwas lauern, Keller, Höhlen, allein im Wald....). Er vermeint manchmal im Dunkeln Schritte zu hören, als ob er verfolgt würde, oder Geräusche von der anderen Seite seiner Zimmertüre... Der Charakter sieht sich (Ermessen des SL) auch öfter mal um und erscheint immer leicht panisch.

Schwere Arkane

Schwächeanfälle (6)

Wie bei Arkane Schwächeanfälle, nur wird der Wurf gegen 15 + KP durchgeführt.

Totenangst (2/4/6)

Angst vor dem Sterben hat wohl ein Jeder, sei es der Krieger auf dem Schlachtfeld, der Kranke im Spital oder der Alte auf dem Sterbebett. Im Gegensatz zu diesem natürlichen Schutzinstinkt weist der Charakter jedoch eine Phobie vor allem auf, was mit dem Tod zu tun hat.

Für 2 CP Totenangst fühlt sich der Betroffene in der unmittelbaren Gegenwart Verstorbener oder Totenacker sehr unwohl, was mit einem Malus von 2 auf alle Aktionen belegt wird. Er könnte sich zwar überwinden, eine Leiche zu durchsuchen oder eine Krypta zu betreten, müsste jedoch einen Willenskraftwurf gegen 12 schaffen.

Für 4 CP ist diese Angst schon viel ausgeprägter: Der Malus erhöht sich auf 4, und der Willenskraftwurf muss nun gegen einen MW von 15 geschafft werden, da es sich der Feigling sonst anders überlegt. Selbst um verendete Tiere ab der Größe eines Hundes (K) macht er jetzt einen weiten Bogen. Sollte es gar zu einem Kampf gegen Untote kommen, wird der Wurf auf Willenskraft jede Runde gemacht, bei dessen Scheitern der Charakter aber sofort bis außer Sichtweite der Gefahr flieht.

Für 6 CP ist der „Held“ fast gelähmt von seiner Angst, seine Furcht lässt ihn kaum noch einen klaren Gedanken fassen. Der Malus beträgt nun 6 auf alle Aktionen, und unter (fast) keinen Umständen (Willenskraftwurf gegen MW 18)

wird sich der Betroffene auf mehr als 10 Schritt einer Leiche nähern und man müsste ihn schon bewusstlos schlagen, um ihn in eine Krypta zu bekommen. Das Auftauchen von lebenden Toten bewirkt die sofortige panische Flucht, wenn der Held nicht sogar vor Angst paralysiert ist. Das wäre bei 1-2 auf W10 der Fall.

Auf allen Stufen kann, bei einem kritischen Fehlschlag bei Würfeln in Zusammenhang mit totem Gesocks oder bei einem besonders dramatischen Ereignis, der Charakter zusätzlich noch (vorübergehend) die Schwäche Alpträume erhalten. Dauer und Stärke sind dabei Meisterentscheid. Wenn er sich in einem Kampf gezwungen sieht, sein Leben oder das seiner Freunde zu verteidigen, schreckt er jedoch nicht zurück, sich zu verteidigen und seine Gegner zu verletzen. Jedoch könnte er beim Todesstoß zögern (4 CP) oder ganz davon absehen (6 CP). Ist er Zeuge, wie jemand stirbt, so kommt die Angst nicht sofort, sondern die Angst steigt mit einiger Verzögerung in ihm hoch.

Verkümmerte Arme (6, nur Krask)

Manche Echsenmenschenstämme haben eher schwächliche Arme, während der Rest des Körpers so stark ist wie bei anderen Krask. Bei allen Würfeln, bei denen die Arme zum Einsatz kommen werden Stärke und Geschicklichkeit um einen Punkt verringert.

Verschwenderisch (4)

Der Charakter liebt es Geld auszugeben und sich möglichst tolle, und teure Dinge zu kaufen. Gegenstände die er kauft müssen mindestens exzellenter Qualität sein, und er gibt Geld meist sofort aus, wenn er es bekommt.

Verstoßener (2)

Der Charakter ist ein Verstoßener der eigenen Kultur oder Rasse. Er wurde wegen eines Verbrechens, religiöser Ungnade oder Feigheit aus seiner Kultur verbannt. Um allen zu zeigen, dass er ein Verstoßener ist, wurde er auf eine besondere Art "gebrandmarkt".

Trollen werden die Hörner abgesägt, Krask der Schwanz gestutzt, Zwerge tätowiert, Menschen mit Brandzeichen gekennzeichnet, etc. Der Charakter wird es schwierig haben mit anderen seiner Rasse und / oder Kultur klarzukommen. Außerdem wird wohl jeder zuerst den Charakter verdächtigen, sollte etwas nicht Normales ablaufen, wie etwa ein Diebstahl oder Mord.

Schließlich hat er ja schon einmal so etwas gemacht.

Vogelfrei (10/15/20)

Der Charakter wurde für vogelfrei erklärt d.h. jeder der ihm begegnet darf Jagd auf ihn machen und ihn ohne Konsequenzen fürchten zu müssen auch töten. Für 10 Punkte wurde er nur im eigenen Land für vogelfrei erklärt (ob gerechtfertigt oder nicht sei Spieler und SL überlassen). Er erhält außerdem die Schwäche

"gesuchter Verbrecher" für 4 Punkte (zu Recht in 1 Land gesucht). Für 15 Punkte wird der Charakter in 3 Ländern gejagt und erhält "gesuchter Verbrecher" für 6 Punkte automatisch. Bei 20 Punkten jagt man den Charakter wie ein Tier in mindestens 5 Ländern. Er ist nirgends mehr sicher und erhält "gesuchter Verbrecher" für 8 Punkte automatisch. In diesem Fall ist der Charakter auch sehr misstrauisch und praktisch ständig auf der Flucht.

Kampftechniken

- Der eigene Weg -

Abenteurer

"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: Zauberschneider

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:

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 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 Paradewurf 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 Talendarum 3

Kosten: 1 KP

Der Stabkämpfer ist es gewohnt eine spezielle Rüstung zu tragen, Lederkappe, -wams, -handschuhe, -handgelenk und -knie Schutz, 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 Talendarum 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 Talendarum 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 Talendarum 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 Talendarum 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 Talendarum 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 Talendarum 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 Schauspielern 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: Schmerzzimmunität

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: Vampirklänge

Jedes Mal, wenn der Blutkrieger mit seiner Blutklänge 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 eigenen Blut ist.

Außer freie Aktionen kann der Blutkrieger sonst nichts in dieser Runde unternehmen.

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 Wäsche wieder in den Körper eingeflößt wird.

Herzblutklänge

Voraussetzung: Blutklänge (Blutkrieger 2)

Kosten: 1 KP & LP pro Schadenspunkt

Indem der Blutkrieger Kraftpunkte bei der Erschaffung seiner Blutklänge ausgibt, kann er mehr LP für die Blutklänge 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

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: Zechen und das Handwerk

Wegen seines ständigen Umgangs mit Alkohol bekommt der Charakter einen Bonus von +1 auf Zechen 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 Violen 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 Zechen 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 halbsbrecherischen 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 Derwishes 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 steigt 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

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 Turnprobe einen Patzer (Doppel 1) oder einen automatischen Fehlschlag (eine 1 und eine 2) 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 bekaut 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, Aufputzmittel 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 des Rauschmittels

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

"Abh, 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... hihibi..." - 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

"Gnaaarrr!" - 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 Vision!" - 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 eine

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 wurden 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 ½ 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 Rapiert 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 Trollschild, bei einem Halbling ein Kurzschild) 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 Paradowurf, 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 zudurchschauen, 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 kriegern 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 Gegner 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 Gegner, 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 Rapiern 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 Rapiern 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 Rapiern. Bei einer misslungenen Parade darf der Fechter einen rettenden Ausweichwurf versuchen. Der Ausweichwurf ist keine weitere Aktion. Diese Technik ist mit allen Rapiern 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 Sturzscha-den von bis zu 40 Metern verschont. Größere Höhen sind zwar möglich, doch mehr Sturzscha-den kann nicht kompensiert werden. Der Einsatz der Technik kostet 2 KP. Diese Technik ist mit allen Rapi-eren 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 Angriffen 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. Gedankenschwert 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 Rapi-eren 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:

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:

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:

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 verharrt, werden alle Versuche, ihn zu entdecken, zusätzlich um seine Stufe in Agent erschwert. Es dauert eine Runde, diese Fähigkeit einzusetzen.

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:

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:

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 weitergegeben - 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. Zitterige 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 Al`Hydrons, 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 Al`Hydrons, 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.

Stufe 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. Mitsstreiter 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 Kurzsword 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 Kurzscherwerter 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 Kurzscherwert 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 Kurzscherwerter 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.

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 Fernkampfaffen 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 einen 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: Yîng-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 Kendôka 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 Kendôka und seines Gegners, so darf der Kendôka 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 Zweislagtechnik 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 Kendōka attackiert bei diesem Angriff gezielt die Leber des Gegners zu treffen. Das Ziel dieses Schläges ist der durch einen Lebertreffer verursachte Blutschock, der den Gegner theoretisch vollkommen kampfunfähig machen kann. Der Malus um mit dem Migido-Schlag die Leber (innere Organe) anzugreifen wird um zwei Punkte reduziert.

Hidari Do

Bei diesem Schlag greift der Kendōka 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 anzuwenden zu können, muss der Kendōka bereits den Migido- und den Hidari-Do-Schlag beherrschen. Nach einem erfolgreichen Treffer, zieht der Kendōka 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 Kendōka in harten Trainings den Migikote-Schlag perfektioniert. Auf einen Gezielten Angriff gegen die Waffenhand des Opfers, wird der Malus um zwei Punkte reduziert.

Hidari Kote

Wenn der Gegner des Kendōkas eine zweihändige Waffe führt, ist es sinnvoll, die Hidarikote-Technik anzuwenden um die linke Waffenhand zu attackieren. Die Hidarikote-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 Kendōka 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 Normalfall nicht für den Kopf, daher sind über 90% aller Treffer eines Kendōkas, 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 Kendōka daher 1w10 zusätzlichen Schaden.

Migi- & Hidari-Men

Anders als bei dem mittig platzierten Men, attackiert der Kendōka bei Migido- & Hidari-Men-Schlägen, die Schläfen des Gegners. Durch zahlreiche Übungen hat der Kendōka 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.

Hoyo 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 Kurzsword 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 Kampfrunde 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 Waffe 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 Hieb Waffe 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.

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 leicht 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 leicht 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 verbochen 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

verstehen 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

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 Adeliger 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 Gentlemans 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 Kampfkaktionen), 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 bereit 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 Schule.

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 Schule, 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 Blüten 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 Körperglied geschützt ist) ausgeführt. Trifft dieser und übersteigt der Angriffswurf die SR so ist ein Körperglied so lange gelähmt bis die Nadel wieder entfernt wurde. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen die Blüten 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 Blüten 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 Blüten 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 Blüten 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 Blüten 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 selbst 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 investierten 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 Besetzern 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
linkes Handgelenk	8	Malus von 6 auf Zauber
Herz	15	Sofortiger Tod

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 ausgegeben und ein Massieren (Ge) Wurf gegen 25 abgelegt. 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 3 Erfolge) 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 Doppelanriff 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

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 $1w10 + \text{Stufe} + \text{Willenskraftbonus}$. 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 verharrt 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:

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 umzustößen 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 gefallenem 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 Nymphe

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, der 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 Kampfes-eifer 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 Kampfunde 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 freiem 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, Zwielficht, 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.

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 Schar 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 Kampftauglicher 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 tanzte 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 das 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 scharen, 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: Geistigestärke ((WA-Bonus + WILL-Bonus) / 2) + (Halbe Stufe des Psionikers) - Belastung) + (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 fokusirte 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 fokusirt (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

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
- Schlösserknacken (ohne Werkzeug)
- Fernkampf

Weg damit

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 entsann 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 Druckwelle 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 schwingt. 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 hinten 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 tot.
 - 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 Fertigkeitwürfe. Jede Magierichtung sieht der Sabaterier als eine andere Aura welche die Magie erzeugt. Um die Technik zu aktivieren muss 1 KP gezahlt werde. 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, dass 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 Herrn 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 Herrn 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 aufgebrauchten 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

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, im 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: Schattentrick

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 dass 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 umrennelt). 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 Goremund 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 Gezücht, 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 + 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 Gesamtbelastung 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 Saufkumpen 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 sich 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 Paradowurf 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 anbrundet. 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 Schlachtfeld 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 Wurfwaffe 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 Rechtsverständnis 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 Fertigkeitstests 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 Fertigkeitstest verfügt, eine passende (SL-Entscheidung) 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, das 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 Werkstatt 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. Unverwundlichkeit 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 Paralysierendem 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 Drehknauf 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:

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.

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

„Gebe 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 bewuszt 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 Obelisk "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 Obelisk bilden aber die Elementaristen. Ebenfalls in Trance beschwören sie die elementare Urkraft der Erde, die sich auf der Oberfläche des Obelisk 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 beengt.

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 Hieb Waffen 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 Bauchschlitzer

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 meine 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: Schmerzhafte 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 Zauberei 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

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 nächsten 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.

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 Erlöschschlag 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

"MUAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!! Blut!!!" - Ein unbekannter Untergebener von Marius Dankschrat, Obergenerals des Blutstahlordens, Heerführer der Kirche des Schwarzen Kreuzes

Voraussetzung: Aura des Hasses (Todesritter 7)

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 Waffenlosen 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 diesem 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 Kampfunde 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 Kampfunde 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 alledem 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 zugen sind 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 das 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: Vorranschau

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

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 Zwillingsklinge zu erlernen.

Voraussetzung:

Die Schule der Zwillingsklinge 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 ausgelegt Kampfschule. Die Techniken / Schulstufen der Zwillingsklinge 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 Zwillingsklinge. Der Malus von -2 für eine zu große Waffe in der zweiten Hand entfällt und außerdem zählt für die Zwillingsklinge das wegstecken oder bereitmachen beider Waffen als eine Aktion.

2. Kreisende Klingen

Die zweite und ebenso essentielle Grundlage der Zwillingsklinge ist die Verteidigung mit zwei Waffen. Durch die kreisenden und wirbelnden Klingen in beiden Händen ist die Zwillingsklinge 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 Paradowürfe 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 Gegner 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 Erfolg 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 Zwillingssseele 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 Grammol

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.

Mini-Schulen

Kosten 6 CP bei der Charaktererschaffung und 6 + neue Stufe EP während des Spielverlaufs. Schulen mit nur 3 Stufen. Außerdem bringen die Stufen keinen Zuwachs der arkanen Macht mit sich, ebenso wenig wie einen Zuwachs von Ruhmpunkten.

Duellant

Der Duellant hat sich darauf spezialisiert ebenbürtige Gegner zum Kampf herauszufordern. Auch wenn viele bei dem Wort Duellant gleich an einen Fechter (wie z.B. einen Florentine) denken, müssen sich zwei Duellanten durchaus nicht ähneln. So könnte ein Duellant ein Lichtbringer sein, der Anführer von Untoten oder Dämonenhorden herausfordert während ein anderer lediglich ein Wegelagerer ist der sich mit reisenden Kriegern duelliert um sie auszurauben.

1: Das Duell

Der Duellant kann Gegner zum Duell herausfordern, die er als ebenbürtig betrachtet. Als Duellgegner kommen weder Personen in Frage welche offensichtlich um einiges schwächer sind als der Duellant, noch jene welche sich gegen den Duellanten nicht wehren können (z.B. wenn der Duellant mit einem Bogen kämpft, sein Gegner jedoch nicht und auch keine Möglichkeit hat den Duellanten zu erreichen) Der Duellant setzt einen KP ein und wirft Beeindrucken gegen den GW des Gegners. Gelingt diese Probe befinden sich die Beiden in einem Duell. Sie beachten nur noch einander und greifen nicht in Kämpfe ein die um sie herum stattfinden. Steht das Duell würfelt der Duellant auf Einschüchtern mit einem Bonus gleich seiner Stufe. Diese Probe wird mit dem GW aller sich in der Nähe befindenden Wesen verglichen. Jedes Wesen dessen GW erreicht wurde, kann für Stufe des Duellanten + angesagte Erfolge Runden unter keinen Umständen in das Duell eingreifen, sei es nun Aktiv oder Passiv. Eine Einmischung von außen bricht das Duell ab.

2: Im Eifer des Duells

Der Duellant mobilisiert während eines Duells all sein Geschick und sein Talent. Mehrfachaktionen die er in einem Duell ankündigt, erschweren die Proben jeweils nur um +3 anstatt von +4.

3: Gut, aber nicht gut genug!

Der Duellant hat gelernt Anstrengungen seines Duellgegners zunichte zu machen. Kündigt sein Duellgegner gegen den Duellanten Erfolge an, und gelingen ihm diese auch, so kann er KP einsetzen um diese zu verringern. Jeder eingesetzte KP verringert die Anzahl der Erfolge um 2, jedoch niemals unter 0. Potenzial beschränkt ganz normal auch hier die Anzahl der KP die er ausgeben kann.

Gesetzhüter

In diesen schweren Zeiten braucht es einige tapfere Männer und Frauen, die für die Wahrung der Gesetze eintreten. Jenen Männern und Frauen ist es zu verdanken, dass Verbrechen und Korruption noch nicht völlig überhand gewonnen haben. Diese Technik ist besonders bei Gardisten in großen Städten in ganz Kreijor anzutreffen, aber auch einige Tempelwächter und sogar einige Büttel sollen diese Technik erlernt haben.

1: Justizias Diener

Der Gesetzhüter hat geschworen nach bestem Wissen und Gewissen der Gerechtigkeit zu dienen und nichts wird ihn so schnell davon abbringen. Er erhält einen Bonus in Höhe der halben Stufe (aufrunden) auf seinen GW gegen Versuche ihn einzuschüchtern oder zu belügen.

2: Der Eiserne Arm des Gesetzes

Der Gardist hat einige Griffe gelernt die ihm helfen sollen Unruhestifter ruhig zu stellen, so dass diese möglichst ohne Blutvergießen abgeführt werden können. Ein besonders beliebter Griff ist, das Opfer von hinten zu packen und dessen Arm schmerzhaft auf dessen

Rücken zu verdrehen. Der Gesetzeshüter kann Ringenangriffe ohne Erschweris durchführen.

3: Im Namen des Gesetzes!

Der Gesetzeshüter hat die Tugenden der Gerechtigkeit so sehr verinnerlicht, dass er vermeintlich kriminelles Gesindel durch seine Autorität so sehr einzuschüchtern vermag, dass diese sich kaum mehr der Verhaftung entziehen können. Der Gardist würfelt eine Einschüchternprobe auf den GW des Opfers. Es gelten die normalen Regeln für Einschüchtern, jedoch erhält das Opfer den Abzug auch auf seine Initiative. Pro zusätzlichen Gesetzeshüter der an der Verhaftungsaktion teilnimmt erhält er einen +1 Bonus auf die Probe bis zu einem Maximum von +10, diese Gesetzeshüter müssen aber nicht zwingend diese Kraft beherrschen. Der Einsatz dieser Kraft kostet 2 KP. Diese Kraft ist nur in der ersten Runde eines Kampfes einsetzbar.

Kampfzauberwirker

Bemerkung: Dies gilt für Magier, Priester, Druiden Schamanen gleichermaßen. Dieser Kampfstil entspringt in seiner "modernen" Inkarnation der Kirche Karndts, obwohl auch die Tkorre vergleichbare Drachepriester besaßen und wohl auch einige Elfen ähnliche Techniken schon vor Menschengedenken ausübten. Sie konzentriert sich auf die unproblematische Nutzbarmachung von Magie im dichtesten Kampfgetümmel. Die Magier von Khoras interessieren sich schnell für diesen Stil und sind heute wohl die zahlreichsten Anwender.

1: Zauberrüstung

Zunächst lernt der Kampfzauberer seine Rüstung mit den Arkanen Energien und Strömungen seiner Magie zu synchronisieren. Zu diesem Zweck führt er ein längeres Ritual (1 Stunde pro BE) aus, das es ihm ermöglicht die BE seiner Rüstung für Zwecke der Zauberei um 1 pro Stufe zu senken. Dieses Ritual muss an seinen ganz persönlichen Stil der Magie angepasst werden und wirkt für niemanden sonst. Er kann allerdings beliebig viele Rüstungen derartig behandeln. Diese Behandlung kostet 5 KP pro Reduzierung der BE und muss einmal im Monat durchgeführt werden. Sie kann auch für 1 EP pro reduziertem BE permanent gemacht werden. Die verwendeten Runen und Symbole verleihen der Rüstung ein beeindruckendes Aussehen,

insbesondere wenn der Magier einen Zauber wirkt (sie leuchten dann, weil die arkanen Energien durch sie kanalisiert werden).

2: Defensiv Zaubern

Diese Technik ermöglicht es einem Zauberer sich selbst zu schützen ohne seine Zauberei unnötig zu stören. Der Zauberer kann defensiv kämpfen ohne dass der Abzug auf seine Zauberwürfe angerechnet würde.

3: Zauberklinge

Manchmal muss auch der beste Zauberer auf seine Klinge zurückgreifen um sich den Feind vom Hals zu halten. Gut wenn er für diesen Fall vorgesorgt hat...

Der Zauberer kann beliebige Zauberei in seinen Waffen speichern. Jede Waffe kann dabei nur einen einzigen Zauber aufnehmen und dieser muss in einem langen Ritual (1 Stunde) in die Waffe gebannt werden. Das kostet neben den normalen KP-Kosten einen EP. Es ist möglich beliebig viele Waffen derartig zu behandeln, aber nur der Zauberer kann die Zauberei aktivieren. Ferner können die Zauberei nur auf die Waffe selbst oder ein mit ihr getroffenes Ziel wirken - sie können von dem Zauberer zu einem beliebigen Zeitpunkt als freie Aktion aktiviert werden, sofern er die Waffe in Händen hält. Ferner ist der Zauberer evtl. in der Lage eine wahre Zauberklinge herzustellen. Wenn er die speziellen Spezifikationen (nötige Metalle und Kristalle, besondere Formen und Schmiedetechniken) nicht in Erfahrung bringen kann muss er allerdings experimentieren. Dies kann beträchtliche Zeit erfordern und Unmengen an Ressourcen verschlingen. (500 GM, 6 Monate; Wissen/betreffende Magieschule gegen MW 25; jeder Wurf nach dem ersten kostet nur 100 GM und 1 Monat)

Kunstschütze

Diese Technik findet vor allem unter den Schusswaffenliebhabern der Halblinge großen Anklang, aber auch andere die das Privileg besitzen eine Schusswaffe zu führen, haben sich dieser Technik verschrieben.

1: Kunstschiessen

Durch den besonderen Umgang mit Schusswaffen hat der Charakter gelernt Beeindruckende Kunststückchen mit seiner Schusswaffe hinzulegen. Sei es mit einem präzisen Schuss eine Münze zu treffen oder ein

Seil zu durchtrennen, solcherlei Kunststücke scheinen für diese Teufelskerle kaum ein Problem darzustellen. Der Kunstschütze erhält einen Bonus von 1 pro Stufe auf alle Beeindrucken - Proben in Verbindung mit Schusswaffeneinsatz.

2: Warnschuss

Der Knall einer Pistole oder gar einer Flinte ist sehr laut und kann jene, die es nicht gewohnt sind, eine Heidenangst einjagen. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit hat gelernt diesen Effekt auszunutzen. Sei es durch einen knapp am Ziel vorbeifliegenden Querschläger oder das extreme hallen in einem engen Gang. Setzt der Charakter diese Fähigkeit ein so betrifft alle Ziele in ungefährer Schussrichtung für Stufe Runden lang der Effekt einer Furcht mit einer Stärke in Höhe der Halben Schusswaffenfertigkeit des Schützen. Dieser Schuss macht keinen Schaden und diese Fähigkeit ist natürlich nur mit einer geladenen Schusswaffe einsetzbar. Diese Fähigkeit kostet 1 KP

3: Tanz!

Voraussetzung für diese Technik ist dass das Ziel den Schützen sehen kann und dass dieser eine geladene Schusswaffe bereit hat. Der Schütze zielt direkt auf den Boden vor den Füßen des Opfers und zwingt diesen dazu eine hüpfende Ausweichbewegung zu machen die oft scherzhaft als "Tanz" bezeichnet wird. Sofern dem Schützen eine Einschüchternprobe gegen die GW des Opfers gelingt, kann das Opfer in dieser Runde keine Bewegungsaktion durchführen und verliert seinen Bonus auf VW durch Geschick und Wahrnehmung für diese Runde. Der Einsatz dieser Kraft kostet 1 KP.

Messerstecher

Messerstecher konzentrieren sich auf einen unehrenhaften Kampfstil, der mit kurzen Klingen auskommt. Einige Meuchelmörder absolvieren ein derartiges Kampftraining (auch wenn die Schattenhand den Umgang mit Dolchen weit mehr gemeistert hat und daher meist auf ein so primitives Training verzichtet), aber auch viele Gossenbewohner und Tavernenkunden schnappen mit den Jahren den einen oder anderen Trick auf.

1: Mörderische Drehung

Wenn der Messerstecher mit einem Dolch(oder einer ähnlichen Waffe) 5 Schadenspunkte oder

mehr anrichtet, kann er die tief in der Wunde steckende Waffe brutal umdrehen, was die Wunde auf äußerst schmerzhaft Weise vergrößert. Der zusätzliche Schaden beträgt 1w10/2 (gegen diesen Schaden hilft natürlich keine Rüstung).

2: Ein Andenken an Mich

Auch für diese Technik ist es notwendig, wenigstens 5 Schadenspunkte anzurichten. Der Messerstecher dreht seine Waffe nicht nur im Opfer, er verhakt sie und bricht sie ab, so dass die Spitze oder sogar größere Teile der Klinge im Opfer verbleiben. Die im Opfer steckende Klinge verhindert eine Heilung der betreffenden Wunde, solange sie nicht entfernt wird und kann sogar heftige Blutungen und zusätzliche Schmerzen verursachen, wenn das Opfer nicht stillhält (1LP /Minute wenn das Opfer sich bewegt; Anstrengung wie Sprints, Kraftakte oder Kämpfe könne nach SL zusätzlichen Schaden anrichten, üblicherweise jeweils 1 Punkt). Der MW um die Klinge mit Wunden behandeln zu entfernen ist 15 + (angerichteter Schaden -5); Pro 1w10 an Schaden den der Behandelnde bereit ist anzurichten, sinkt der MW um 5. Offensichtlich wird die verwendete Waffe bei diesem Angriff zerstört und sie sollte besser relativ leicht abzubrechen sein (Stilette, die meisten Dolche sowie Messer sind generell geeignet, magische Waffen oder solche aus besonderem Material wie Lunarium oder Drakoniumstahl sind es nicht). Evtl. können besondere Effekte erzielt werden, wenn die Spitze der Waffe behandelt wird - etwa ist es unangenehm wenn sie rot glühend erhitzt wurde...

3. Flinkes Messer

Der Messerstecher weiß, dass der erste Stich der letzte sein kann (des Kampfes oder seiner Waffe) und hat daher gelernt, seine Waffe mit einer unglaublichen Geschwindigkeit zu ziehen... Der Messerstecher darf einmal pro Runde ein Messer (Dolch, Stilett, irgendeine mit der Fähigkeit Dolche geführte Waffe) als freie Handlung ziehen, wenn er dafür 2 KP bezahlt.

Schild-spezialist

Dieses Kampftraining befasst sich damit einen Schild maximal auszunutzen. Es ist unter vielen Kämpfern beliebt, unter anderem den Söldnern der Grenzlande (so sie sich nicht auf den Bogen spezialisiert haben), vielen vargothischen Rittern und den Hilfstruppen des verunischen

Imperiums (also jenen Truppen die von Provinzen gestellt werden - die Elitelegionen selbst haben wenig für derlei übrig).

1: Schild ausnutzen

Der Schildspezialist lernt gleich zu Beginn seines Trainings, sich so gut wie möglich mit seinem Schild zu decken.

Der RS-Bonus seines Schildes steigt um seine Stufe in diesem Kampftraining (hilft aber, wie Schildboni generell, nicht gegen überraschende Angriffe und solche gegen die der Spezialist das Schild nicht zur Geltung bringen kann (SL Ermessen, insbesondere Angriffe von hinten und der dem Schild abgewandten Seite)).

2: Meister der Parade

Während er weiter in seinem Training fortschreitet lernt der Schildspezialist Angriffe mit seinem Schild zu parieren, ohne dadurch seine Angriffe zu vernachlässigen.

Der Mehrfachhandlungsabzug für Schildparaden sinkt auf -2; wenn der Schildspezialist also zweimal parieren und einmal angreifen würde, hätte er nur einen Abzug von -4. Die Obergrenze von 3 Handlungen pro Runde bleibt bestehen.

3: Intuitive Deckung

Durch sein vervollkommntes Training mit dem Schild ist der Spezialist jetzt in der Lage, sich auch vor blitzschnellen Angriffen zu decken, die er kaum aus dem Augenwinkel kommen sieht. Nun kann der Schildspezialist auch Angriffe von "schnelleren" Gegnern blocken, sofern ihm ein Wurf auf seine Schildfertigkeit (ohne den Paradebonus des Schildes) gegen die Initiative des Gegners als MW schafft und er vorsorglich Schildparaden ansagt. Der Mehrfachhandlungsabzug für diese Paraden gilt auch, wenn sie nicht tatsächlich genutzt werden.

Stabkünstler

1: Schützender Baum

Der Stabkünstler darf seine Stufe, in Stabkünstler, zu seinem Fertigkeitswert Stabkampf addieren, um eine Parade zu führen.

2: Stabsprung

In jeder Situation in welcher ein Stabkünstler unter zu Hilfenahme eines Stabes, eine Akrobatische Aktion ausüben möchte, darf er

ohne Modifikatoren durch Mehrfachaktionen seine Fertigkeit Stabkampf als Unterstützende Fertigkeit verwenden. Die Anzahl der maximalen Aktionen in dieser Runde werden nicht verändert und bleiben somit 3. Ein Stabsprung zählt als Aktion.

3: Faltbarer Stab

Der Stabkünstler darf Modifikatoren durch Beengt Kämpfen, um 2 Punkte senken.

Trickser

Wer glaubt, die unzähligen Trickbetrüger, welche das Land bereisen seien Nichtsnutze die ihr Leben lang nichts gelernt haben, ihr sich gewaltig! Zumindest einige haben durch die Ausübung ihres umstrittenen Handwerks einige Tricks gelernt, die ihnen schon oft den Kopf aus der Schlinge gezogen haben..

1: Wer ich? Du musst mich verwechseln!

Das wichtigste beim Betrügen ist, sich nicht erwischen zu lassen. Der Trickser erhält seine Stufe als Bonus auf Würfe mit denen er Leute von seiner Unschuld überzeugen möchte.

2: Können diese Augen lügen?

Der erste Eindruck ist der wichtigste, und das weiß der Trickser. Er gibt einen KP aus um bei Person einen guten ersten Eindruck zu hinterlassen. Danach würfelt er mit Beeindrucken gegen den GW des Ziels. Gelingt diese Probe erhält er seine Stufe + angesagte erfolge als 'Guthaben' gegen die Person. Dieses Guthaben darf er während der ersten Begegnung (und nur dann) gegen die Person bei allen Sozialen Proben einsetzen, bis er dieses verbraucht hat. Jeder Punkt des Guthabens bedeutet dabei einen +1 Bonus auf den Fertigkeitswurf. Bei einer Probe darf er jedoch nicht mehr als sein halbes abgerundetes Charisma an Punkten aus diesem Vorrat beziehen. Dieser Bonus durch das Guthaben ist kumulativ mit eventuellen KP die für die Probe eingesetzt werden.

3: Meister der Täuschung

Der Charakter könnte jedem alles weismachen. Eingesetzte KP sowie angesagte Erfolge im Zusammenhang mit der Fertigkeit Schauspielerei verdoppeln sich.

Waldläufer

1: Grüne Lunge

Der Waldläufer erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe zu Ausdauer.

2: Laub im Wind

Der Waldläufer erhält einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf Rennen.

3: Eins mit dem Wald

Der Waldläufer darf Geländezuschläge auf Proben ignorieren.

Lektionen der offiziellen Schulen

Barde

Die Trommeln von Trulk

Die Stille der weiten Ebene wird durch rhythmisches Trommeln unterbrochen. Mit jedem Schlag zucken die Verteidiger wieder zusammen und starren sich angsterfüllt an. Da endlich sieht man eine Staubwolke am Horizont, man erkennt wie sie sich schnell nähernd, schlangengleich, einen Weg hinauf zu den Verteidigern bahnt. Die Trommeln werden lauter und fordernder je näher sich die Staubwolke ihrem Ziel zubewegt.

Auf einmal kann man Schemen in der Staubwolke erkennen, Schemen die unaufhaltsam voranstürmen, immer weiter auf die Verteidiger zu. Kurz bevor die Schemen in Reichweite der Speerwerfer und Armbrustschützen kommt stoppen sie, eine leichte Veränderung des Rhythmus scheint dazu zu führen das die Orks aus der langgezogenen Marschformation in eine breite Schlachtenreihe den Verteidigern gegenübertreten.

Mit dem letzten Ork, der seinen Platz einnimmt verstummen die Trommeln. Stille legt sich über die zwei Heerscharen auf dem Felde, welches in wenigen Minuten mit Blut durchtränkt sein wird. Die Stille wirkt schon fast bedrohlicher als die Trommeln vorher, als auf einmal die Trommeln, begleitet vom lauten Kriegsgebrüll, loslegen, schneller und aggressiver als beim Marsch. Die Schlachtenreihe der Orks stürmt unter dem Speer- und Bolzen-Beschuß der Verteidiger zum Angriff, und obwohl einige Fallen, erreichen sie die Verteidiger.

Oh ja, heute wird ein guter Tag.

Lektionen für eine Bardenschule

Vorraussetzungen

Rasse: Ork

Herkunft: Trulk

Alle hier genannten Ränge funktionieren nur wenn der Barde trommelt.

Die einzelnen Stufen müssen in der hier genannten Reihenfolge und anstatt einer Spezialisierung erlernt werden.

Rhythmus im Blut

Aufgrund des Takt und Rhythmusgefühls des Orks kann er vieles als improvisierte Trommel verwenden. Ob er nun im Takt auf ein Schild oder auf seine eigene Plattenrüstung haut. Solange man darauf 'trommeln' kann gilt es als erfüllte Vorraussetzungen für die anderen Ränge. Klatschen oder stampfen zählen nicht!

Wenn der Ork eine Trommel, keine improvisierte, verwendet erhöht sich seine Reichweite, in der man die Trommeln hört, um 20 Schritt. Diese erhöhte Reichweite verdoppelt sich alle zwei Bardenstufen, was bedeutet das ein Barde Stufe 4 noch eine erhöhte Reichweite von nur 40 Schritt hat, jedoch ein Barde in der Stufe 10 eine erhöhte Reichweite von 320 Schritt hat. Diese Technik bedeutet nicht, das der Barde besonders laut Trommelt (besonders leise aber auch nicht), sondern einfach das man sein Trommeln auch in größerer Entfernung hört.

Weiter ihr Faulpelze!

Durch den Einsatz eines KP und damit verbundenes anhaltendes Trommeln, kann der Barde alle Ausdauerproben seiner Mitstreiter automatisch bestehen lassen. Dieser Effekt endet, sobald der Barde seine eigene Ausdauerprobe, er selbst ist von seinem Effekt nicht betroffen, nichtmehr schafft oder er mit dem Trommeln aufhört. Als Richtwert für die Ausdauerprobe schlage ich einen MW von 5 +1/Stunde vor, natürlich modifiziert durch Sachen die der Barde neben den Trommeln noch macht.

Sollte ein zweiter Barde in der Gruppe sein, der ebenfalls dieses Talent einsetzt, bestehen beide automatisch ihre Ausdauerproben.

Dieser Effekt sorgt nicht für Erholung, sondern nur dafür das man so aufgeputscht ist, das man immer weiter macht. Aber irgendwann bricht jeder Körper zusammen. Nach mindestens zwei

bis maximal KON/3 Tagen ist es wohl soweit das man zusammenbricht und unter Umständen einen tödlichen Schock erleidet (SL entscheid). Mit Essen und Trinken während der Anstrengungen kann die Zeit verdoppelt werden. Man kann jedoch nicht trommeln während man isst oder trinkt. Dies ist mit "Schneller ihr Hunde" kombinierbar.

Schneller ihr Hunde!

Durch rhythmisches Trommeln und dem Einsatz eines KP kann ein Barde den Sprintmodifikator von seinen Mitstreitern und ihm um 2 erhöhen. Dies hält solange an, wie der Barde seine Ausdauerproben dazu besteht. Dies ist mit "Weiter ihr Faulpelze" kombinierbar, unterliegt aber auch den gleichen Einschränkungen.

In den Kampf!

Indem der Barde einen schnellen Takt vorgibt, und einen KP investiert, bewegen sich seine Mitstreiter im Takt was dazu führt das sie ankommenden Angriffen besser ausweichen (VW+1) und auch selber besser treffen (Angriff +1). Dieser Effekt hält solange der Barde trommelt, jedoch maximal eine Szene. Mehrere Barden erhöhen den Bonus nicht. Dies ist mit "Sterben könnt ihr später!" und "Mut kennt keine Furcht!" kombinierbar

Sterben könnt ihr später!

Aufgrund des rasenden Taktes, den der Barde anschlägt, und dem ausgegebenen KP für diesen Effekt, sind alle Mitstreiter so aufgeputscht, das sie ein zusätzliches Schadensniveau vor Angeschlagen erhalten. Dies hält solange der Barde trommelt, jedoch maximal bis zum Ende der Szene. Wenn der Effekt endet verschwindet der durch das zusätzliche Schadensniveau abgefangene Schaden nicht. Das bedeutet das wenn man nur noch durch das zusätzliche Schadensniveau am leben war, man am ende des Effektes stirbt.

Dies ist mit "In den Kampf!" und "Mut kennt keine Furcht!" kombinierbar

Mut kennt keine Furcht!

Wenn der Barde einen KP ausgibt und ausgiebig trommelt, stachelt er dadurch seine Mitstreiter an auch ihren schlimmsten Ängsten zu widerstehen (GW gegen Furcht +1). Außerdem nährt dieses Trommeln die Furcht in den Feinden des Bardens (Furchtrang 1). Dies hält

solange der Barde trommelt, jedoch maximal bis zum Ende der Szene.

Mehrere Barden können den GW gegen Furcht bis auf ein Maximum von +5 erhöhen, jedoch nicht den Furchtrang.

Dies ist mit "In den Kampf!" und "Sterben könnt ihr später!" kombinierbar

Erwachte Begabung

Glücksritter

Der Glücksritter ist ein waghalsiger und tollkühner Abenteurer, der durch seine halsbrecherischen und riskanten Manöver ständig dem Tod ins Auge blickt, um danach mit seinen Heldentaten zu prahlen und um der Nachwelt so ewig in Erinnerung zu bleiben. Glücksritter verlassen sich auf ihr sprichwörtliches Glück und bedenken weniger die Risiken, als den Ruhm einer Heldentat. Sie erhalten auf waghalsige, halsbrecherische, spektakuläre oder riskante Manöver (nicht auf Angriffe oder Ausweichen), wie etwa Springen, Turnen, Klettern etc. einen Bonus in Höhe Ihrer halben Stufe in der Bardentechnik aufgerundet. Außerdem kann der Glücksritter, wie ein Skalde, ein Heldenlied singen (oder eine Heldengeschichte erzählen), welches ausschließlich auf sich selbst wirkt und 1 EP kostet.

Um seinen Ruhm zu mehren, würfelt der Spieler mit Singen oder Erzählen gegen 15 plus dem der zeitigen Ruhmrang des Charakters als Mindestwert und sagt Erfolge an. Gelingt der Wurf, so erhält der Glücksritter Ruhmpunkte in Höhe der Erfolge. Das Heldenlied wirkt nur einmal pro Publikum.

Berserker

Flucht nach vorn!

"AAaaaarrggghh!!!" - Frother, Berserker aus Gwynor (verstorben)

Voraussetzung: Berserker 6 "Roter Vorhang",
Nachteil: Feigheit oder vergleichbar
Kosten: 2 KP

Der Berserker reagiert mit dieser Lektion auf den "Fight or Flight"-Reflex mit einem Angriff. Er kann spontan 2 KP ausgeben und damit die Lektion aktivieren, wann immer er Opfer eines

"Furchteffektes" wird, also Abzüge bekommen oder sogar flüchten würde.

Bei Anwendung der Lektion geht der Charakter sofort in seine Berserkerwut, wenn er es nicht sowieso schon ist, und der Furchteffekt wird solange ignoriert wie diese Wut anhält.

Der Charakter muss aber die Quelle seiner Furcht jede Runde blindwütig angreifen, bis die Wut beendet ist oder das Ziel tot/ besieht/nicht mehr fähig den Furchteffekt aufrecht zu erhalten.

Sollte der Furchteffekt von etwas ausgehen, das NICHT angreifbar ist, greift der Berserker stattdessen ein anderes Wesen blindwütig an. Sein alternatives Ziel darf er sich aussuchen, aber er MUSS angreifen.

Wenn keine Feinde da sind ein beliebiges anderes Wesen. Im Notfall sogar einen Gefährten. Wenn gar kein lebendes/untotes /etc Wesen in Sichtweite ist haut er aufs Mobiliar ein oder so.

Hat der Charakter in einer Runde eine andere Aktion angesagt, als einen blindwütigen Angriff, BEVOR der Furchteffekt ihn betrifft, kann er, wenn er die Lektion aktiviert, in dieser Runde nicht handeln!

Gossenkampf

Kneipenrunde

"Ach Jungs! Ihr seid echt prima <hiks> Xurfos für alle, der Abend geht auf mich!" - Xorkon "offener Beutel" Tyrannor, auf Tour in Carnex

Voraussetzung: Kneipenschlägerei (Gossenkampf 2)

Kosten: Speziell

Um diese Lektion einzusetzen muss der Gossenkämpfer zuerst eine Lokalrunde schmeißen, spricht allen Anwesenden einen Drink spendieren. Dabei würfelt er mit Charismabonus plus Rumrang plus den eingesetzten KP gegen den höchsten anwesenden GW. Bei Erfolg hat er die Kneipe auf seiner Seite. Sollte es an diesem Abend zu einem Kampf kommen kann er auf die Unterstützung der Anwesenden hoffen. Sie werden nicht ihr Leben für ihn opfern, aber seinen Gegner hier und da ein Bein stellen oder ihnen in einem kritischen Moment von hinten eins mit dem Stuhl geben. Eine Kneipe kann immer nur für einen Charakter gewonnen werden. Werden an einem Abend mehrere Lokalrunden geschmissen, zählt wenn die Krüge fliegen nur der höchste Wurf.

Kryss

Sprungangriff

Voraussetzung: Sprungmuskulatur

Kosten: 2 KP

Der Kryss springt seinen Gegner mit einem gewaltigen Sprung an und zerfleischt ihn noch im Flug. Mittels dieser Mutation ist der Einsatz der Sprungmuskulatur in Verbindung mit einem Angriff keine Aktion mehr. Außerdem ist jeder Versuch den Angriff zu parieren, auszuweichen oder abzublocken um 5 erschwert.

Todesrolle

Voraussetzungen: Thrall (Kryss 4) / Krokodilgebiss Mutation

Kosten: 2 KP

Hat der Charakter die Ahnen Mutation Krokodilgebiss und führt mit dieser einen Angriff zum Niederschlag aus, so kann er als freie Aktion die Todesrolle ausführen! Gelingt der Angriff so wird der Gegner zu Boden geworfen und der Krask rollt sich mit ihm ähnlich einem Krokodil im Wasser. Dabei erhält der Gegner den Schaden, den der Charakter durch den Biss verursacht hätte, wenn es ein normaler Angriff gewesen wäre. Außerdem ist das Opfer nun vom Krask umklammert und kann sich nun wie beim Ringen mittels Kraftakt aus der Umklammerung befreien.

Mutation

Säureblut

Voraussetzung: Giftdrüse

Diese Mutation gewährt die Kraft Säureblut auf 5. Wann immer der Kryss Schaden erleidet darf er eine Probe mit 2W10+5 gegen den VW des Gegners würfeln. Trifft er so wird das Opfer von der Säure getroffen. Die Säure verursacht 1W10/2 Schaden mit Wirkungsdauer 3. Der Krask erhält eine schwarzglänzende Haut die ihm einen RS von 3 gegen Säure gewährt.

Schnappbiss

Voraussetzung: Krokodilgebiss

Der Kryss hat in seinem Maul ein weiteres Gebiss ausgebildet dass sehr gezielt zuschnappen lassen kann. Spezielle Organe in diesem Maul können Blut und bestimmte Organe eines Lebewesens besonders effektiv verwerten. Tötet der Kryss ein Lebewesen aus Kreijor mit dieser Kraft durch einen gezielten Treffer auf lebenswichtige Organe, so stellt dies wieder

1W10 KP bei ihm her. Diese Kraft einzusetzen dauert eine volle Runde.

Lichtbringer

Heiliger Schild

Voraussetzung: Heilige Rüstung (Lichtbringer 9)

Kosten: 2 KP

Der Lichtbringer kann ein heiliges weiß schimmerndes Schild beschwören, indem er sich eine Runde lang Konzentriert und 2 KP ausgibt. Es handelt sich dabei um ein beliebiges Schild, was der Lichtbringer tragen kann mit einem +3 Bonus auf den RS mit einer Belastung von 0. Zusätzlich gewährt es dem Lichtbringer, wenn er es am Arm trägt, einen Bonus von 3 auf alle Widerstandswerte gegen die Aspekte Tod und Finsternis. Auf dem Schild ist das Wappen des Paladins und es sieht wie die heilige Rüstung beeindruckend aus. Das Schild verschwinden zu lassen dauert ebenfalls eine Runde.

Praetoria

Speer der Legion

"Speere - bereit!" - ein Ruf, der die Feinde des Imperiums das Fürchten lehrt

Voraussetzung: Praetoria 2 (Schwert werfen)

Kosten: 1 KP

Wirft der Charakter einen Speer (Wurfspeere- und spieße oder andere Waffen, die Stichschaden verursachen, jedoch nicht das Schwert) und gibt als freie Aktion einen KP aus, so verformt sich die Spitze der Wurfwanne beim Aufprall, was die Waffe regeltechnisch zerstört, sodass sie nicht wiederverwendbar ist. Getroffene Gegner, die einen Schild (ausgenommen eine Tartsche) benutzen, erleiden einen Malus in Höhe der Stufe des Charakters geteilt durch zwei (aufgerundet) in "Praetoria", da der Speer tief in den Schild eindringt und sich so verformt, dass der Schild unhandlich und schwer wird. Den Speer wieder aus dem Schild zu entfernen dauert 5 Minuten und es muss eine Probe auf Geschick mit MW 15 gewürfelt werden.

Lanzenstoß der Legion

"Es gibt keine Überlebenden." - General Ilius Marcus Verdio

Voraussetzung: Praetoria 6 (Schneller Stoß)

Kosten: 2 KP

Wenn der Charakter einen Gegner mit einem Speer im Nahkampf angreift, so kann er spontan 2 KP ausgeben, um den Lanzenstoß der Legion durchzuführen. Bei einem Treffer durchdringt der Speer den Schild des Gegners und ignoriert jeden nichtmagischen Rüstungsschutz, welchen der Schild verleiht; eine Parade mit dem Schild ist um 4 Punkte erschwert. Zudem erhält der Schild den doppelten Schaden, wenn mit Härte und Strukturpunkten gespielt wird. Eine Ausnahme ist die Tartsche, auf welche diese Lektion den unten beschriebenen Effekt gegen Gegner ohne Schild erzielt.

Trägt der Gegner keinen Schild, so gilt der Angriff als ein Angriff zum Niederschlag, der keinen Malus mit sich bringt.

Imperato Victoria

Anmerkung: Siehe Berufswegspezialisierung Imperato Victoria

Licentia Impetus

Voraussetzung: Praetoria 7

Kosten: 2 KP

Führt der Charakter dieses waghalsige Manöver aus, so verfallen alle Bewegungsaktionen für ihn in dieser Runde. Stattdessen springt der Krieger bis zu St x1,5 in Metern weit und attackiert einen Gegner. Ist der Angriff erfolgreich, so wird der gesamte Fertigkeitswert der verwendeten Waffe als Schaden zusätzlich addiert.

Entwickelt wurde dieses Manöver, um gegnerische Kommandanten zu ermorden. Während des Schlachtengetümmels ist es die Aufgabe einer Imperato-Victoria-Einheit, einen Keil in die gegnerische Linie zu schlagen, um einen geringen Abstand zu einer gegnerischen Führungsperson herzustellen; mit diesem Manöver überwindet der Imperato Victoria auch die letzten Reihen (z.B. die Leibgarde eines Generals) des Gegners und attackiert direkt die Führungsperson.

Werden Zweikämpfe oder Duelle zwischen hochrangigen Imperato-Victoria-Kämpfern ausgefochten, so ist es seit einigen Jahrzehnten üblich, dass beide Kämpfer dieses Manöver ausführen und sich in der Luft treffen. Hierbei soll deutlich gezeigt werden, wer in dieser schwierigen Situation besser manövrieren kann und der Überlegene ist. Nicht selten fallen nach so einem Angriff beide Parteien schwer verletzt zu Boden; in diesem Fall ist derjenige der Gewinner des Duells, der zuerst aufstehen kann (wobei die Zuhilfenahme von Schild oder Waffe

durch eine ungeschriebene Regel untersagt ist; gerne spotten die Krieger untereinander über die "Senexe" (Senex = alter Mann), die sich auf ihre Speere oder Schilde stützen müssen.

Licentia Impetus gilt als ein Blindwütiger Angriff und kann somit nicht mit Mehrfachaktionen verwendet werden. Der übliche VW-Malus kommt nicht zum Tragen, ebenso erhält der Charakter nicht den +2/+2 Bonus.

Beispiel: Erugio Laxio hat eine Stärke von 8 und einen Fertigkeitensrang in Schwertern von 10 (macht 13). Er führt nun das angegebene Manöver mit einem Kurzsword (1w10+4) aus und trifft einen Gegner, der in 8 Metern Entfernung steht (maximale Sprungreichweite Erugios sind 12m; $8 \times 1,5 = 12$). Der Schaden beträgt nun 1w10+4 durch das Kurzsword, +3 durch den Stärkebonus (1w10+7), +5 durch den Schadensbonus durch Praetoria Kampfschule (angenommen er ist Stufe 5) und +13 durch den gesamten Fertigkeitenswert; macht insgesamt: 1w10+25 Schaden.

Stahlfaust

Vargothische Burgtruppen

“Vargothische Burgtruppen sind die erwählten Männer, die geschworen haben ihren Herren zu verteidigen! Sie sind gut bewaffnet, schwer gepanzert und loyal bis zum letzten Mann, und Experten des Nahkampfes!“ - *Eine Beschreibung von Arnold von Egenberg über seine Mannen:*
Die vargothischen Burgtruppen sind eine vargothische Spezialisierung der Stahlfaust. Dazu entwickelten sie eigene Lektionen.
Burgtruppen sind Elite Soldaten der vargothischen Herren. Ihre Aufgabe ist es die Länder ihres Herren und ihren Herren zu verteidigen, wenn es sein muss bis zum letzten Mann. Sie sind bereit den Willen ihres Herren mit aller Gewalt durchzusetzen und wollen als würdige Männer und Krieger angesehen werden. Den Eid auf ihren Herren beschwören sie gemeinsam und haben danach ein Anrecht darauf, dass ihr Herr sie versorgt. Sie tun dies, da sie wissen dass selbst wenn sie sterben ihre Kameraden sie rächen werden.
Ihr Hauptkampf befindet sich im Nahkampf. Sie kämpfen mit Schild und Axt, seltener auch mit Langsword. Aber die wenigsten Gegner können noch von ihrer weiteren Fertigkeiten berichten. Sie werfen Äxte wenn sich die Gelegenheit bietet. Die zertrümmern mit aller Gewalt die Schädel ihrer Feinde. Allerdings

tragen sie selten mehr als eine Wurfaxt, auch Franziska genannt, mit sich herum.

Schildmauer

„Wir kämpfen, wir töten, aber nur gemeinsam.“ - Medan der Große

Voraussetzungen: Stahlfaust Stufe 3

Kosten: 2 KP

Stellen sich die Männer der Burgtruppen so dicht zusammen, dass sie gerade noch gehen können, und gehen langsam auf Schlachtfeld zu, bilden sie eine Schildmauer. Für alle drei Männer der Burgtruppen erhöht sich der Rüstungsschutz um eins, ohne dass sich die Belastung erhöht. Dies funktioniert nur bis zu einem Rüstungsschutz bis 10. Die Anzuwenden Kostet für jeden Charakter der den zusätzlichen Schutz genießen will 2KP.

Schildtrommel

„Geben wir aufs Schlachtfeld und lehren unseren Feinden das fürchten!“ - Medan der Große

Voraussetzungen: Stahlfaust Stufe III; Lektion: Schildmauer

Kosten: 2 KP

Treffen mindestens zehn Männer der Burgtruppen zusammen können sie eine weitere Fertigkeit anwenden. Das Anwenden kostet 2KP und hält eine Szene an. Während sie langsam auf das Schlachtfeld zugehen schlagen sie ihre Waffen auf ihre Schilde und strahlen so, wenn alle zwei KP ausgeben eine Furcht von eins aus. Für alle weiteren 20 Männer erhöht sich die Furcht für eine Szene/Schlacht um eins. Der Maximalwert hierbei beträgt aber nur fünf.

Tunnelbau

„Da oben sitzen sie und meinen sie wären sicher!“ - Marion der Gräber

Voraussetzungen: Stahlfaust Stufe IV; Lektion: Der Eid

Kosten: 1KP

Die vargothischen Burgtruppen sind sich nicht zu Eitel auch mal zur Schaufel zu greifen, wenn es darum geht eine Burg einzunehmen. Sie sind Experten darin sich in Tunnel in eine Burg vorzukämpfen, aber auch darin zu erkennen, ob Gegner versuchen die eigenen Mauern zu untergraben. Sie erhalten einen Bonus in Höhe ihrer Lektionen, die auf Stahlfaust aufbauen, auf „Hörchen/Aufmerksamkeit“ und „Tunnelbau: was bedeutet: Ausdauer, Kraftakt und Graben“; sowie einen Bonus in Höhe der Stahlfaust auf "Wissen: Tunnelbau". Dies kostet ein KP und hält eine Szene an.

Der Eid

„Wir schwören unseren Herren zu verteidigen, im Wissen, dass wir niemals alleine sind, und dass wir unser Leben hergeben für unseren Herren, sein Land und unsere Familien.“ - Schwur der vargothischen Burgtruppen

Voraussetzungen: Stahlfaust Stufe 5

Kosten: 2 KP

Mit diesem Schwur verbinden sich die Soldaten der Stahlfaust zu einem festem Team. Kämpfen sie gemeinsam um ihr Land, ihren Herren oder ihre Familien zu verteidigen. Gibt er 2 KP vor einem Angriff aus, erhalten alle Angriffe in dieser Runde mit Äxten, Schwertern und Schilden einen Bonus in Höhe der Halben Stufe in Stahlfaust.

Schädelspalter

„Dies ist die Rache für meinen Freund!“ - Atla der Trauernde

Voraussetzungen: Stahlfaust Stufe 5

Kosten: 1KP

Stirbt ein Freund, oder ist er kurz davor, weil er von einem Gegner bedrängt wird, darf der Burgtruppler spontan, als freie Aktion eine Wurfaxt, die Franziska, nach dem Feind werfen. Dies kostet ihn ein KP. Dabei beträgt die Reichweite der Axt, die Stärke mal vier. Gibt er dabei Kraftpunkte aus, das Potential darf nicht überschritten werden, werden diese sowohl auf den Waffenwurf als auch auf den Schadenswurf addiert.

Schlachtruf der Burgtruppen

„Waaaaaaaah, sterbt ihr elendigen Ratten!“ -

Vargothische Burgtruppen wenn sie auf feinde stoßen

Voraussetzungen: Stahlfaust Stufe 6, Burgtruppen 3 (Schildmauer)

Kosten: 1 KP plus ein KP pro weitere Runde
Stoßen die vargothischen Burgtruppen, nach ihrem Furcht einflößenden Aufmarsch auf ihre Gegner, stoßen sie diesen Schlachtruf aus. Dies ist eine Aktion. Dabei geht es darum das der Gegner noch mehr von den Burgtruppen eingeschüchtert wird. Alle Burgtruppler machen eine Einschüchterungsprobe. Wobei die stärkste und die schwächste addiert werden. Der Malus, des schwächsten Gegners, betrifft alle, deren GW überwunden wurde. Das heißt selbst wenn ein Gegner nur einen Malus von eins hätte weil sein GW so hoch liegt aber sein Freund einen Malus von vier, so haben beide einen Malus von vier. Diese Lektion funktioniert nur mit Schildmauer. Diese Aktion kostet ein KP für jeden Charakter der mitmacht, soll der Effekt

über mehrere Runden anhalten müssen
mindesten zwei einen KP pro Runde ausgeben.

Burgverteidigung

„Sie kommen von unten!“ - Ottmar der Grausame

Voraussetzungen: Stahlfaust Stufe 7

Kosten: 2 KP

Die vargothischen Burgtruppen sind Experten in der Verteidigung von Burgen. Sie sind in den Wehrgängen der Burg niemals beengt und sie wissen es ihren Schild gegen den Gegner einzusetzen. Deshalb erhalten sie einen Bonus in Höhe ihrer halben Stahlfaust Stufe auf alle Manöver/Fertigkeiten die Folgen: Parieren, Schilde. Außerdem erhalten sie einen doppelten Bonus auf „Höher stehen“ (also plus vier), was natürlich in den (Wendel-)Treppen der Burgen von Vorteil ist. Dies Anzuwenden kostet 2 KP und hält dabei die Schlacht über an.

Tiermeister

Narben des Erzsclingers

Vom kleinsten Stein bis zum größten Berg, vom krümeligsten Erz bis zum reinsten Metall, vom unscheinbarsten Moos bis zum strahlensten Kristall, egal ob Tunnel, Höhle oder Bergsee, all dies ist ebenso ein Teil der Natur, wie irgend so eine alte Eiche mitten im Dornenwald -

Leitspruch der Audin Bolkrunn

Da Audin Bolkrunn, zweitgeborene Tochter des legendären Erzsclingerzüchters Erkil Bolkrunn, trotz ihres Talentes, nie die väterliche Zucht hätte übernehmen können, verließ schon früh die heimischen Zuchtställe. Dennoch blieb Aurin der väterlichen Zucht treu und durchstreifte die verlassenenen Tunnel oder befallene Mienen nach weiteren Ausprägungen und Tieren, bis sie spurlos in einem erdrutschgefährdetem Tunnelsystem verschwand. Erst zwei Jahrzehnte später kehrte sie zurück. Ihr hatte sie sich geschoren und an ihrem ganzen Körper waren linienartige Tätowierungen. Dazu wirkte ihr Blick klar und weltfremd zugleich. Ihren Erzählungen nach folgte sie mehrere Wochen lang einem großen Marksclinger - die einzige Sichtung eines lebenden Exemplars in freier Natur - bis an die nördliche Oberfläche und darüber hinaus in einen Schneesturm hinein. Dort verlor sie das Tier und wäre sicher erfroren, wenn sie nicht von einem Troll aufgefunden worden wäre. Nach anfänglichen Sprach- und Kulturproblemen blieb sie dem Winter über bei

ihm, dem trollischen Säbelzahnmeister. Sie tat sich immer schwer zu Begründen, warum sie bei ihm blieb oder seine Schülerin wurde. Doch wenn sie es versuchte war die Quintessenz ihrer Aussage: "Er hat mir die Augen für die Natur der Unwirtlichkeit geöffnet."

Was auch immer das bedeuten mag. Sie lebte weitere Jahre allein in den Tunneln. Länger als die meisten Zwerge und folgte dem Weg des Tiermeisters stetig. Sie gilt als die erste große Tiermeisterin der Doppelaxtzwerge und ist somit fasst ebenso legendär wie ihr Vater. Dabei passte sie die Schule an die unterirdischen Gegebenheiten und den Erzsclingern an. Auch brachte sie jedem Schüler ihre Lehren bei. Jedoch hielt sie sich meist abseits der zwergischen Kultur auf und hatte meist nicht mehr als einen Schüler gleichzeitig. Auch kehrte sie - Zeit seines Lebens - im Winter immer wieder nach Vanarheim zu ihrem Lehrmeister zurück. Was die zwei besprachen oder machten, ist in beiden Kulturkreisen jedoch unbekannt bzw. führen diverse Vermutungen zu erregte sich überschlagende und meist auch zuschlagende Gemüter, auch das in beiden Kulturkreisen.

Vertraue dem Erz

"Du musst nicht wissen wo sie sind. Vertrau ihnen einfach." - Lehre der Audin Bolkrunn

Voraussetzung: Ruf der Wildnis (Tiermeister 1)

Kosten: 1EP / 1 KP

Der Tiermeister mischt aus der Erzsclingersäure und dem Pulver des bevorzugten Erzes seines Gefährten. Dieses Gemisch wird tätowiert er sich (im Idealfall) als Abbild seines Gefährten unter die Haut einer beliebigen Stelle und lässt dabei eine Erinnerung an ein gemeinsames Erlebnis mit dem Tier (1EP) einfließen. Der Erzsclinger weis fortan immer wo sein Tiermeister ist. Ebenso kann der Tiermeister seinen Gefährten rufen, wenn er einen Kraftpunkt ausgibt und über entsprechende Tätowierung streicht. Ob das Tier dem Ruf folgt, liegt ganz an dem Verhältnis der beiden.

Erzgespür

"Das hast du also wahrgenommen mein kleiner Freund"
- Audin Bolkrunn zu einem ihrer Gefährten

Voraussetzung: Ohren des Luchses (Tiermeister 2), Vertraue dem Erz

Kosten: 2 KP/ 50 m

Der Tiermeister tätowiert sich mit einer metallhaltigen Farbe sechs Augen auf die Stirn. Mit dieser Technik, kann der Tiermeister spüren

welche Metalle in der näheren Umgebung sind. dabei kann er jedoch nur die Metalle erspüren zu denen er mittels der Tätowierung eines Gefährten eine Verbindung hat. Bei gemeinen Erzsclingern zählt nur das am meisten vorhandene Metall der Umgebung. Der Tiermeister macht eine Probe auf Aufmerksamkeit. Die Anzahl der Erfolge geben den Grand der Details. Ein Erfolg ist ein grober Flash sämtlicher gesuchter Metalle im Suchradius (auch das Axtblatt vom Nebenmann ist aus Metall), während ab 3-5 Erfolgen das Bild immer deutlicher und differenzierter wird. Patzer führen zu einer Überforderung der Nerven und können gar - nach Spielleiterermessen - zu einem kurzzeitigen Kollaps der Sinneszentren führen.

Waffen der Erzsclinger

"Obne Rüstung, ja. ungerüstet, Niemals!" - Audin Bolkrunn bevor sie einem Waffenmeister aus eine Taverne jagte

Voraussetzung: Klauen und Fänge (Tiermeister 3), Erzgespür

Kosten: 1 KP

Anstelle von Klauen verwachsen dem Beherrscher dieser Lektion die Finger zu einer stabilen Klingen. Auf wird der gesamte Unterarm von Metall umwoben. Dies gibt dem Tiermeister, neben dem üblichen Klauenschaden auch einen RS von 2 auf Hände und Arme. Weiterhin spaltet sich der Unterkiefer zu metallenen Mundwerkzeugen, vergleichbar mit denen von Erzsclingern auf. Diese machen jedoch 1W10 T Schaden, statt der sonst üblichen 1W10 / 2. Für die Klingen muss er vorher bereits sich Erzsclingerklingen auf die Handflächen und für die Mundwerkzeuge entsprechendes auf die Unterkiefer oder Wangen mit metallhaltiger Farbe tätowiert haben.

Lauf der Erzsclinger

"Wenn du in den Tunnel blickst, suchst du an den falschen Orten" - Belehrung von Audin Bolkrunn an einen Erzsclingerjägers

Voraussetzung: Schnell wie ein Wolf (Tiermeister 5), Erzgespür

Kosten: 2 KP

Dem Tiermeister ist es für eine Szene lang möglich, wenn er sich Klauen an den Füßen wachsen lässt, sich in das Gestein von Tunnelwänden so zu verkrallen, dass er problemlos hinauflaufen kann. Dabei nimmt sein Körper - auf magische Art und Weise - die Schwerkraft anders war und lässt ihn seinen Bezugspunkt stets bei den Füßen finden. Auch wenn dies für den Körper gilt, so gilt es nicht für

die Kleidung am Körper. So könnten sich Taschen lösen oder schlecht untergebrachte Gegenstände zu Boden fallen.

Säure der Erzsclinger

"Ja, noch schützt dich deine Rüstung" - Audin Bolkrunn bevor sie einem Stahlfaustzwerger aus eine Taverne jagte

Voraussetzung: Raubtierblick (Tiermeister 6), Lauf der Erzsclinger

Kosten: 2 KP

Der Tiermeister lässt sich mit metallhaltiger Farbe einen stilisierten Erzsclinger auf den vorderen Halsbereich tätowieren. Fortan kann er Klumpen metallzersetzende Säure den Rachen hochziehen und ausspucken. Um jemanden damit zu treffen, erfordert es einen Wurf auf Waffenlosen Kampf gegen den VW des Ziels. Der Klumpen bleibt am Ziel für 1W10 Runden haften und verursacht jede Runde 1W10/2 Schaden. Bei Metall wird der Schaden verdoppelt. Das Ziel oder Verbündete können den Klumpen versuchen abzuwischen. Dies kostet eine Aktion und verursacht dem Helfer nochmals den Schaden, ist aber danach gänzlich gelöst.

Umarmung des Erzsclingers

"Spüre die schützenden Arme deiner Gefährten" - Lehre der Audin Bolkrunn

Voraussetzung: Stärke des Bären (Tiermeister 7), Säure der Erzsclinger

Kosten: 1 KP pro 2 RS und Runde

Der Tiermeister lässt sich mit metallhaltiger Farbe einen stilisierten Erzsclinger auf den gesamten Rücken tätowieren. Dabei "umarmen" alle vier Beinpaare Oberkörper des Tiermeisters. Aktiviert der Tiermeister diese Lektion, so tritt aus all seinen Poren sofort erstarrendes Metall, welches ihn wie eine zweite Haut umgibt. Dafür gibt der Tiermeister für jede Runde und für jeden Punkt Rüstungsschutz einen KP in der entsprechenden Runde aus. Die KP pro Runde dürfen das Potenzial selbstverständlich nicht überschreiten. Der RS durch Waffen der Erzsclinger ist in den entsprechenden Körperzonen kumulativ mit der Umarmung der Erzsclinger.

Geschenk der Erzsclinger

"Seht her, was für Gaben mir meine Gefährten gaben!" - Audin Bolkrunn bevor sie wieder einmal den Stahlfaustzwerger und den Waffenmeister aus einer Taverne jagte

Voraussetzung: Führer der Meute (Tiermeister 8), Umarmung der Erzsclinger

Kosten: variabel

Diese vielseitige - doch auch auszerrende - Lektion ist die höchste von Audin Bolkruns Lektionen. Der Tiermeister lässt sich mit der Säure der entsprechenden Erzsclingerausprägung "stechen". Diese Tätowierung wird stilisiert auf für die Eigenart passende Körperteile aufgetragen. Auch muss der Tiermeister die entsprechende Ausprägung unter seinen Tieren haben. Aktiviert er diese Lektion und inhaliert Erzpulver des entsprechenden Erzes, so leiht er sich von seinem Gefährten die Eigenheit der Ausprägung aus. Jedoch treten noch Stunden nach der Aktivierung ähnliche Verhaltensweisen wie bei den Tieren auf.

Bekannte Formen:

Erzpulver: Blei **Tätowierung:**

Staubspeierwiderhakenklinge im Nacken

Kosten: 3 KP **Gabe:** Dem Anwender wächst bei der Erstanwendung permanent eine Hautabfaltung im Nacken. Gibt er die KP aus,

kann er einen Bleistaubodem mit einer von Stärke 4 und einer Wirkungszeit von 2W10 Runden erzeugen. Alle im betroffenen Gebiet bekommen eine Erschwerung von 6 auf alle Handlungen

Nebenwirkung: Zu häufige Anwendungen führen zu einer Bleivergiftung

Erzpulver: Drakonium **Tätowierung:** Es werden grünlichsilberne Verzierungen der Tätowierung "Umarmung des Erzsclingers" hinzugefügt

Kosten: 1 KP / Minute **Gabe:**

Erhält eine Magieresistenz von 4

Nebenwirkung: vermeidet es Magie oder magische Gegenstände zu nutzen

Erzpulver: Eisen **Tätowierung:** Klingen auf den Schulterplättern

Kosten: 1 KP / Runde

Gabe: Dem Meister wachsen aus den Schultern zwei stählerne Arme, die 2W10 Schaden machen und eineinhalb mal so lang wie seine eigenen Arme sind

Nebenwirkung: gesteigerte Aggressivität.

Erzpulver: Kupfer **Tätowierung:** Blaublüter

über dem Herzen **Kosten:** 1 KP / Stunde **Gabe:**

Regenerationsfähigkeit entsprechend der Blaublüter

Nebenwirkung: Verstärkung der Neugier und Hyperaktivität

Erzpulver: Silber **Tätowierung:** kleine Kreise auf den Fingerkuppen

Kosten: 2 KP / 1/2

Stunde **Gabe:** Dem Tiermeister wachsen

Silberdrüsen an den Fingerkuppen, mit denen er

genauso umgehen kann, wie ein Silberweber

Nebenwirkung: neigt zur Lauereinstellung und Konfliktvermeidung

Erzpulver: Zinn **Tätowierung:** Anfügung eines Schwanzes an die Tätowierung von "Umarmung

des Erzschlingers" **Kosten:** 1 KP / Runde
Gabe: Kann den Schrei des Kreischers mit seinen Mundwerkzeugen erzeugen. Dazu ist in seiner Klinge das Kreischerzinn eingelagert
Nebenwirkung: neigt dazu kleinere Gegner zu bevorzugen

Anmerkung: Die Anwendung mit Drakonium ist eher eine Legende unter den Schülern dieses Pfades und in dieser gibt es nur einen angeblichen Anwender und zwar Audin Bolkrunn selbst. Was daran dran ist, wird sich wohl erst zeigen können, wenn Markschlinger wieder gezüchtet werden dürfen, oder gar freilebende Exemplare sich einem Tiermeister anschließen.

Waffenmeister

Runen

Rune der Stromsynchronisierung

Es ist nicht bekannt ob William Mac Galway der erste Psioniker oder einer seiner Schüler diese - mit viel Fantasie an einen Schwan erinnernde - Rune entwickelte. Jedoch ist William der bekannteste Nutzer dieser Rune. Während normalerweise ein Psioniker keine Kontrolle über magische Gegenstände erhalten kann, wird es ihm durch diese Rune möglich. Dabei ist die Rune selbst nur das Schloss, damit der Psioniker seine magischen Ströme auf die des Gegenstandes (und umgekehrt) einstellen kann. Der Psioniker gibt dafür 2 EP aus und muss einen Willenskraftwurf gegen 14 oder, wenn er und der Gegenstand zu verschieden sind, höher würfeln. Ist der Gegenstand bereits mit einem anderen Psioniker synchronisiert wurden, muss der neue Anwender 4 statt 2 EP ausgeben. Gelingt der Wurf nicht sind in beiden Fällen die EP verloren.

Windkrieger

Schwachstellenanalyse

Voraussetzung: Windkrieger 6

Kosten: 2 KP

Die Fee unternimmt eine Runde lang nichts anderes als sich auf einen Gegner, dessen Bewegungen und Rüstung zu konzentrieren, höchstens Ausweichen kann sie noch. Die Fee muss dabei nah genug am Gegner dran sein (Nahkampfreichweite). Sie erkennt die

Bewegungsmuster des Wesens und Schwachstellen in seiner Rüstung. Wenn die Fee die einmal Lektion für 2 KP angewendet hat, so ist gegen den ausgekundschafteten Gegner das Manöver "Rüstung umgehen" bis zum Ende der Szene erleichtert.

Da es der Fee bei größeren Gegnern leichter fällt, Schwachstellen auszukundschaften, variiert der Bonus der Lektion in Abhängigkeit von der Größenklasse des ausgekundschafteten Gegners:

(S):	+1 ->	Rüstung umgehen:	-9
(F):	+2 ->	Rüstung umgehen:	-8
(W):	+3 ->	Rüstung umgehen:	-7
(K):	+4 ->	Rüstung umgehen:	-6
(M):	+5 ->	Rüstung umgehen:	-5
(G):	+6 ->	Rüstung umgehen:	-4
(R):	+7 ->	Rüstung umgehen:	-3
(Gi):	+8 ->	Rüstung umgehen:	-2
(K):	+9 ->	Rüstung umgehen:	-1

Schulkombinationen

Schlachtenwüter

„Kommt nur, in den Ehrenhallen der vargothischen Götter sind noch Plätze frei; sie werden mich erwarten!“ - Gavin der Schlächter

Voraussetzungen: Eine Kampfschule auf 10, Kriegshandwerk auf 8

Kosten: 2KP

Diese Lektion ist die Höchste der Lektionen. Auf dieser Stufe der Kampfkunst ist das Leben der Männer nur noch in der Schlacht. Sie leben vom Töten und sie wissen wie man sich in die Reihen der Feinde kämpft. Sie wissen wie ruhmvoll ihr (Ab-) Leben ist und sie wollen es in vollen Zügen genießen. Der Schlachtenwüter weiß wie hart das Leben ist, er ist aber noch einmal härter. Gibt er zwei KP(Achtung Potential) wird er von den Seelen seiner gefallenen Kampfgenossen unterstützt. Er darf deshalb mit einem Würfel pro zwei KP auf Kriegshandwerk in einer Massenschlacht mehr würfeln. Sein Schadenswurf wird ebenfalls um ein Würfel reduziert.

Panzerreiter

Voraussetzung: Stahlfaust, Sturmreiter

Anmerkung: Das Problem wäre nur, dass man den Panzerreiter recht spät spielen kann, da man ja 2 Kampfschulen und dazu noch die Panzerreiter Lektionen braucht.

Wie eine donnernde Wand aus Stahl wälzen sich die Panzerreiter in die Schlacht, immer der Tatsache bewusst, dass sie und ihr Reittier fast unverwundbar sind. Dicke Rüstungen schützen sie, damit sie furchtlos durch die Gegnermengen preschen können.

Kann ein General auf einen Trupp Panzerreiter zugreifen, ist der Ausgang der Schlacht meist schon gewiss.

Das in den Lektionen erwähnte Reittier ist immer das Reittier, welches der Sturmreiter mit Stufe "Der Pakt" zu seinem Gefährten gemacht hat.

Fest im Sattel

"Erst wenn die Schlacht zu Ende oder ich tot bin, werde ich den Sattel verlassen!" - Samuel, Söldner der Grenzlande

Voraussetzung: Stahlfaust 6 (Gestählter Körper) / Sturmreiter 2 (Wilder Ritt)

Kosten: 1 KP

Sobald der Panzerreiter im Sattel seines Reittieres sitzt, kann er spontan für 1 KP seine Schockresistenz verdoppeln, wenn es darum geht auf dem Pferd sitzen zu bleiben.

Höllennritt

"Hoooo! Alter Junge, siehst du den Feigling dort? Denn machen wir nieder!" - Garasch der "Pferdeflüsterer"

Voraussetzung: Stahlfaust 7 (Schlachtruf) / Sturmreiter 5 (Empathische Bindung)

Kosten: 1 KP

Für 1 KP kann der Panzerreiter mit einem Schlachtruf sein Reittier motivieren.

Dazu verwendet er eine Aktion und legt eine Probe auf "Tiere abrichten und pflegen" gegen einen MW von 14 ab. Jeder Erfolg erhöht die Initiative und den Angriff seines Reittieres um 1.

Panzenbrecher

"Und DAS soll eine Phalanx sein?!" - Tarkem, freier Söldner im Kampf mit einer Verunischen Legion

Voraussetzung: Stahlfaust 8 (Panzerreiter) / Sturmreiter 3 (Kunstreiten)

Kosten: 2 KP

Befindet sich der Panzerreiter mit seinem Reittier im Sprint oder Marschbewegung, kann er diese Lektion aktivieren indem er 2 KP und eine Aktion opfert. Nun wird bei jeder Waffe die innerhalb dieser Runde ihn oder sein Reittier trifft, die doppelte RS von ihm oder seinem Reittier als Schaden auf die Waffe gerechnet, selbst wenn sie keinen Schaden verursacht hat.

Donnernder Tod

"Mal sehen wann die Ersten flüchten!" - Mahmud, Wüstenreiter

Voraussetzung: Stahlfaust 8 (Panzerreiter) / Sturmreiter 4 (Sturmangriff)

Kosten: 2 KP

Eine Angriffswelle von Panzerreitern ist ein furchteinflößender Anblick und bringt viele Verteidiger dazu ihre Stellung zu verlassen. Falls mindestens 3 Panzerreiter welche nahe beieinander im Sprint und dieselbe Richtung reiten, diese Lektion für 2 KP aktivieren, bekommen alle eine freie Einschüchternprobe mit einem Bonus in Höhe der Anzahl Panzerreiter gegen alle Gegner die sie sehen können. Falls dieser Bonus 12 übersteigt, wird anstatt einer Einschüchternprobe eine Furchtprobe mit einer Stärke von 2 abgelegt. Pro fünf zusätzliche Panzerreiter wird die Furchtstärke um 1 erhöht, bis zu einem Maximum von 10.

Stählernes Reittier

"Nun bist du rundum geschützt, alter Junge." - Garasch der "Pferdeflüsterer"

Voraussetzung: Stahlfaust 8 (Panzerreiter) / Sturmreiter 6 (Geschmeidig und schnell)

Kosten: 2 KP

Indem der Panzerreiter seinem Reittier gut zuredet und ihm klarmacht, wie man die Strapazen des Rüstungstragens leichter erträgt, kann sein Reittier daraufhin die Belastung durch die RS komplett ignorieren, bis die Rüstung des Reittieres wieder abgenommen wird. Dazu muss der Panzerreiter 2 KP ausgeben und die Panzerung dem Reittier selbst anlegen.

Undurchdringlich

"Was soll uns noch aufhalten?" - Samuel, Söldner der Grenzlande

Voraussetzung: Stahlfaust 8 (Panzerreiter) / Sturmreiter 7 (Kharmatisches Band)

Kosten: speziell

Da ein Panzerreiter oft durch die Gegnerreihen prescht, muss er mehr einstecken können als Normale Krieger. Deswegen schützen sie sich gerne mit dickerer Rüstung. Sitzt der Panzerreiter auf seinem Reittier, kann er pro ausgegebenen KP die Mindeststärke seiner getragenen Rüstung für den Rest der Szene um 1 senken. Die ausgegebenen KP werden seinem Reittier als zusätzliche magische RS aufgerechnet. Diese Lektion ist vom Potenzial abhängig und es zählt nur der höchste Bonus.

Herumgerissen

"Hast du das gesehen, alter Junge? Das zahlen wir ihm heim!" - Garasch der "Pferdeflüsterer"

Voraussetzung: Stahlfaust 8 (Panzerreiter) / Sturmreiter 8 (Kehrtwendung)

Kosten: 1 KP

Setzt der Panzer die 8te Sturmreitertechnik "Kehrtwendung" ein, kann er spontan 1 KP ausgeben, damit sein Reittier einen freien Angriff auf diesen Gegner erhält.

Kampfgefährten

"Jeder Reiter ist so gut wie sein Ross! Und wenn ich Meines ansehe, muss ich verdammt gut sein!" - Samuel, Söldner der Grenzlande

Voraussetzung: Stahlfaust 9 (Herz aus Stahl) / Sturmreiter 1 (Der Pakt)

Kosten: 2 KP

Damit sein Reittier in der Schlacht genau so große Überlebenschancen wie sein Reiter hat, muss er es persönlich ausbilden und ihm die Lehren des Krieges beibringen. Der Panzerreiter kann seinem Reittier durch gutes Zureden und Ausgabe von 2 KP dazu bringen, dass es für 12 Stunden oder bis zum Rasten keine Wundabzüge erhält und erst bei Koma zu Boden geht.

Niederreiten

"Macht sie nieder, immer wieder, auf und nieder!" - Sir Baldwin, selbsternannter "Schlachtendichter"

Voraussetzung: Stahlfaust 10 (Kampfinstinkt) / Sturmreiter 9 (Überreiten)

Kosten: 2 KP

Während sich sein Reittier im vollen Sprint befindet, kann der Panzerreiter dafür sorgen, dass jedes Wesen, welches sich in der Sprintrichtung befindet Niedergeritten wird. Dazu gibt er 2 KP aus und macht eine Reitenprobe. Diese gilt als Angriffswurf auf allen Wesen, welche höchstens eine Größenklasse weniger als das Reittier haben und sich in einer graden Linie, die der Sprintrichtung entspricht, befinden. Dieser Angriff zählt als Angriff zum Niederschlag mit der Ausnahme, dass der Niedertrampelschaden des Reittieres genutzt wird, der zusätzlich noch mit dem Rüstungsschutz des Reittieres addiert wird.

Gepanzert und gefährlich

"Mein Leib aus Stahl, mein Ross aus Eisen, uns bleibt keine Wahl, wir machen nun Waisen!" - Sir Baldwin, selbsternannter "Schlachtendichter"

Voraussetzung: Stahlfaust 8 (Panzerreiter) / Sturmreiter 10 (Göttlicher Wind)

Kosten: 2 KP

Jeder Panzerreiter weiß, dass er seine Rüstung auch als Waffe einsetzen kann. Sitzt der Panzerreiter auf seinem Reittier kann er für 2 KP dafür sorgen, dass alle Angriffe seines Reittieres einen um den RS des Reittieres und die Belastung des Reiters erhöhten Schaden machen. Diese Lektion hält eine Szene an.

Berufswege zu den offiziellen Kampftechniken

Praetoria

Imperato Victoria

Voraussetzungen: Militärischer Rang 2

Die Imperato Victoria entstanden zur Blütezeit des verunischen Imperiums und bildeten eine eigene Abteilung innerhalb des Heeres. Sie rekrutieren sich auch heute noch aus den Reihen der Legionen, wobei nur junge und talentierte Männer und Frauen ausgewählt werden. Herkunft oder Rasse sind gleichgültig; es zählt die körperliche Stärke und ein ungebrochener Mut sowie die absolute Hingabe an Veruna. Einsatzgebiet der Imperato Victoria ist vor allem das Schlachtfeld, wo sie die Reihen der Gegner zerschlagen oder die Flanken der regulären Truppen verteidigen sollen. In der Regel treten die Imperato Victoria in der Unterzahl gegen den Feind an, was auch dazu dient, seine Moral zu brechen. Nur selten und in Notfällen oder wenn es die Strategie erfordert kommen sie gegen andere Truppenteile als die Infanterie zum Einsatz. Einzelmissionen oder gefährliche Spähertätigkeiten fallen ihnen auch zu; für derartige Missionen gelten sie prinzipiell als Freiwillige. Durch ihren Status werden sie bevorzugt behandelt; niedere Arbeiten müssen sie nicht verrichten (es ist ihnen aber auch nicht verboten). Ihr Status entspricht dem eines (niederen) Offiziers, doch sie genießen ein sehr hohes Ansehen innerhalb der Truppe. Der große Vorteil dieser Elitekrieger liegt in ihrer großen Stärke, Schnelligkeit und Furchtlosigkeit. Sie treten fast absurd minimal gerüstet an, um ihre athletische Kampfweise nicht zu behindern.

Die Ausstattung der Imperato Victoria unterscheidet sich stark von der der regulären Truppen. Sie führen nur wenig Marschgepäck

mit sich und sind sehr leicht gerüstet. Zu ihrer Ausrüstung und gleichzeitig fast heiligen Statussymbolen zählen ein Bronzehelm, ein großer runder Schild, ein Langspeer, ein Schwert und ein purpurner Umhang mit den Legionsinsignien. Ihre Ausrüstung entspricht mindestens exzellenter Qualität und wird nicht selten von alten Haudegen an die jüngere Generation weitergegeben.

Mächtiger Speerstoß

Ersetzt: Stufe 2 (Schwert werfen)

Die ungewöhnliche Kampfweise der Imperato Victoria besteht aus einer Kombination von Geschmeidigkeit und Stärke. Wichtig ist, den Speer als primäre Waffe zu verwenden, um einen Reichweitenvorteil gegenüber dem Gegner zu haben. Speere können nun mit Stärke anstatt Geschicklichkeit geführt werden.

Tödlicher Ansturm

Ersetzt: Stufe 4 (Schildkrötenpanzer)

Während eines Kampfes erhält der Krieger einen Initiativebonus in Höhe seiner Stufe, wenn seine Belastung nicht höher als -2 ist. Kommen Schlachtenregeln zur Anwendung, erhalten alle offensiven Manöver einen Bonus in Höhe der halben Stufe (aufgerundet) des Charakters in Praetoria/Imperato Victoria.

Lanze des Triumphes

Ersetzt: Stufe 6 (Schneller Stoß)

Der Krieger kann nun ZH-Speere ohne Abzüge einhändig führen; hierbei gilt die MS der Waffe um +1 erhöht. Speere jeglicher Art können Stärke x2/x4/x6 in m weit geworfen werden.

Scutum Verunae

Ersetzt: Stufe 9 (Schwingen des Phönix)

Der Charakter erhält pro Runde einen freien Angriff mit dem Schild; zusätzlich wird der Schaden des Schildes verdoppelt. Gleichzeitig gilt dieser Angriff als ein Angriff zum

Niederschlag (es entstehen hierbei keine Mali), verursacht aber trotzdem den Schaden. Mit Scutum Verunae verursachter Schaden gilt immer als T Schaden.

Arkane Magie

- Pandoras Büchse -

Nekromantiezauber

Fleischriss

Eigenschaft / Grad: Int / 2

MW / Widerstandswert: 14 / VW

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 10 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Wirkungsbereich: 1 Person

Effekt: Ein geisterhaftes unsichtbares Geschoss fliegt auf das Opfer zu und macht, indem sich die ätherische Kraft im Körper selbst entlädt, einen rüstungsignorierenden Schadenspunkt.

Essenz des Todes

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / GW

Kosten: 1 KP oder 1 EP pro Punkt

Einschüchtern

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Szene oder permanent

Wirkungsbereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Effekt: Ein berührter Gegenstand oder Charakter mit einer maximalen Größe von G wird von einem leichten Schleier der Todesenergie umhüllt. Wie der Effekt genau aussieht wird vom Nekromanten bestimmt, dabei können alle gängigen Farben und Formen des Todes verwendet werden, die maximale Dichte des Schleiers darf keine Sichtbehinderung darstellen. Es ist auch möglich bei Gegenständen nur einen gewissen Teil zu verzaubern, dieser darf aber ebenfalls die Größe G nicht überschreiten.

Der verzauberte Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Einschüchtern. Das Tragen verzauberter Gegenstände verleiht dem Träger den identischen Effekt. Für alle 4 Erfolge, die der Nekromant ansagt, erhöht sich der Bonus um eins. Erreicht er so einen Bonus 5 oder mehr, ergibt sich ein kumulativer Bonus auf bereits vorhandene Furchteffekte. Der Zauber

kann jederzeit vom Nekromanten als freie Aktion abgebrochen werden. Dieser Bonus kann nicht mit anderen Zaubern die Todesenergie nutzen und einen Bonus auf Einschüchtern geben verwandt werden, hier wirkt immer nur der höchste Bonus.

Werden beim Verzaubern eines Gegenstandes EP eingesetzt, ist der Zauber permanent, kann aber immer noch vom Nekromanten abgebrochen werden. MW des Zaubers belaufen sich auf über 40, somit ist der Grad von 3 zu wenig! Für den permanenten Effekt wäre ein eigener Zauber angebracht, welcher im Grad wiederum mind. 1 lvl höher anzusiedeln wäre!

Knochenschild bauen (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Ge / 3

MW / Widerstandswert: 15 / VW

Kosten: 3 KP oder 3 EP

Zeitaufwand: 3 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche oder Permanent

Effekt: Mit diesem Ritual schafft der Nekromant einen Schild aus Knochen, welches die gleichen Werte wie sein natürliches Pendant hat. Einzige Ausnahme ist, dass man mit dem Schild Geister und andere ätherische Wesen verwunden kann. Hat der Nekromant während des Rituals keine EP investiert zerfällt das Schild nach einer Woche zu Staub. Dieses Ritual ist mit der Lektion "Knochenlos" der Todeskrieger kompatibel.

Knochenschild beschwören

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / -

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Aus dem Nichts erschafft der Nekromant einen Knochenschild wie bei dem Zauber "Knochenschild bauen" beschrieben, dieser hat allerdings nur 10 Minute / Stufe Bestand, bevor er sich wieder auflöst.

Knochenwaffe beschwören / Instant Knochenwaffe bauen

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / -

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Minute / Stufe

Effekt: Aus dem Nichts erschafft der Nekromant eine Knochenwaffe wie bei dem Zauber "Knochenwaffe bauen" beschrieben, diese hat allerdings nur 10 Minute / Stufe Bestand, bevor sie sich wieder auflöst.

Todesgriff

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / SR

Kosten: 1 KP pro Runde

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Runde pro KP

Wirkungsbereich: 1 Person

Effekt: Der Nekromant leitet die Energie der Geisterebene in seine Hand, die daraufhin von bläulichem Nebel umgeben ist. Das berührte Opfer wird von der Energie der Geisterebene in eine Art Totenstarre versetzt, in der es zu nichts mehr in der Lage ist, von Lebenserhaltenden Maßnahmen wie Atmen einmal abgesehen. Das Opfer ist während der Wirkungsdauer völlig wehrlos und dem Nekromanten ausgeliefert. Sollte das Opfer eine Magieschule beherrschen, so kann es versuchen ohne Gesten und Sprache Zauber zu wirken.

Eitrige Wunde (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 5 Aktionen

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: 1 Tag pro Stufe

Effekt: Das Opfer dieses Rituals verliert für die Wirkungsdauer jegliche natürliche Heilung, da alle Wunden innerhalb kürzester Zeit stark eitern und aufbrechen. Zusätzlich erleidet es pro Tag 1 SP pro angefangene 5 Schadenspunkte die es derzeit hat. Erholungstränke sind wirkungslos, aber Heiltränke und auch Priesterliche Heilmagie reduzieren normal die Schadenspunkte des Opfers. Ist das Opfer unverletzt, so erleidet es auch keinen Schaden durch dieses Ritual, solange es auch unverletzt bleibt.

Kälte des Todes

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 1 KP pro Runde

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Runde pro KP

Wirkungsbereich: 1 Person

Effekt: Der Nekromant stellt eine magische Verbindung zwischen dem Opfers des Zaubers und der Geisterebene her. Durch die Verbindung zur Macht der Geisterebene verspürt der Betroffene nun keine Schmerzen mehr, da diese in die andere Ebene geleitet werden. Das bedeutet, dass der Betroffene für die Wirkungsdauer des Zaubers, Wundabzüge gänzlich ignorieren kann.

Leichenerhebung (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 3 Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 2 Minuten / Stufe

Wirkungsbereich: 1 Leiche mit maximal GK Groß

Effekt: Der Nekromant fixiert seinen Blick auf ein verstorbene Wesen bis zu einer Größenklasse von G. Dieses erhebt sich innerhalb einer Runde, je nach Verfallstatus, als Skelett oder Zombie. Ansonsten wirkt dieser Zauber wie "Leiche erwecken", nur mit dem Unterschied, dass dieses Wesen nur 2 Minute / Stufe als Untoter wandelt und danach wieder leblos in sich zusammen bricht.

Metallfresser spucken

Eigenschaft / Grad: Int / 4

MW / Widerstandswert: 16 / VW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 1 Meter/ Stufe

Wirkungsdauer: 4 Runden

Wirkungsbereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Effekt: Der Nekromant spuckt eine Dosis Metallfresser auf das Opfer. Die Säure hält 4 Runden an ehe sie sich auflöst.

Untoten Arbeiter erwecken (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 15 / -

Kosten: 3 KP oder 3 EP (Spezial)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden oder Permanent
Effekt: Mit diesem Ritual animiert der Nekromant einen toten Körper zu untoten Leben, wie in dem Zauber "Leiche erwecken (Ritual)" beschrieben. Allerdings erhebt die Leiche sich mit einem Angriffswert von 0 und erhält keinen Bonus auf die Stärke, aber dafür auch keinen Malus auf die Geschicklichkeit. Besitzt der Nekromant handwerkliche Fertigkeiten, kann er sie beim Erwecken der Leiche in den Untoten einfließen lassen. Dazu muss er je einen Erfolg ansagen für jeden EP, den die Fertigkeit zu erlernen kosten würde. Steigt so die Fertigkeit über 5, muss der Nekromant 1 KP oder 1 EP zusätzlich ausgeben. Die Fertigkeit kann maximal so hoch sein, wie der unmodifizierte Fertigkeitwert des Nekromanten. Die Untoten Handwerker werden die Befehle stupfsinnig ausführen und sind nicht in der Lage Probleme bei der Herstellung oder Verarbeitung zu bewältigen, zudem können sie keine Waren erhöhter Qualität herstellen. Hier eine kleine Erfolgstabelle:
(Erfolge/Fertigkeit)

1. Edition	2. Edition
1/1	2/1
2/2	4/2
4/3	6/3
7/4	8/4
11/5	10/5
16/6	14/6
22/7	18/7
29/8	22/8
37/9	26/9
46/10	30/10

Fleischfrass

Eigenschaft / Grad: Will / 5
MW / Widerstandswert: 17 / VW
Kosten: 4 KP
Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Wirkungsbereich: 1 Person
Effekt: Eine unsichtbare Geisterklaue rast auf das Ziel zu und zerfetzt den Körper von innen heraus. Dieser ätherische Angriff verursacht 10 Punkte rüstungsignorierenden Schaden.

Aasskarabäen beschwören

Eigenschaft / Grad: Cha / 5
MW / Widerstandswert: 17 / -
Kosten: 2 KP
Zeitaufwand: 2 Aktionen
Reichweite: 30 Meter

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe
Effekt: Aus dem Körper einer Leiche oder Zombies bricht ein Schwarm Aasskarabäen hervor - ohne dabei Schaden zu verursachen - der sofort anfängt das nächste Lebewesen in seiner Umgebung anzugreifen. Die Aasskarabäen können erstmals in der Runde handeln, die auf ihr Erscheinen erfolgt. Nach Ablauf der Zeit verschwinden sie wieder. (Beschreibung der Aasskarabäen findet sich im Abschnitt für Kreaturen)

Kannibalismus (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 5
MW / Widerstandswert: 16 / -
Kosten: 3 KP
Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 100 Meter
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Effekt: Sobald der Nekromant dieses Ritual einsetzt, sind alle Zombies um Umkreis von 100 Metern dazu in der Lage, durch den Verzehr von Fleisch zu regenerieren. Dazu müssen sie pro zu heilenden Wundgrad 1 kg Fleisch von intelligenten Wesen zu sich nehmen, dieses zu verzehren dauert für einen Zombie der GK M 2 Runden. Größere und kleinere Zombies brauchen proportional dazu mehr oder weniger Fleisch. Wird hierbei durch den Zombie das Gehirn eines intelligenten Lebewesens seiner Größenklasse verspeist, regeneriert der Zombie sogar 2 Wundlevel. (Was ist mit größeren Lebewesen? Evtl. Begründung).

Knochenova

Eigenschaft / Grad: Int / 5
MW / Widerstandswert: 19 / VW
Kosten: 4 KP
Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Wirkungsbereich: 50 cm / Stufe
Effekt: Indem der Nekromant auf den Boden stampft beschwört er die Knochen der Erde. Ausgehend vom Nekromanten schießt eine Nova aus einem Meter langen Knochenstacheln aus dem Boden und verteilt sich wie eine Schockwelle in alle Richtungen. Diese Stacheln verursachen in einem Umkreis von 50 cm/Stufe einen Schaden von 2w10 T.

Mal der Seelenpein

Eigenschaft / Grad: Int / 5
MW / Widerstandswert: 16 / SR
Kosten: 2 KP
Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 30 Meter

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Effekt: Der Nekromant kann ein intelligentes Lebewesen in 30 Meter Radius mit dem Mal der Seelenpein belegen. Solange sich dieses Lebewesen im Radius des Zaubers befindet, erhält der Nekromant jedes Mal, wenn das Lebewesen ein Wundgrad verliert, einen KP gutgeschrieben. Stirbt das Wesen, erhält der Nekromant sogar zwei KP.

Scheintod

Eigenschaft / Grad: Cha / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Minute pro Stufe

Effekt: Dieser Notzauber erlaubt es dem Nekromanten sich schnell tot zu stellen. Der Zauber simuliert alle Symptome des Todes, kein Puls, keine Atmung, kein Blinzeln, blasse Hautfarbe und nach Wunsch sogar kaltes Fleisch und/oder Verwesungsgestank. Nur nach einer genauen Untersuchung und einer gelungenen Heilundeprobe auf MW 20 kann man feststellen, dass der Nekromant noch am Leben ist.

Stimme aus der Gruft

Eigenschaft / Grad: Cha / 5

MW / Widerstandswert: 17 / GW (Spez.)

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: Sichtfeld

Wirkungsdauer: 1 Minute pro Stufe

Effekt: Dieser Zauber ermöglicht es dem Nekromanten durch einen Untoten, der unter seiner Kontrolle steht, zu sprechen. Der Untote bewegt dabei den Kiefer so als ob er sprechen würde. Die Stimme klingt tief und kratzig und ist nicht als die des Nekromanten zu erkennen. Hat der Nekromant auf einen Untoten den Blick durch Totes Fleisch gesprochen, so kann er diesen Zauber auch auf den Untoten sprechen, wenn er ihn nicht sieht. Falls der Untote ein Bewusstsein hat und nicht will, dass der Nekromant durch ihn spricht, so muss der Zauber ebenfalls die GW des Untoten erreichen.

Ausकुugeln

Eigenschaft / Grad: Kon / 6

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Effekt: Mit diesem Zauber, der immer und ohne Malus gestenlos gewirkt wird, kann der Nekromant alle seine Knochen mit bloßer Willensanstrengung ausकुugeln oder wieder einrenken lassen. Je nach Körperteil unterliegt er dabei dem Malus für Verkrüppelungen.

Während der Wirkungsdauer ersetzt der Zauberwurf alle Entfesselnproben und alle anderen Würfe, bei denen es an Gelenkigkeit ankommt, wie z.B. sich aus dem Würgegriff einer Schlange zu befreien oder durch ein enges Fenster zu klettern. Endet die Wirkungsdauer und die Knochen sind immer noch ausgeकुugelt, so bleibt diese Verkrüpplung bis sie medizinisch versorgt wurde oder bis sie mit diesem Zauber wieder eingenrenkt wurde.

Blick durch Totes Fleisch (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Wa / 6

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe

Effekt: Der Nekromant stellt durch diese Verzauberung eine mentale Verbindung zu einem Untoten her, der unter der Kontrolle des Nekromanten stehen muss. Ist das Ritual gelungen, so kann der Zauberer jederzeit solange er sich konzentriert durch die Augen dieses Untoten blicken und auch hören was um den Untoten vor sich geht.

Mehrfach Knochenpfeil

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / Widerstandswert: 18 / VW

Kosten: 1 KP pro Geschoss, max. 4 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Wirkungsbereich: 1 Person

Effekt: Der Nekromant richtet seine Finger auf das Ziel, pro ausgegebenen KP entsteht ein Knochenpfeil vor seinen Fingern, die auf das Opfer zu rasen und 1W10-1 T Schaden pro Geschoss verursachen.

Seelenverbindung

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 2 Aktion

Reichweite: 5 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Wirkungsbereich: 1 Person / Stufe

Effekt: Mit diesem Zauber ist der Nekromant in der Lage eine Seelenverbindung zu anderen Lebewesen herzustellen, die ebenfalls über Arkane Macht verfügen. In einem Radius von 5 Metern / Stufe kann der Nekromant bis zu seiner Stufe an freiwilligen Personen mit diesem Zauber belegen. Während der Wirkungszeit sind alle verzauberten Personen in der Lage, abhängig von ihrem verbleibenden Potenzial, KP als freie Aktion zu beliebigen anderen verzauberten Personen zu übertragen. Sollte auf dieser Weise das Maximum an KP erreicht werden, verfallen die überschüssigen KP.

Befehlshaber der Toten (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 7

MW / Widerstandswert: 19 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden oder bis Abbruch

Effekt: Der Nekromant sucht sich eine beliebige Anzahl seiner Untoten Diener aus, die sich zu diesem Zeitpunkt in seiner Sichtweite befinden müssen. Dann wirkt er das Ritual Befehlshaber der Toten auf ein intelligentes, williges Wesen, wozu er dessen Stirn berühren muss. Nun kann die verzauberte Person die von dem Nekromanten ausgewählten untoten Diener für 24 Stunden auf die gleiche Art wie der Nekromant befehlen (bei Skeletten z.B. auf telepathischem Wege, solange sie sich in Sichtweite befinden). Die Untoten werden allerdings keine Aktionen unternehmen, die den Nekromanten körperlich oder geistig schade. Der Nekromant kann diesen Zauber nach Belieben vorzeitig abbrechen.

Knochen brechen

Eigenschaft / Grad: Int / 7

MW / Widerstandswert: 21 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Der Nekromant berührt mit seiner halbätherischen Hand berührt den gewünschten Knochen seines Opfers, der daraufhin unter den magischen Kräften sauber bricht. Mit diesem Zauber muss der Anwender gezielt einen Körperteil treffen. Ist der Zauber erfolgreich und trifft er, wird $2W10 + 2 + \text{Erfolge}$ gewürfelt, das Ergebnis dieses Wurfes wird wie eine rüstungsignorierende Schadensberechnung durchgeführt. Schafft es der Wurf laut der Tabelle für gezielte Treffer das Körperteil zu

verkrüppeln, so bricht der Knochen und das Opfer erhält den gewürfelte Schaden. Ist der Schaden zu gering, verspürt das Opfer nur ein leichtes Stechen im Körperteil.

Äthergriff

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 22 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Konzentration

Wirkungsbereich: 1 Gegenstand

Effekt: Die Hand des Nekromanten beginnt geisterhaft zu glimmen. Ein berührter Gegenstand mit der maximalen Größe von G wird sofort vollständig ätherisch, solange der Nekromant ihn mit dieser Hand berührt und sich darauf konzentriert. Der Gegenstand kann von nicht ätherischen Wesen weder festgehalten noch benutzt werden. Man kann durch ihn hindurchgehen, außer man ist selber ätherisch. Wird der Zauber auf eine Wand angewendet, so können bis zu seiner Stufe in Kubikdezimeter ätherisch gemacht werden. Die Statik ist davon nicht betroffen.

Höhere Beschleunigung der untoten Diener

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 5 Aktionen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 2 Minuten / Stufe

Wirkungsbereich: 5 Meter / Stufe

Effekt: Alle Skelette/Zombies, Skelettchampions, Skelettheroe und Wasserleichen im Umkreis von 2 Meter / Stufe erhalten einen Bonus von +6 auf ihren Angriff und +4 auf ihre Initiative.

Knochensäule (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 4 KP + Spezial

Zeitaufwand: 6 Aktionen

Reichweite: 25 Meter

Wirkungsdauer: 10 Minute/Stufe

Effekt: Aus dem Boden heraus wachsen mehrere Knochen, die zu einem Bündel geformt sind und so eine knöcherne Säule mit einer Höhe von 2 Metern bilden, auf dessen Spitze ein fürchterlicher Totenschädel an der Spitze prangt. Für jeden zusätzlichen KP, den der Nekromant beim Wirken des Rituals ausgegeben hat, kann

die Knochensäule einen unter der Kontrolle des Nekromanten stehenden Untoten wiedererwecken, sollte dieser zerstört werden. Der Nekromant kann maximal seine Stufe an zusätzlichen KP in die Säule einfließen lassen.

Knochenspeer

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / VW

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Aus den flachen Händen des Nekromanten schießt ein anderthalb Meter langer Speer aus ätherischen Knochen. Dieser durchbohrt aufgrund seiner ätherischen Natur alles in seiner Reichweite und verursacht so in einer geraden Linie 2W10 T rüstungsignorierenden Schaden. Da er ätherisch ist, kann er weder geblockt noch pariert werden.

Knochenwand (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 3 KP oder 3 EP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 1 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Effekt: Der Nekromant deutet in eine Richtung und zieht mit den Fingern eine imaginäre Linie, kurz darauf wächst eine palisadenähnliche Wand aus leicht gebogenen Knochen aus dem Boden. Diese ist bis zu 5 Meter lang, 5 Meter hoch und ist einen halben Meter dick, zudem hat sie eine Härte von 5 und 500 Strukturpunkte.

Knochenwesen beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: Sichtweite

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Effekt: Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers beschwört der Nekromant Knochenreste aus der Geisterebene und verleiht ihnen mit der Seele eines verstorbenen Tieres untotes Leben. Dadurch entsteht ein Knochenwesen. Dieses Wesen wird einzig und alleine mit dem Zweck beschworen, seinem Umfeld mittels Knochenexplosion Schaden zuzufügen oder, dass es mit seinem abscheulichem Verwesungsgeruch die Gegend konterminiert. Es kann natürlich auch beschworen werden um

Panik unter der einfachen Bevölkerung hervor zu rufen.

Das beschworene Wesen hat keine eigene Intelligenz und führt die Befehle des Nekromanten stumpfsinnig aus. Um ihm auf telepathischem Wege Befehle zu erteilen, muss der Nekromant das Knochenwesen sehen können.

Ritual der Seelenverbindung

Eigenschaft / Grad: Cha / 8

MW / Widerstandswert: 21 / -

Kosten: 2 EP

Zeitaufwand: 30 Minuten

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Effekt: Um dieses Ritual durchzuführen, braucht der Nekromant die sterblichen Überreste einer Person, dazu benötigt er jedoch nicht zwingend den gesamten Leichnam, zumindest aber den Schädel. Mittels dieses Rituals stellt der Nekromant eine Verbindung zwischen dem Leichnam und der Seele des Verstorbenen her. Zwingend hierfür erforderlich ist allerdings, dass sich der Geist des Verstorbenen noch in der Geisterebene befindet. Nutzt er anschließend den Zauber "Mit Untoten sprechen", kann er sich mit dem Verstorbenen unterhalten, da dieser die Sprache der Toten spricht ist es egal, welche Sprache der Tote vorher gesprochen hat. Wirkt der Nekromant nach diesem Ritual den Zauber "Geistersklave beschwören", kann er gezielt den Geist dieser Person herbeirufen.

Dieses Ritual lässt sich auch auf bereits wiederbelebte Tote anwenden.

Starke Knochenexplosion

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 19 / VW

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Sicht

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Nekromant bringt die Knochen eines Leichnams in 100 Meter Entfernung zum explodieren. Diese Explosion fügt allen Umstehenden in 5 Meter Radius 2W10 T Schaden zu.

Wird der Zauber auf einen Untoten angewendet, so muss der Nekromant dessen SR zusätzlich zu dem VW überwinden und lässt dann die Knochen des Untoten aus diesem herausbrechen und fügt ihm dabei 3W10 T Schaden zu, von welchem der RS nicht abgezogen wird.

Unheiliger Boden

Eigenschaft / Grad: Wil / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 3 KP oder 3 EP

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: 24 Stunden oder permanent

Effekt: Dieses Ritual schwächt den Schleier der unsere Welt von der Welt der Toten trennt. Jegliche nekromantische Magie wird dadurch verstärkt. Mit diesem Zauber wird ein Gebiet von etwa 20m Durchmesser verzaubert. Alle Untoten die sich darin befinden erhalten +2 Initiative und +2 Angriff. Zusätzlich gilt das Gebiet für jeden Nekromanten der sich darin befindet als +3 Fokus für Nekromantie. In dem verzauberten Gebiet beginnen langsam alle Pflanzen abzusterben und ein grünlicher Nebel wabert auf dem Boden etwa kniehoch umher, der sich zum Rand des Gebietes hin verflüchtigt.

Erzwungenes Besetzen (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 9

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 1 KP oder 1 EP

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 24 Stunden oder permanent

Effekt: Mit Hilfe dieses Rituals kann der Nekromant einen Geist an ein Skelett, einen Zombie, Skelettchampion oder Skelettheroe binden. Hierbei gelten die Regeln für "Besetzen", mit der Ausnahme, dass die Zeitbegrenzung des Rituals gilt und dass der Geist weiterhin in der Lage ist zu sprechen. Gibt der Nekromant 1 KP aus, bleibt der Geist für 24 Stunden in dem Körper. Um den Geist, sowie den zu besetzenden Untoten, permanent zu beschwören, kann er 1 EP ausgeben, damit auch das erzwungene Besetzen permanent ist.

Verdorren

Eigenschaft / Grad: Will / 9

MW / Widerstandswert: 21 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Wirkungsbereich: 1 Gegenstand oder 1 Person

Effekt: Die bloße Berührung des Nekromanten verursacht 1w10 B Schaden und entzieht dem Opfer oder Gegenstand seine Lebensenergie indem es um 2w10 Jahre altert, falls ein Wurf mit einer Stärke von 6 gegen die SR des Opfers gelingt. Jeweils 5 Erfolge können die Stärke um 1 erhöhen.

Binden der entschwindenden

Seele

Eigenschaft / Grad: Will / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: Stufe in Runden

Effekt: Dieser Zauber zwingt die gerade entschwindende Seele eines Toten gewaltsam wieder in ihren Körper zurück und lässt sie unter der Kontrolle des Nekromanten für kurze Zeit wieder auferstehen. Dieser Zauber lässt sich nur auf eine Leiche anwenden, die maximal Stufe des Nekromanten durch 2 Runden tot sein darf. Gelingt der Zauber, so ersteht sie unter der Kontrolle des Nekromanten wieder mit den Werten eines Skelettchampions. Allerdings sind die Seelen so erbost über diese Pein, dass sie sich sofort auf ein lebendes Wesen stürzen wollen, bevorzugt auf ein Ziel dass der Nekromant ihnen befiehlt. Tut dies der Nekromant nicht, so suchen sie sich selbst ein Ziel. Sind keine Ziele außer dem Nekromanten in der Nähe, so verliert der Nekromant die Kontrolle über sie und sie stürzen sich auf ihn.

Geisterebenenwandler (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Nekromant ein untotes Wesen, welches unter seiner Kontrolle steht, von der Geisterebene in seine Ebene und umgekehrt beschwören. Das so herbeigerufene Wesen kann in der gleichen Runde, in der es gerufen wurde, auch handeln.

Spukhaus des Poltergeistes (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 10

MW / Widerstandswert: 22 / -

Kosten: 4 KP + Spezial

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Mit diesem Ritual verbindet der Nekromant ein Gebäude mit der Seele eines Verstorbenen dieses Hauses, sodass dieser zu einem Poltergeist wird, der das Haus heimsucht. Der Nekromant setzt sich in den Raum eines Gebäudes und beginnt zu Meditieren. Dabei

wandert sein Geist durch die Geisterebene auf der Suche nach der Geschichte und Vergangenheit des Hauses. Sollte ein oder mehrere intelligentes Lebewesen in diesem Haus verstorben sein, so reißt der Nekromant deren Seelen aus der Geisterebene in die Materielle Ebene und verbindet sie mit dem Gebäude. Diese Seelen werden zu Poltergeistern, die von nun an das Gebäude heimsuchen und spuken. Je nachdem wie viele EP der Nekromant am Ende des Rituals ausgibt, umso stärker wird die Macht des Poltergeistes in diesem Gebäude. Die EP Kosten werden je nach Todesursache des Poltergeistes gesenkt. (Altersschwäche = 0, Krankheit = 1, Unfall = 2, Totschlag = 3, Mord = 4, Folter/Opferung = 5) Werden mehrere Seelen zurückgeholt, gilt nur die höchste Reduktion. Auch kann er anstatt 1 EP auszugeben, 3 Erfolge ansagen. Pro zusätzlichen Poltergeist muss er allerdings 1 EP ausgeben. Hier eine Tabelle der benötigten EP für Häufigkeit und Macht des Poltergeistes. Länge des Auftretens:

0	1 Minute im Monat
1	1 Minute in der Woche
2	1 Minute am Tag
3	10 Minuten am Tag
4	30 Minuten am Tag
5	1 Stunde am Tag
6	Andauernd

Die Dauer muss nicht am Stück geschehen, sie kann auch über den Zeitraum verteilt werden. Macht des Poltergeistes:

0	kleine Beeinflussung der Umwelt. Bilderahmen hängt schief, Kerzen gehen aus
1	kleine Beeinflussung mit möglichen Geräuschen. Kettenrasseln, Tasse fällt vom Tisch
2	mittlere Beeinflussung, Tische rücken, Schrift an Wänden, entfernte Stimmen, eisiger Windzug
3	mittlere Beeinflussung, kurzes Auftauchen von Schemen, Alpträume, beklemmende Stimmung, Flüstern in der Nähe
4	mittlere Beeinflussung, Gegenstände bis GK K werden getragen/geschleudert, kurzzeitig sichtbare Gestalten ohne Manipulationsmöglichkeit, etwas Blut läuft von der Wand

5	starke Beeinflussung, Gegenstände bis GK M werden geschleudert, Manifestierung des Poltergeistes, schwaches Verändern der Temperatur
6	starke Beeinflussung, leichtes Beben, Gegenstände bis GK G werden geschleudert, starke Visuelle Veränderung (z.B. partiale Dunkelheit, Fenster zeigen die Geisterebene), Manifestierung als große Gestalt

Die Beeinflussungen können bei einer Macht von 0-2 ohne direkte Anwesenheit von Personen geschehen und bei 3-6 auch wenn Personen anwesend sind. Der Poltergeist wird dabei Vorzugsweise Effekte benutzen die etwas mit seinem Tot zu tun haben, sollte er gewaltsam stattgefunden haben. Geschieht eine Beeinflussung wird Furcht in Höhe der doppelten Macht der Beeinflussung ausgestrahlt. (Auch wenn der Poltergeist eine Macht von 6 hat, strahlt das Kettenrasseln nur 2 Furcht aus.)

Beschwörungsmonolith (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 12

MW / Widerstandswert: 24 / -

Kosten: 6 EP

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Auf den vier Seiten des Obeliskens bilden sich Ornamente von Totenschädeln nach Wunsch des Nekromanten. Die Zauberzeit und die KP-Kosten jeglicher Rituale zum Beschwören oder Erschaffen von Untoten werden in einem Umkreis von 50 Metern um den Obelisk um eine Kategorie reduziert. Siehe Flexible Magie (KOM S. 399 oder GRW 2 S. 234). Wurde der Untote nicht permanent beschworen, wird die Wirkungsdauer um eine Kategorie erhöht.

Erwecken des Unholds (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Wil / 12

MW / Widerstandswert: 24 / SR

Kosten: 6 EP

Zeitaufwand: 1 Woche

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Permanent

Effekt: Dieses Ritual umfasst grausame Folter und Verstümmelung in Verbindung mit nekromantischer Transmutation des Opfers. Die Qualen während des Rituals rauben dem

Untoten fast den Verstand und lassen eine ausgemergelt erscheinende Gestalt zurück, die von einem tiefen Hass auf alles Lebende durchzogen ist. Nur „intelligente“ Untote können Ziel dieses Rituals sein. Nach dem Ritual hat der Untote die Möglichkeit die Unhold-Kampftechnik zu erlernen. Die Fähigkeiten stecken nun in ihm, aber er muss erst lernen mit diesen umzugehen. Dieses Ritual ermöglicht es nur die Technik zu erlernen, sie gibt die Unhold Kampftechnik nicht auf Stufe 1. Die Technik muss zu den normalen Kosten gesteigert werden.

Anmerkung: Solch ein Ritual kann auch für alle anderen Magieschulen gemacht werden

Knochenfolter

Eigenschaft / Grad: Will / 12

MW / Widerstandswert: 24 / SR

Kosten: 2 KP **Zeitaufwand:** 2 Aktionen

Reichweite: 2 Meter pro Stufe

Wirkungsdauer: Konzentration

Wirkungsbereich: 1 Person

Effekt: Durch die Macht des Nekromanten über Knochen und Fleisch, ist er in der Lage jeden einzelnen Knochen des Skeletts des Opfers pulsieren zu lassen. Dazu fixiert er dieses mit seinen Augen und streckt ihm, mit der Handinnenfläche nach oben, beide Hände entgegen. Dann beginnt er damit, während der gesamten Wirkungsdauer jede Runde, seine Hände zur Faust zu schließen und wieder zu öffnen. Abgesehen von den Verletzungen die dem Körper dadurch zugefügt werden, hat das Pulsieren weitere Auswirkungen auf das Opfer. Zum einen halbiert sich die Bewegungsweite des Betroffenen und außerdem sinkt sein Verteidigungswert um zwei, da er seinen Körper nicht mehr vollständig unter Kontrolle hat. Alle Kampfmanöver erhalten ebenfalls einen Malus von 2 und das Opfer verliert in jeder Runde 2 LP.

Mächtige Knochenexplosion

Eigenschaft / Grad: Int / 12

MW / Widerstandswert: 23 / VW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: Sicht

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Die Knochen eines Leichnams, welcher nicht weiter als 100 Meter entfernt sein darf, explodieren und fügen allen Umstehenden in 5 Meter Radius 3w10 T Schaden zu. Wird der Zauber auf einen Untoten angewendet, so muss der Nekromant zusätzlich zu dem VW auch

dessen SR überwinden. Hierbei brechen die Knochen des Untoten aus diesem herausbrechen und fügen ihm dabei 4w10 T rüstungsignorierenden Schaden zu.

Fluch des Geisterschiffes (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 3 EP pro 8 Meter länge

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Um dieses Ritual durchführen zu können, muss der Nekromant ein Schiff zur Verfügung haben, dessen Besatzung umgekommen ist, dabei ist es egal was die Todesursache ist. Im Idealfall befinden sich die Körper der Besatzungsmitglieder noch dem Schiff.

Durch dieses Ritual verbindet der Nekromant ein ganzes Schiff mit der Essenz der Geisterebene, sodass das Schiff selbst "Untot" wird. Das Schiff bleibt vor jeglichen Schaden bewahrt, nur der natürlicher Verfall nagt an ihm, der jedoch verlangsamt stattfindet, Wetter und Kampf haben jedoch keine Auswirkungen. So kann es auch gegen den Sturm oder bei absoluter Flaute segeln, dazu muss es nicht bedient werden. Ein Geisterschiff strahlt je nach Größe 6-12 Furcht aus, da es von Todesenergie umgeben ist.

Die Körper der verstorbenen

Besatzungsmitglieder werden sich als Verfluchter Seemann erheben, falls ihre Körper noch auf dem Schiff sind. Bei denen ihr Körper nicht mehr an Bord ist, werden sie als Geister oder Phantome wiederauferstehen, je nach damaligen Rang auf dem Schiff, falls sie nicht anderwärtig gebunden wurden. Diese Untote Besatzung hat einen unendlichen Hunger nach den Seelen der Lebenden. Darum fahren sie mit dem Schiff weiterhin über die Meere, auf der Suche nach anderen Schiffen.

Oft ziehen mit dem Geisterschiff Nebelbänke oder Sturmwolken mit, was an der schwachen Grenze zur Geisterebene liegt.

Ebenfalls durch die Verbindung zur Geisterebene hat das Schiff samt Besatzung die Möglichkeit vollständig ätherisch und unsichtbar zu werden, wenn im Umkreis von 5 km kein intelligentes Lebewesen zu finden ist.

Sobald sich ein Schiff näher als 10 km nähert, nimmt das Geisterschiff sofort Kurs auf dieses und segelt neben es her. Dabei entzieht es der Besatzung des Schiffes langsam die

Lebensenergie, jede Minute 1 LP und 1 KP. Sollte das Geisterschiff ein Piratenschiff oder ein Militärschiff gewesen sein, wird die Besatzung das andere Schiff entern, um die Lebenden abzuschlachten. Piraten plündern zudem das Schiff.

Manchmal kann die Besatzung des Geisterschiffes auch durch horrenden Geldsummen zufrieden gestellt werden, was allerdings nur bei Piraten- und Handelsschiffen klappt.

Der Nekromant hat keinen Einfluss auf das Geisterschiff oder dessen Besatzung, da es direkt von der Geisterebene geführt wird, ist allerdings von jeglichen Effekten des Schiffes ausgenommen. Wenn der Nekromant es wünscht, kann das Geisterschiff das Schiff auf dem der Nekromant sich befindet verschonen.

Fokus des Todes (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 6 EP pro Effekt

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Über der Spitze des Obelisk entsteht eine grün leuchtende Kugel aus Todesenergie mit einem Durchmesser von 1 Meter. Jedes Mal wenn der Nekromant dieses Ritual auf den Obelisk wirkt, kann er sich für eine der folgenden Effekte entscheiden, welcher jeweils in einem Umkreis von 200 Metern wirkt und für alle Nekromantiezauber die kein Ritual sind und alle Zauber des Aspektes Tod gelten: - Einen nicht kumulativen Bonus von +4 auf - ihren Zauberwurf. Dies gilt als Fokus. - Der Zeitaufwand wird um 1 Aktion verkürzt, er kann nicht unter 1 Aktion fallen. - Die KP Kosten werden um 1 gesenkt, sie können nicht unter 1 KP fallen. Jeder Effekt kann nur ein Mal gewirkt werden. Überschneidet sich die Wirkungsbereiche zweier Obelisk, die mit diesem Ritual belegt sind, ist der Bonus nicht kumulativ.

Lebender Verteidiger

Eigenschaft / Grad: Will / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Effekt: Der Nekromant muss den Zauber "Obelisk des Todes" wirken können. Innerhalb 1 Aktion kann der Nekromant ein von ihm berührtes Lebewesen für 24 Stunden immun gegen jegliche negativen Effekte eines von ihm beschworenen Obelisk machen.

Verbündete des Todes (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 2 EP

Zeitaufwand: 2 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss die Zauber "Fleischfressende Wolke", "Ruf des Rattenkönigs" oder "Aasskarabäen beschwören" wirken können.

Auf dem Sockeln des Obelisk entstehen kleine Öffnungen, die nach Verwesung riechen. Jedes Mal wenn der Nekromant diesen Zauber auf den Obelisk wirkt, beschwört er einen in den oben genannten Zaubern beschriebenen Schwarm in den Obelisk. Der Schwarm wird von nun an in dem Obelisk leben und wird sich vom verwesenden Fleisch der Zombies ernähren. Jeder Schwarm benötigt pro Tag 1 kg Fleisch. Bekommt ein Schwarm mehr als 4 Tage lang nicht die benötigte Portion, stirbt er endgültig. Sobald sich ein Lebewesen mehr als 20 Meter dem Obelisk nähert, wird der Schwarm es angreifen. Sollten ein Schwarm mehr als 4 Wundlevel verloren haben, wird er sich in den Obelisk zurückziehen, wo er sich pro Tag um 1 Wundlevel heilt. Der Schwarm gilt als Untote.

Seuchenherd (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 5 EP

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss den Zauber "Giftgaswolke" wirken können. An den vier Kanten des Obelisk bilden sich Spalte aus denen giftgrüner Nebel sickert. Nähert sich ein Lebewesen dem Obelisk mehr als 10 Meter, beginnt er eine giftige grüne Wolke auszusondern. Jedes Lebewesen welches in Hautkontakt mit der Giftwolke kommt, muss eine Widerstandsprobe gegen das Gift mit einer

Stärke von 8 bestehen, sonst erhält es einen Malus von -6 auf alle Aktionen, durch Übelkeit und Schwäche. Entfernt sich das Opfer wieder aus dem Umkreis, klingt der Malus nach 6 Minuten wieder ab.

Monument des Grauens (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 2 EP

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss den Zauber "Essenz des Todes" wirken können. Einen Meter unter der Spitze des Obelisk entstehen auf allen vier Seiten ovale, 30 cm große Öffnungen aus denen permanent grüne Geisterenergie wabert. Im Umkreis von 200 Metern ruft die grausame Kraft des Zaubers in allen Lebewesen Furcht mit einer Stärke von 12 hervor.

Wiederherstellung des Obeliskens

Eigenschaft / Grad: Will / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 1 EP pro 2000 Strukturpunkte

Zeitaufwand: 1 Stunde pro 2000

Strukturpunkte

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Berührt der Nekromant einen von ihm beschworenen Obelisk des Todes, kann er für jeweils 1 EP pro 2000 Strukturpunkte ihn wiederherstellen. Dies dauert 1 Stunde pro 2000 Strukturpunkte.

Seelenbeschwörung (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 14

MW / Widerstandswert: 26 / -

Kosten: 6 KP oder 6 EP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden oder permanent

Effekt: Hält der Nekromant eine Seele in der Hand, die er mit dem Zauber Seelenräuber entrissen hat, kann er diesen Beschwörungszauber einsetzen, die Seele als einen Geist oder ein Phantom unter seiner Kontrolle zu beschwören. Hat er für den Zauber KP benutzt, bleibt der Geist oder das Phantom für 24 Stunden unter der Kontrolle des

Nekromanten, hat er dafür EP verwendet, ist die Kontrolle permanent. Ein auf diese Weise beschworener Geist hat die Möglichkeit seinen eigentlichen Körper, ohne Zeitbegrenzung und ohne einen Wurf ablegen zu müssen, zu besetzen. Für jede Woche, die der Geist wieder in seinem Körper wohnt, wird der Wurf des Zaubers Seelenräuber um 2 gesenkt. Sinkt der Zauber so auf weniger als 26 oder unter den GW des Opfers, so sitzt die Seele des Opfers wieder fest in dem Körper und die Zauber Seelenräuber und Seelenbeschwörung werden negiert. Durch die Strapazen dieses Vorgangs sinkt die Lebenserwartung des Opfers um 10 % und es erhält permanent die Schwäche Alpträume.

Seelenklinge

Eigenschaft / Grad: Will / 14

MW / Widerstandswert: 26 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Effekt: Hält der Nekromant eine Seele in der Hand, die er mit dem Zauber Seelenräuber entrissen hat, kann er diese nutzen, um eine Waffe, egal welcher Art, ätherisch zu machen. Die so verzauberte Waffe schimmernd nun bläulich und wird durchscheinend. Da sie nun ätherisch ist, können damit geführte Angriffe nicht mehr geblockt werden. Der Schaden erhöht sich um den Willenskraftbonus der Seele, sofern diese einen hatte, ein Malus wird nicht berücksichtigt, und ist nun rüstungsignorierend. Der Zauber hält 15 Minuten an.

Anmerkung: Trotz des Namens kann man den Zauber auf alle Waffen anwenden.)

Seelengeschoss

Eigenschaft / Grad: Int / 14

MW / Widerstandswert: 26 / VW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 100 Meter

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Hält der Nekromant eine Seele in der Hand, die er mit dem Zauber Seelenräuber entrissen hat, kann er diese nutzen, um sie als ein bläulich schimmerndes, ätherisches Geschoss auf seine Gegner zu werfen. Eine so verwendete Seele verursacht 3w10 + WILL der Seele T rüstungsignorierenden Schaden.

Anmerkung: Da man dazu eine Seele in der Hand halten muss, braucht der Zauber theoretisch mehr als 1 Aktion. Laut

Kompendium wäre was den Schaden angeht noch viel mehr möglich gewesen. Aber so ist das ja auch schon stark.

Anmerkung: Ist die WILL der Seele unbekannt, wird natürlich von 5 ausgegangen.

Seelenräuber

Eigenschaft / Grad: Will / 14

MW / Widerstandswert: 26 / SR & GW

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: Spez.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Runden / Stufe

Effekt: Manche Nekromanten gehen gezielt auf die Suche nach Seelen, um diese zu sammeln oder sich Untertan zu machen. Mit diesem brutalen Zauber kann ein Nekromant die Seele eines jeden Lebewesens entreißen. Hierzu ist es nötig, dass der Nekromant die Brust des Opfers berühren kann. Zu Beginn des Zaubers wird die Hand und der Unterarm des Nekromanten ätherisch und von giftgrüner Todesenergie umspielt, damit greift er dann, noch in der ersten Runde, in die Brust seines Opfers und ergreift dessen Seele. Ist der Zauber erfolgreich spürt das Opfer den kalten Griff des Todes und ist sofort wehrlos, aber noch bei vollem Bewusstsein. Die Seele zu entreißen dauert 1+ den Konstitutionsbonus des Opfers in Runden. Jede Runde darf das Opfer einen Willenskraftwurf, jeder Erfolg über 12 wird zum GW des Opfers, für die vergleichende Probe gegen den Zauberwurf, hinzugerechnet. Jeder kann sehen, dass der Nekromant versucht seinem Opfer die Seele zu entreißen, da er diese tatsächlich mit seiner Todeshand aus dem Leib zieht. Die Seele hat die Form und das gepeinigste Aussehen des Besitzers und ist von einer bläulichen, durchscheinenden Natur und schreit in ihrem Todeskampf ein grauenvolles Heulen hinaus. Daraus resultiert eine Furcht von 4 gegen alle außer den Nekromanten. Ist es dem Opfer gelungen sich dem Griff des Todes zu entziehen, ist es noch in der nächsten Runde wieder in der Lage normal zu handeln. Er erhält einen Malus von -4 auf alle Handlungen. Das Opfer verliert für jede Runde die er dem Zauber ausgesetzt war 4 Lebensjahre.

Ist der Nekromant allerdings erfolgreich, hält er die entrissene Seele des Opfers für 2 Runden/Stufe in der Hand, bevor der Lebenswille der Seele endgültig verlischt und diese verschwindet. Während dieser Zeit strahlt die heulende Seele immer noch eine Furcht von 6 gegen alles bis auf den Nekromanten aus. Auch kann der Nekromant während dieser Zeit die Zauber Seelensauger, Geistersauger,

Seelenbeschwörung, Seelenklinge oder Seelengeschoß auf die Seele wirken, was die Seele jedoch immer verbraucht oder auslöscht. Lässt der Nekromant die Seele vor Ablauf der Wirkungsdauer frei, verschwindet sie in die Geisterebene oder den nächsten Geisterfänger, indem sich die Lebensdauer nicht weiter verringert. Um solch eine Seele in einen Geisterfänger zu sperren, reicht ein Geisterfänger mit einer Kapazität von 0,5 Litern. Der Nekromant kann den Zauber ebenfalls einsetzen, um eine Seele wieder aus einem Geisterfänger zu entnehmen, allerdings wird die Wirkungszeit des Zaubers verwendet, mit dem die Seele auch aus dem Körper gerissen wurde. Es ist möglich, mehrere Seelen gleichzeitig festzuhalten, für jedes Entreißen muss der Zauber jedoch neu gewirkt werden. Die leere Hülle des Opfers bricht zusammen, bleibt aber noch so lange am Leben, bis sie verhungert oder verdurstet ist.

Todesangst

Eigenschaft / Grad: Will / 14

MW / Widerstandswert: 26 / GW

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 100 Meter

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Der Nekromant kann in einem Wesen aus seinem Sichtfeld in maximal 100 Meter Entfernung Gedanken aus blankem Horror entfesseln. Das Opfer muss nun gegen eine Furchtstärke von 12 bestehen. Übersteigt die Furcht den GW gegen Furcht um 12, so flüchtet das Opfer nicht nur, es erhält auch für 3 Monaten die Schwäche Albträume. Übersteigt die Furcht den GW gegen Furcht sogar um das Doppelte, stirbt das Opfer vor Angst.

Verbündete des Todes (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 2 EP

Zeitaufwand: 2 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss die Zauber "Fleischfressende Wolke", "Ruf des Rattenkönigs" oder "Aasskarabäen beschwören" wirken können.

Auf dem Sockeln des Obeliskens entstehen kleine Öffnungen, die nach Verwesung riechen. Jedes Mal wenn der Nekromant diesen Zauber auf den

Obelisk wirkt, beschwört er einen in den oben genannten Zaubern beschriebenen Schwarm in den Obelisk. Der Schwarm wird von nun an in dem Obelisk leben und wird sich vom verwesenden Fleisch der Zombies ernähren. Jeder Schwarm benötigt pro Tag 1 kg Fleisch. Bekommt ein Schwarm mehr als 4 Tage lang nicht die benötigte Portion, stirbt er endgültig. Sobald sich ein Lebewesen mehr als 20 Meter dem Obelisk nähert, wird der Schwarm es angreifen. Sollten ein Schwarm mehr als 4 Wundlevel verloren haben, wird er sich in den Obelisk zurückziehen, wo er sich pro Tag um 1 Wundlevel heilt. Der Schwarm gilt als Untote.

Seuchenherd (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 5 EP

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss den Zauber "Giftgaswolke" wirken können. An den vier Kanten des Obelisk bilden sich Spalte aus denen giftgrüner Nebel sickert. Nähert sich ein Lebewesen dem Obelisk mehr als 10 Meter, beginnt er eine giftige grüne Wolke auszusondern. Jedes Lebewesen welches in Hautkontakt mit der Giftwolke kommt, muss eine Widerstandsprobe gegen das Gift mit einer Stärke von 8 bestehen, sonst erhält es einen Malus von -6 auf alle Aktionen, durch Übelkeit und Schwäche. Entfernt sich das Opfer wieder aus dem Umkreis, klingt der Malus nach 6 Minuten wieder ab.

Monument des Grauens (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 2 EP

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss den Zauber "Essenz des Todes" wirken können. Einen Meter unter der Spitze des Obelisk entstehen auf allen vier Seiten ovale, 30 cm große Öffnungen aus denen permanent grüne Geisterenergie wabert. Im Umkreis von 200 Metern ruft die grausame Kraft des Zaubers in

allen Lebewesen Furcht mit einer Stärke von 12 hervor.

Nexus der Geisterebene (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 15

MW / Widerstandswert: 27 / -

Kosten: 8 EP

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss den Zauber "Tor zur Geisterwelt" wirken können.

Vor dem Obelisk wächst eine kreisrunde glatte Obsidianplatte aus dem Boden mit einem Durchmesser von 10 Metern, welche das Wappen des Nekromanten und/oder beliebige Verzierungen aufweist. Von nun an ist der Nekromant in der Lage, jedes Mal wenn er sich auf die Obsidianplatte stellt ein Tor zu Geisterebene innerhalb von 1 Minute zu öffnen, welches für jeden ausgegebenen KP 4 Runden lang offen bleibt oder bis er Nekromant es spontan schließt. Pro Runde können 6 Kreaturen der Größenklasse G, 3 Kreaturen der Größenklasse R oder 1 Kreatur der Größenklasse G das Portal durchschreiten. Für jede Kreatur der Größenklasse Kolossal die das Portal durchschreiten will, muss der Nekromant 1 EP aufwenden.

Grenze des Todes (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 15

MW / Widerstandswert: 27 / -

Kosten: 2 EP pro 50 Meter

Zeitaufwand: 4 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss den Zauber "Knochenwand" wirken können. Beim Wirken des Rituals legt der Nekromant einen Umkreis fest, in dem eine 5 Meter hohe und 50 cm dicke Palisade aus leicht gebogenen Knochen entsteht. Für jeweils 50 Meter Abstand zum Obelisk muss der Nekromant 2 EP aufbringen. Die Knochenwand muss eine etwa kreisförmige Linie beschreiben und darf maximal 250 Meter vom Obelisk entfernt sein. Sie hat eine Härte von 5 und um ein Loch der Größe G hineinzuschlagen sind 800 Schadenspunkte nötig. Solange der Nekromant auf dem verdorrten Land des Obelisk des

Todes steht oder die Knochenwand berührt, kann er für jeweils 1 KP die Knochenwand innerhalb 2 Runden partial in den Boden ein und ausfahren lassen. Sollte ein Teil der Knochenwand zerstört worden sein, kann er für 1 EP pro 100 Meter Länge die Knochenwand nachwachsen lassen, wofür der Nekromant 1 Stunde benötigt.

Land der Toten (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 15

MW / Widerstandswert: 27 / -

Kosten: 6 EP

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss den Zauber "Höhere Beschleunigung Untoter Diener" wirken können. Aus dem Sockel des Obeliskens sickert ein dünner schwachgrüner Bodennebel, der sich in einem Umkreis von 150 Meter verteilt. Alle Untoten in diesem Umkreis erhalten einen Bonus von +6 auf den Angriff und einen Bonus +4 auf die Initiative. Zudem regenerieren alle Untoten die den Bodennebel berühren können Wundlevel pro Tag.

Verdammte der Ewigkeit (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 15

MW / Widerstandswert: 27 / -

Kosten: 10 EP

Zeitaufwand: 6 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Dieses Ritual kann nur auf einem vom Nekromanten beschworenen "Obelisk des Todes" gewirkt werden. Der Nekromant muss den Zauber "Leiche erwecken" wirken können. An den vier Kanten des Obeliskens bilden sich grün leuchtende Linien, die bis in den Boden reichen. Sollte ein Lebewesen bis zu einer Größenklasse von G im Umkreis von 200 Meter um den Obelisk herum sterben, erweckt die Magie des Obeliskens es wieder als Zombie zum untoten Leben. Das Opfer beginnt sofort alle Lebewesen, außer dem Nekromanten, im Umkreis von 250 Metern zu töten. Befinden sich keine Lebewesen im Umkreis, wird sich der Zombie auf die Suche nach diesen machen. Nach 24 Stunden bricht der Zombie wieder leblos zusammen. Der Zombie steht nicht unter der Kontrolle des Nekromanten.

Obelisk des Todes (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 15

MW / Widerstandswert: 27 / -

Kosten: 5 EP

Zeitaufwand: 24 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Mit diesem kräftezerrenden Ritual beschwört der Nekromant die Mächte der Geisterebene und lässt einen bis zu 18 Meter hohen und 6 Meter breiten Obelisk aus reinem Obsidian entstehen. Dieser wächst während des Rituals langsam aus dem Boden und zerstört dabei eventuell alles was ihm beim Wachsen im Weg ist. Ist das Ritual erfolgreich abgeschlossen, beginnt der Obelisk langsam innerhalb von 2 Tagen alles in einem Umkreis von 250 Metern zu verdorren und zu töten. Pflanzen und Bäume sterben und es bleibt nur noch totes Holz übrig, Tiere und Menschen werden krank und schwach, bis sie schließlich sterben, sollten sie sich nicht vorher aus dem Bereich bewegen. Innerhalb des Radius kann kein Lebewesen Lebenspunkte oder Arkane Kraftpunkte auf natürlichem Wege regenerieren. Der Nekromant selber ist von jeglichen negativen Auswirkungen nicht betroffen. Des Weiteren hat der Nekromant die Möglichkeit diesen Obelisk mit den Ritualen Unsterblichkeit des Todes, Monument des Grauens, Verdammte der Ewigkeit, Verbündete des Todes, Seuchenherd, Beschwörungsmonolith, Grenze des Todes, Nexus der Geisterebene, Das Land der Toten und Fokus des Todes zu verzaubern. Der Nekromant kann sich beim Erschaffen des Obeliskens für eine typische Farbe des Todes entscheiden (z.B. giftgrün, geisterblau oder blutrot), alle auf den Obeliskens gewirkten oben genannten Rituale werden dann diese Farbe verwenden. Der Obelisk hat eine Härte von 20 und verträgt 8000 Schadenspunkte, bevor er zerstört wird. Es ist möglich, wenn auch sehr umständlich diesen Obelisk zu transportieren, da er mehr als 100 Tonnen wiegt.

Illusionen

Aufpolieren

Eigenschaft / Grad: Cha / 1

MW / Widerstandswert: 13 / GW

Kosten: variabel

Zeitaufwand: 1 Runde

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde / Stufe

Effekt: Der Gegenstand, den der Illusionist mit diesem Zauber belegt, erscheint schöner und wertvoller als er eigentlich ist. Für jeden Kraftpunkt, den der Magier einsetzt, wirkt das Objekt als wäre es von einer Stufe höherer Qualität, und es fängt wie magisch an zu funkeln und zu blitzen, wenn die Qualität sogar über legendär steigt. Gegenstände bis Größe G können so verzaubert werden. Für 3 KP könnte zum Beispiel ein einfaches Leinenkleid wie ein seidenes Ballkleid aussehen. Es ist auch durchaus möglich, einen Händler damit zu täuschen, allerdings sind die Marktgerichte nicht gerade zimperlich wenn sie einen Illusionisten erwischen. Der Zauber täuscht nur das Auge, alle anderen Eigenschaften des Objekts bleiben unverändert, insbesondere gibt es keine zusätzlichen Fertigungsboni.

Kaninchentrick

Eigenschaft / Grad: Ge / 4

MW / Widerstandswert: 16 / GW

Kosten: 1 KP Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Min. / Stufe

Effekt: Um diesen Trick zu vollführen greift der Illusionist in einen dunklen Hohlraum, klassischerweise in einen geöffneten Zylinder. Zieht er die Hand wieder hervor hält er ein kleines Tier nach Wahl (bis Größe W) darin, traditionell ein Kaninchen oder eine Taube. Das Tier ist eine kleine belebte Illusion, die sich genau wie ihr natürlicher Gegenpart verhält, also meistens flüchtet oder wegfliegt. Da es sich nur um ein Trugbild handelt könnte man damit einen Gegner für eine Runde ablenken, sonstigen Kampfwert hat es nicht.

Aufpusten

Anmerkung: Das "Leichtmachen" ist nicht möglich.

Eigenschaft / Grad: Wa / 6

MW / Widerstandswert: 18 / GW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktion

Reichweite: 30 Meter

Wirkungsdauer: 2 Runden / Stufe

Effekt: Der Illusionist pustet in seine hohle Faust, in Richtung des Ziels.

Daraufhin scheint es so, als bläst sich der Betroffene wie ein Ballon auf, wenn der Illusionist es so will, kann es auch so aussehen, als wäre das Opfer Fettleibig. Sagt der Illusionist 3 Erfolge an, sieht das Opfer seine neue Leibesfülle nicht.

Je nach Situation erhält das Opfer einen Malus von -2 auf alle Sozialen Fertigkeitwürfe.

Nackedei

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / Widerstandswert: 18 / GW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 30 Meter

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Effekt: Der Illusionist macht eine Geste wie beim Schälen einer Banane oder einer entsprechenden Frucht.

Es sieht so aus, als ob dem Betroffenen augenblicklich alle Kleidung vom Körper rutscht, sodass er völlig nackt aussieht, obwohl er in Wirklichkeit noch alle Kleidung anhat. Sagt der Illusionist 3 Erfolge an, sieht das Opfer nicht, dass es keiner Kleider an hat.

Wie Knetmasse

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstandswert: 22 / GW

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Runden/Stufe

Effekt: Mit diesem Zauber legt der Illusionist eine zweites Ich über dem Opfer, welches er wie Knetmasse verformen kann. Dazu muss er das Opfer nicht berühren, es reicht aus, wenn er ihn wie eine imaginäre Masse in seinen Händen verformt.

Er kann Körperteile leicht deformieren oder etwas in die Länge ziehen. All das sind nur visuelle Veränderungen, deswegen geben sie keine Boni. Auch kann die Größenklasse nicht verändert werden.

Je nach Veränderung und Situation erhält das Opfer einen Malus von bis zu -4 auf alle Sozialen Fertigkeitwürfe.

Diese Illusion kann leicht durchschaut werden, wenn der Illusionist zu extreme Veränderungen vornimmt, sodass z.B. ein Körperteil gegen einen Gegenstand stoßen sollte, aber es keine Auswirkungen hat.

Hexerei

Dämonenruf

Eigenschaft / Grad: Cha / ?

MW / Widerstandswert: ? / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 4 Aktion

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: eine Minute / Stufe oder sofort

Effekt: Der Hexer ruft mit diesem Zauber einen Dämon, den er schon permanent beherrscht, der aber gerade im Abyss weilt, herbei. Sollte der Dämon mittels des Rituals der Dämonenbeschwörung permanent beschworen worden, aber temporär im Abyss gewesen sein, kehrt er einfach auf die materielle Ebene zurück. Ist der Dämon nicht permanent beschworen, bleibt er nur für die Stufe des Hexers in Minuten.

Dämonenbann

Eigenschaft / Grad: Cha / ?

MW / Widerstandswert: ? / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 4 Aktion

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Hexer schickt mit diesem Zauber einen Dämon, den er schon permanent beherrscht, zurück in den Abyss. Wurde der Dämon mittels des Rituals der Dämonenbeschwörung permanent beschworen, kehrt er nur temporär in den Abyss zurück und kann mittels Dämonenruf oder einem mit KP gewirkten Ritual der Dämonenbeschwörung wieder auf die materielle Ebene zurückgebracht werden.

Fluch aufheben (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 3

MW / Widerstandswert: 15/spez.

Kosten: spez.

Zeitaufwand: 66 Minuten

Wirkungsdauer: permanent

Beschreibung: Einen Fluch aufzuheben ist für Hexen eine wichtige Sache. Natürlich macht eine Hexe das nicht ganz umsonst. Sie muss dem Opfer wohlgesonnen sein. D.h. das Opfer muss sich die Freundschaft aneignen. Sei es "durch den Magen", durch Geld oder andere Dienstleistungen.

Bevor der Fluch aufgehoben werden kann, muss die Hexe wissen um welche Art Fluch es sich handelt. Dafür wird ein "Wissen: Hexerei" Wurf gegen 20 benötigt. Kann das Opfer von der Art Fluch erzählen mit welchem es belegt ist, kann der MW je nach Ermessen des SL erniedrigt werden.

Der Widerstandswert entspricht dem Zauberwurf der fluchauslösenden Hexe. (Ausnahme Fluch bei Charaktererschaffung: dieser Fluch hat einen MW von 25) Die Kosten

betragen die eingesetzten KP/EP der fluchauslösenden Hexe.

Die Sinne des Vertrauten (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Wa / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 1 Km/Stufe

Wirkungsdauer: Konzentration

Effekt: Mithilfe dieses Rituals kann die Hexe auf alle Sinne ihres Vertrauten zugreifen und so alles wahrnehmen was ihr Vertrauter auch sieht, hört, riecht, schmeckt und fühlt. Die Hexe kann während der Wirkungszeit beliebig auf die Sinne zugreifen oder auch ruhen lassen. Je nach dem welchen Sinn sie "anzapft" ist ihr eigener Sinn ausgeschaltet. Des Weiteren kann die Hexe innerhalb der Reichweite des Zaubers mit ihrem Vertrauten telepathisch kommunizieren.

Vertrauten beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 5

MW / Widerstandswert: 17 / SR

Kosten: 5 EP

Zeitaufwand: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Permanent

Effekt: Mit Hilfe dieses Zaubers kann die Hexe einen Vertrauten bezaubern. Dabei muss es sich um ein lebendiges Tier handeln, welches maximal die Größenklasse Winzig besitzt, ohne dass diese magisch beeinflusst wurde. (Also keine geschrumpften Wesen).

Das Tier muss sich zu dem Zeitpunkt der Beschwörung schon im Besitz der Hexe befinden und deren Freundschaft genießen. Wenn das Ritual erfolgreich abgeschlossen wurde, erhält das Tier automatisch die Vorzüge "Schlau" und "Sehr lernfähig", der Intelligenzbonus wird auf -3 geändert und gilt als intelligentes Lebewesen. Der Vertraute ist von nun an ein treuer Gefährte der Hexe. Zudem kann die Hexe, solange das Tier sich in Reichweite seiner natürlichen (nicht magisch verstärkten) Sinne aufhält, telepathisch kommunizieren.

Für alle vier Erfolge welche die Hexe beim Zaubern ansagt erhält das Tier einen weiteren Vorzugspunkt, den die Hexe nach Belieben verteilen kann.

Fruchtbarkeit (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 7

MW / Widerstandswert: 19 / spez.

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Monat pro Stufe / spez.

Beschreibung: Wenn die Paare früher keine Kinder bekamen beteten sie zu ihren Göttern. Half dies nicht, gingen sie oftmals seltsame Wege, die Wege der Hexerei. Die Hexe kann sich oder eine freiwillige (unfruchtbare) Person mit der Fruchtbarkeit segnen. Der nächste Sex führt bei Frauen somit zu einer Schwangerschaft und bei Männern zu Fruchtbarkeit und erhöhter Potenz.

Die Hexe kann natürlich auch unfreiwillige mit ungewollten Nachwuchs „beglücken“. Dabei muss sie die SR des Opfers überwinden. Der betroffene (N)SC erhält die Schwäche „Lüstern“ und die Chancen auf eine Schwangerschaft steigen ins Unermessliche. Soll der Effekt permanent sein muss sie die Kosten in EP bezahlen.

Unfruchtbarkeit (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 7

MW / Widerstandswert: 19 / spez.

Kosten: 3 KP / 3 EP

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Monat pro Stufe / permanent

Effekt: Die Hexe kann sich oder eine Freiwillige Person unfruchtbar machen, was natürlich für Prostituierte und Mätressen von Bedeutung ist. Bei dem Ritual können einzelne Männer herausgenommen werden die diese Frau weiterhin schwängern können. Dies ist für Affären praktisch sowohl für den Liebhaber als auch die Liebste.

Valderens Ritual des Doppelgängers (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 10

MW / Widerstandswert: 22 / -

Kosten: 5 EP

Zeitaufwand: 24 Stunden

Reichweite: 2 m

Wirkungsdauer: Permanent

Effekt: Falls man Ihnem Helden neuerdings vorwirft, an einem Ort gewesen zu sein, an dem er nicht gewesen ist, oder Dinge getan zu haben, an die er sich nicht erinnern kann, dann wird er möglicherweise Opfer dieses Rituals geworden sein, mit dem ein skrupelloser Bösewicht auch die beste Reputation ruinieren kann. Er benötigt dazu vom Opfer nur etwas vom Körper, etwas das es liebt und etwas von den Ahnen. In einem

langwierigen Ritual beschwört er dann dämonische Essenz, die er zu einem exakten körperlichen Doppelgänger formt - einem fast exakten. Wohlgedenkt, es gibt immer eine kleine Besonderheit, an der sich Original und Doppelgänger unterscheiden: ein Muttermal, die Art zu Lachen, eine Redewendung etc. Allerdings kennt der Beschwörer den Unterschied nicht. Es gibt eine weitere Einschränkung: Der Doppelgänger kann sein Original töten, aber nur um den Preis der eigenen Vernichtung. Ohne Zwang wird kein Doppelgänger in dieses Verderben rennen. Ansonsten ist der Doppelgänger allerdings zu jeder denkbaren Schandtats mehr als bereit. Und das schlimmste: Jeder Ruhmpunkt, den sich der Doppelgänger verdient, wird sofort auch auf den Helden übertragen, und umgekehrt!

Zornesfluch

Eigenschaft / Grad: Cha / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 5 KP / 5 EP

Zeitaufwand: 1 min

Reichweite: Sichtweite

Wirkungsdauer: 1 Monat pro Stufe / spez.

Effekt: Dieser Fluch benötigt keinen persönlichen Gegenstand des Opfers. Allerdings muss das Opfer sich so verhalten haben das die Hexe einen Fluch aus Zorn ausstoßen kann. Zum Beispiel muss es die Hexe vorher angerempelt und beschimpft haben. Oder eine äußert unpassende/unhöfliche Bemerkung gemacht haben. Der Fluch muss dann ausgestoßen werden wenn das Opfer die Hexe verlässt. Der SL entscheidet ob die Handlung des Opfers ein Wutausbruch und somit den Fluch (und welchen Effekt darauf) zulässt. Genommen werden können dieselben Effekte wie beim „Grad 7 Fluch“. Hinzu kommen Un-/Fruchtbarkeit und die Schwächen: Alpträume, Dunkles Schicksal, Fettleibigkeit(I), Fluch, Glücksbringer (max. IV), Halluzinationen, Hexenmal, Kann nicht lügen, Laster, Lüstern, Pech(I), Tierfeindschaft, Unglücksbringer (max. IV) (alles was mit Hexerei zu tun hat: schwarze Katzen, Pentagramme, Hexerei etc.), Weichherzig und Zwangsvorstellung.

Fluch des ewigen Glückes

„Mögen alle Ihre Wünsche in Erfüllung gehen!“

Eigenschaft / Grad: Cha / 13

MW / Widerstandswert: 24 / SR

Kosten: 3 EP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Sichtweite

Wirkungsdauer: permanent

Beschreibung: Dieser Fluch ist um einiges gefährlicher als ein Todeskuss. Wobei sich das Opfer nicht verflucht vorkommt oder gar in gefährliche Situationen gerät. Dem Opfer gelingt einfach alles. Es überlebt Situationen die kein normaler Held überleben würde, es bekommt alles was es will. Dabei ist nicht der Neid der anderen das Gefährliche. Das Opfer wird immer unerfüllter, es muss sich überhaupt nichts mehr wünschen, es ist als wäre es vom Himmel. Die Langeweile die, oder der Größenwahn der, das Opfer betrifft, bringt das Opfer dazu, dass zu tun, was nicht einmal ein Gott wagen würde. Es springt im Vertrauen auf sein Glück von hohen Klippen, bis diese zu hoch werden, es stellt sich allein übermächtigen Gegnern, etc., etc.

Elementarmagie

Erdmagiezauber

Anschieben

Eigenschaft / Grad: Will / 1

MW / Widerstandswert: 13 / -

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 0,5 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: Konzentration

Effekt: Der Magier bewegt mit Hilfe der Kraft der Erde Objekte, welche auf natürlichem Boden stehen. Die Gegenstände müssen grundsätzlich beweglich sein, dürfen also weder eingegraben noch blockiert sein. Der Magier kann die Gegenstände nur in seine Laufrichtung drück, oder in die Rückrichtung ziehen. Der Magier kann Objekte mit einem Gewicht von bis zu (Stärke + Stufe) * 10 kg bewegen. Der Magier kann Objekte nur mit seiner eigenen Kampfgeschwindigkeit bewegen. Will er sich mit Marschgeschwindigkeit bewegen, muss er vier Erfolge beim Zaubwurf schaffen, auch wenn er sich nicht die ganze Zeit in dieser Geschwindigkeit bewegen will.

Erde beschwören

Eigenschaft / Grad: Will / 2

MW / Widerstandswert: 14 / -

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Erdelementarist kann an der Berührten Stelle fünf Kilo Erde, Sand oder z.B. zehn faustgroße Steine beschwören. Pro angesagtem Erfolg wird ein Kilo mehr beschworen.

Essenz von Erde und Gestein

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / GW

Kosten: 1 KP oder 1 EP / Punkt Einschüchtern / Beeindrucken

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Szene oder permanent

Wirkungsbereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Effekt: Ein berührter Gegenstand oder Charakter mit einer maximalen Größe von G wird von der Kraft der Erde umgeben. Wie der Effekt genau aussieht wird vom Elementaristen bestimmt, dabei können Erd-, und Stein-Farben und -Formen verwendet werden, die Dichte des Effekts darf maximal so stark sein, dass es keine Sichtbehinderung gibt. Hat der Erdelementarist die 7. Stufe erreicht, kann er auch Metallfarben und -formen nutzen.

Der Elementarist kann auch bestimmen, dass nur ein gewisser Teil verzaubert wird, der ebenfalls maximal die Größe G haben darf. Der verzauberte Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Einschüchtern oder Beeindrucken, je nach Wahl des Magiers. Den gleichen Bonus erhält man wenn man einen so verzauberten Gegenstand trägt. Der Zauber kann jederzeit vom Elementaristen als freie Aktion abgebrochen werden. Dieser Bonus ist nicht mit anderen Zaubern die das gleiche Element nutzen und einen Bonus auf Einschüchtern oder Beeindrucken geben kumulativ, es wirkt immer der höchste Bonus.

Werden EP beim Verzaubern eines Gegenstandes eingesetzt, ist der Zauber Permanent, kann aber immer noch von Elementaristen abgebrochen werden.

Beispiele für Verzauberungen: Die Haut könnte eine beliebte Erdfarbe annehmen oder seine Augen könnten wie Edelsteine aussehen.

Stoppen

Eigenschaft / Grad: Int / 3

MW / Widerstandswert: 15 / VW

Kosten: 1 KP

Aufwand: 1 Aktion

Reichweite: 10 Meter / Stufe

Bereich: 1 Person

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Dieser Zauber kann nur auf Erd-, Sand- oder Steinboden gewirkt werden.

Einem laufenden Ziel wächst eine Steinsäule entgegen, welche seine Bewegung stoppt und ihn umwirft, wenn ihm keine

Ausweichen/Turnen- Probe gegen den Zauberwurf gelingt, was jedoch als Aktion gilt.

Das Ziel wird nur umgeworfen, wenn auch die SR mit dem Zauberwurf überwunden wurde.

Dem Ziel steht es frei eine Kraftaktprobe gegen den Zauberwurf abzulegen um nicht umzufallen.

Erde Säubern

Eigenschaft / Grad: Int / 4

MW / Widerstandswert: 16 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 6 Minuten

Reichweite: 5 m / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Magier deutet auf einen Erdhaufen oder natürlichen Boden und im Anschluss danach auf verschiedene Stellen, an welchen sich neue Haufen bilden. Auf diese Weise kann eine Ausgangsmenge von 6m³ pro Stufe in ihre Einzelkomponenten getrennt werden. Auf diese Weise können Gegenstände ausgegraben werden, oder gar Lebewesen, wenn deren SR mit dem Zauberwurf überwunden wurde.

Insbesondere kann eine Verunreinigung des Bodens bereinigt werden. Je nach Grad der Durchmischung kann der SL zusätzliche Erfolge verlangen.

Anmerkung: Dieser Zauber dient sowohl zum Ausgraben als auch um Erde von Verseuchung zu bereinigen. In letzteren Fall sollten zusätzliche Erfolge verlangt werden.

Kleine Steinexplosion

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / -

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Wirkungsbereich: 2 Meter / Stufe

Effekt: Der Magier wählt einen Stein mit der ungefähren Größe eines menschlichen Kopfes aus, welchen er zum zerbersten bringt. Jeder in einem Umkreis von 1m/Stufe erhält 1W10+1 T Schaden.

Einen fest in einer Mauer sitzenden Stein zum Zerbersten zu bringen ist nach SL-Entscheid möglich. In diesem Fall richtet sich die Explosion jedoch nicht gegen die anderen Steine. Will der Magier auf diese Art eine Mauer einreißen, so muss er jeden Stein einzeln

explodieren lassen, bis die Mauer ihr eigenes Gewicht nicht mehr tragen kann. Aber nicht bei jeder Mauer ist dies möglich, da dem Magier nicht immer klar ist, wie der Stein sitzt und welches Ausmaß er hat ggf. muss er einen erschwerten MW schaffen.

Vor Scham im Erdboden versinken

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Erdmagier macht eine einfache Handbewegung nach unten, daraufhin wird das Opfer, was maximal die GK G haben darf, bis zur Brust in die Erde einsinken. Innerhalb 1 Aktion kann das Opfer sich wieder befreien. Dieser Zauber kann nur auf erdigen oder sandigen Untergrund gewirkt werden.

Bäume ausreißen

Eigenschaft / Grad: Kon / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 5 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zu 2 Minuten

Effekt: Der Magier umarmt einen Baum, wobei sich seine Hände berühren müssen, dabei murmelt er seine Formel und tut so, als ob er den Baum ausreißen will. Durch die Kraft der Erde selber wird der Baum und ein großer Teil seiner Wurzeln, welche zu einem Knäuel verknotet sind angehoben und abgesetzt. Es entsteht kein Loch, da sofort Erde nachrutscht. Während der Spruchzeit legt der Magier fest, wie lange der Baum so stehen bleiben soll. Ohne zusätzliche Erfolge, kann er festlegen, dass der Baum bis zu 2 Minuten durch die Kraft der Erde gehalten wird. Danach stürzt er je nach Bedingungen danach um. Durch angesagte Erfolge kann der Magier den Baum in eine bestimmte Richtung stürzen lassen.

Anmerkung: Zum einen lassen sich durch diesen Zauber Bäume auf einfache Weise „umtopfen“. Gleichsam kann man so aber schnell eine Brücke schaffen oder eine Straße versperren.

Berührung der Erde

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 1 KP*

Aufwand: 1 Aktion*

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Durch seine Berührung erweckt der Magier in einem Wesen des gleichen Elements den Eindruck sich auf seiner Heimatebene zu befinden. Hierdurch werden die besonderen Heilkräfte des Wesens aktiviert und es heilt binnen einer Runde ein Wundlevel.

Die Kosten und der Aufwand für diesen Effekt sind abhängig von der Größe des Elementares. Ist das Wesen GK klein oder darunter, reichen 1 KP und 1 Akt, für jede weitere Größenklasse muss eine weitere Aktion und ein weiterer KP aufgewendet werden.

Die heilende Wirkung kann durch Erfolge gesteigert werden, die nötigen Erfolge hängen ebenfalls von der Größe des Wesens ab, bis einschließlich Größe klein reicht 1 Erfolg für jede weitere GK muss ein Erfolg mehr aufgebracht werden. Der Heilungsprozess erstreckt sich in diesem Fall jedoch über mehrere Runden, pro Runde kann das Elementar nur ein WL heilen.

Erde aufwühlen

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 5 m / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Auf einer Fläche von bis zu 4 Meter² pro Stufe wühlt der Magier die Erde oberflächlich (1m tief) aufgewühlt. Jeder auf dieser Fläche, dessen SR überwunden wird, gilt als aus dem Gleichgewicht gebracht. Lebewesen die auf dieser Fläche stehen müssen einen Akrobatikwurf gegen den Zaubwurf bestehen um nicht zu stürzen. Jeder, der durch diesen Zauber zu Fall gebracht wird, wird über und über mit Erde bedeckt.

Dieser Zauber kann auch landwirtschaftlich genutzt werden, um einen Acker umzupflügen oder feste Erde aufzulockern um in ihr zu graben. Gleichfalls werden kleine Objekte, welche sich vor dem Zauber auf der Oberfläche befanden durch diesen Zauber untergegraben. Wünscht der Magier es, kann er die Fläche auf welcher der Zauber wirkt verringern und dafür tiefer graben, er kann jedoch immer nur 4 Meter³ umgraben.

Erdhelfer beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 4 KP / 4 EP

Reichweite: 10 Meter

Aufwand: 1 Stunde

Wirkungsdauer: 24 Stunden / permanent

Effekt: Nach Ablauf des Rituals in einer Entfernung von bis zu 10m vom Magier ein Erdhelfer (siehe Kreaturen). Der Erdhelfer wird nach Möglichkeit versuchen, in der Nähe des Magiers zu bleiben und nimmt von diesem bereitwillig Ausrüstung entgegen, welche dieser hinter ihm her trägt.

Gibt der Magier dem Helfer seine Ausrüstung nur an, wird dieser sie einfach nehmen und mit schleppen. Will der Magier dem Helfer spezielle Aufträge geben, muss er sie in der Sprache der Erde übermitteln. In einem Kampf wird der Erdhelfer die ihm anvertraute Ausrüstung beschützen und auch wenn sein Meister angegriffen wird nicht in den Kampf eingreifen. Wenn der Helfer keine Ausrüstung zu beschützen hat, wird er aus dem Kampf fliehen, sobald er in Gefahr gerät.

Manche Erdhelfer neigen dazu auch die Dinge mit zu schleppen, welche ihr Meister offenkundig weg wirft. Man weiß ja nie, was der Meister später doch noch brauchen kann.

Wunde stopfen

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Magier legt seine Hand auf die maximal leicht blutende Wunde und verschließt diese, indem er eine Lehmschicht darüber entstehen lässt. Der so behandelte Körperteil sollte wenig bewegt werden, da sonst die helfende Lehmdecke abbrechen kann.

Erdrölle

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1Stunde/Stufe

Effekt: Der Magier formt aus einem Haufen Erde eine feste Rolle mit einem Volumen von dreimal Stufe in Kubikmetern. Die Rolle besteht aus fest gepresster Erde, welche durch eine magische Wand zusammengehalten wird. Je nach Wunsch des Magiers kann die Rolle auch die Form einer Kugel annehmen. In

jedem Fall hat die Rolle oder die Kugel eine perfekte geometrische Form. Nach Ablauf der Wirkungszeit zerfällt die Erde zu einem Haufen.

Schnelles Erdgnombeschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 2 Minuten / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Erdelementarist innerhalb weniger Aktionen einen Erdgnom beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Elementar permanent zu beschwören, nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Vibrationen spüren

Eigenschaft / Grad: Wa / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 1 KP pro 2er Bonus

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 25 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Über Erde, Stein, Holz, Sand und ähnlichem Boden spürt der Erdelementarist Bewegungen. Er bekommt für jeden ausgegebenen KP einen Bonus von 2 auf die Fertigkeit Aufmerksamkeit, wenn das Ziel Vibrationen verursacht.

Anmerkung: In der 1ten Edition geht der Bonus auf Horchen

Wandernde Erdstörung

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18

Kosten: 2 KP

Aufwand: 1 Akt

Reichweite: 2 Meter/Stufe

Bereich: 1 Person

Wirkungsdauer: 4 Runden / Stufe

Effekt: Das Ziel des Zaubers muss auf natürlichem Boden stehen, wenn der Zauber gewirkt wird.

Solange der Zauber anhält, wird das Ziel von den Geistern der Erde verfolgt und daran gehindert, sich wegzubewegen. Ständig wachsen Stolperfallen und kleine greifende Hände aus der Erde. Die normale Geschwindigkeit des Ziels wird auf ein Viertel reduziert, jegliche Manöver, bei welchen das Ziel die Beine nicht weit und

nicht schnell bewegen muss, bleiben von diesem Zauber unberührt. Will das Ziel sich schneller bewegen muss es eine Aktion auf eine Geschicklichkeitsprobe verwenden um den Störungen der Erde für eine Runde zu entkommen.

Erdhände

Eigenschaft / Grad: Will / 7

MW / Widerstandswert: 19 / -

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 2 Meter/Stufe

Wirkungsdauer: 4 Runden / Stufe

Effekt: Der Magier deutet auf eine Stelle 2 Meter pro Stufe entfernt, während er mit der Rezitation der Zauberformel beginnt. Diese Stelle fixiert er während des gesamten Zaubervorgangs, bei dem er erst einen großen Bogen mit beiden Händen beschreibt und anschließend eine seiner Hände, die Kontrollhand, gen Himmel streckt. Sobald die Hand den höchsten Punkt erreicht erwächst aus der fixierten Stelle eine Hand aus Stein, welche Ähnlichkeit mit der Hand des Magiers aufweist, sofern er dies wünscht. Die Hand kann nur ihrem eigenen Element erwachsen, also Erde, losem Geröll oder Stein. Die Struktur des Ursprungsmaterials wird dabei nicht verändert. Die Hand ist über einen flexiblen Arm mit ihrem Ursprung verbunden. Der Arm kann bis zu 2m pro Stufe des Magiers ausgefahren werden. Hand und Arm weisen jeweils eine Härte von 10 auf. Die Hand hat 150 Strukturpunkte, der Arm nur 100. Der Arm kann jedoch neu gebildet werden, indem er ganz im Element versenkt und neu ausgefahren wird, was mindestens eine Runde dauert. Die Hand kann Schaden nur durch zusätzliche Zauber regenerieren, indem Material vom Arm in die Hand verschoben wird oder ähnliches. Die Hand kann nicht mehr im Boden verschwinden bevor sie vernichtet wird oder der Zauber abläuft.

Die Hand ist einen Meter breit und zwei Meter lang. und etwa einen viertel Meter dick. Der Arm besteht aus einem Oval mit einem Durchmesser von dreiviertel Meter.

Der Magier kann mit der Hand Dinge heben, bis zu einem Gewicht von Stufe mal 20 kg plus weitere 10 kg pro hierzu angesagtem Erfolg. Die Hand verfügt über einen Kraftaktwert in Höhe von Stufe plus Willenskraft des Magiers. Ebenso kann der Magier Handwerkliche Fertigkeiten mit der Hand ausführen, hierzu muss er eine Probe aus seine entsprechende Fertigkeit mit einem Malus von -3 schaffen.

Ebenfalls kann der Magier mit der Hand einen waffenlosen Angriff ausführen, welcher 1W10 + Stufe B-Schaden macht. Um zu treffen muss der Magier eine Probe auf Waffenloser Angriff gegen den VW des Ziels mit einem Malus von -3 schaffen. Gezielte Angriffe mit der Elementarhand werden mit dem doppelten Malus belegt, gleichsam ist es nicht möglich einen Angriff der Elementarhand zu parieren und eine Ausweichenprobe wird mit einem Malus von -3 belegt, da die Hand einen großen Bereich abdeckt und das Ziel sich weit bewegen muss um auszuweichen.

Um die Hand zu steuern, muss der Magier sich konzentrieren und mit der Kontrollhand grob die Bewegungen der Hand vorgeben. Will der Magier die Hand eine Runde lang nicht steuern, muss er auf die Bewegungen seiner Kontrollhand acht geben, denn die Elementarhand wird diesen auf unkontrollierte Weise folgen, wenn er die Kontrollhand zu viel bewegt. Um die Elementarhand in einer bestimmten Position ruhen zu lassen, muss er entweder seine Konzentration darauf verwenden und alle Aktionen mit einem -4 Malus ausführen, kann dann aber seine Kontrollhand wieder benutzen, oder aber er hält die Kontrollhand ruhig.

Um die Mali von -3 abzuschwächen, kann der Magier beim Zaubern Erfolge ansagen, pro Erfolg wird der Malus für entweder waffenlosen Kampf oder Handwerkliche Fertigkeiten reduziert. Wenn der Magier es wünscht kann er nachdem der Malus auf 0 reduziert wurde weitere Erfolge ansagen um einen Bonus bei Handwerk oder Angriff zu erhalten, dazu braucht er zwei Erfolge pro +1 Bonus.

Angriff von unten

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / VW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 5 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Weiß der Magier in etwa, wo sein Ziel sich befindet, so kann er unter dem Ziel in einen Stalagmiten aus dem Boden schnellen lassen, welcher das Ziel von unten angreift und direkt auf die Füße 2W10+3 T-Schaden verursacht. Der Stalagmit kann nur aus natürlichem Boden oder Stein wachsen.

Der Magier muss mit seinem Zauberwurf noch immer den VW überwinden, aber er muss sein Ziel weder sehen können, noch braucht er eine direkte Schusslinie. Wie er die Position seines Ziels bestimmt ist dabei ihm selber überlassen.

Wenn er die Position nicht genau kennt, kann der Wurf vom SL entsprechend erschwert werden.

Erdfloch

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / VW

Kosten: 2 KP

Aufwand: 1 Aktion

Reichweite: 10 Meter / Stufe

Bereich: 1 Person MK 0

Wirkungsdauer: 4 Runden / Stufe

Effekt: Das Ziel des Zaubers muss auf natürlichem Boden stehen, wenn der Zauber gewirkt wird.

Solange der Zauber anhält, wird das Ziel von den Geistern der Erde verfolgt und kontinuierlich gestört, sofern es sich auf geeignetem Boden befindet. Dabei wachsen mal kleine Erdhügel aus dem Boden, dann wieder sinkt ein Fuß ein. Da die Geister der Erde das Ziel des Zaubers zunächst noch finden müssen, muss der Magier den VW des Ziels überwinden. Während der Wirkungsdauer erhält das Ziel einen Malus von -2 auf den VW und alle Manöver, solange es sich auf natürlichem Boden befindet, da die Erdgeister seine normalen Bewegungsmöglichkeiten einschränken. Es ist dem Ziel während der Wirkungsdauer nicht möglich zu sprinten, da es durch die ständige Störung unverzüglich stürzen würde.

Für einen Außenstehenden sieht dies zuweilen so aus, als wäre das Opfer des Zaubers betrunken, da es immer leicht torkelt und ständig hinzufallen droht.

Hindernisse

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / speziell

Kosten: 3 KP

Aufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter / Stufe

Bereich: 5 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 2 Runden / Stunde

Effekt: Dieser Zauber kann nur auf Erd-, Sand- oder Steinboden gewirkt werden.

Im Zielgebiet wachsen während der Wirkungsdauer immer wieder an verschiedenen Stellen Steinsäulen aus dem Boden, mal gerade, mal schräg. Jeder der sich in dem Gebiet befindet muss pro Runde eine Ausweichenprobe gegen den Zauberwurf schaffen, um nicht von einer solchen Säule getroffen zu werden. Wird man von einer Säule getroffen, wird man durch die Wucht des Treffers in seiner Bewegung gestoppt und aus dem Gleichgewicht gebracht

und sogar umgeworfen, wenn der Zauberwurf die SR überwunden hat.

Erdlauf

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: Konzentration

Effekt: Dieser Zauber funktioniert nur auf natürlichem, nicht zu festen Untergrund. Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein Erdelementarist den Untergrund bitten ihm bei seinen Bewegungen zu helfen. Wann immer sich der Magier schneller als seine Kampfbewegung fortbewegt und natürlichen, nicht zu festen Untergrund unter seinen Füßen hat, bewegt er sich mit doppelter Bewegungsgeschwindigkeit fort. Mit jedem Schritt den er macht, schiebt sich der Boden nach, sodass seine Sohlen eigentlich gar nicht den Boden verlassen. Bewegt er sich langsamer oder auf falschen Untergrund, hört der Zauber nicht auf, sondern erst wenn die Konzentration des Erdmagiers nachlässt.

Schnelles

Erdelementarbeschwören

(Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minuten / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Erdelementarist innerhalb weniger Aktionen ein Erdelementar beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Elementar permanent zu beschwören, nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Schuttteppich

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 30 Meter

Wirkungsdauer: Permanent

Effekt: An der gewünschten Stelle erscheinen etwa zwei Kubikmeter Erde, Sand, Steine oder ein beliebiges Gemisch davon. Der Schutt entsteht als lockerer Untergrund. Der Zauber kann bei einer Höhe von 20cm 20 Quadratmeter

abdecken. Da der beschworenen Untergrund sehr locker liegt, erhält jeder, einschließlich der Erdelementarist, ein Malus von 1 wenn er etwas auf dem Untergrund unternimmt, was Bewegungen erfordert. Über diesem Untergrund kann nur gesprintet werden, wenn ein Turnenwurf gegen einen MW von 15 gelingt, da der Sprintende sonst zu Boden stürzt.

Anmerkung: Mit diesem Zauber kann ein Erdmagier auch auf ungeeignetem Terrain die meisten Erdzauber nutzen.

Splitterkristall

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / VW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: 5 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Magier lässt einen großen Kristall mit einem Durchmesser von 30cm entstehen, welchen er auf ein Ziel schleudert. Beim Aufprall verursacht der Kristall 3W10 beim Ziel, wobei der Kristall zerbricht und im Umkreis von 1m/Stufe 2W10 T Schaden verursacht. Die Kristallsplitter verursachen vollen Schaden gegen halbätherische Wesen.

Steinkokon

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Stunde / Stufe

Effekt: Um diesen Zauber wirken zu können muss der Magier auf einen Untergrund, der aus Stein, Erde oder Sand besteht stehen. Augenblicklich schießen mehrere Steinplatten hervor, die den Magier vollkommen umschließen. Auf Wunsch auch, dass die Luftzufuhr abgeschnitten ist. Dieser steinerne Schutzschild hat eine Härte von 10 und es müssen 50 Schaden verursacht werden um ein Loch der GK W zu verursachen. Für jede GK darüber müssen weitere 50 Schaden erzeugt werden. Der Magier kann den Steinkokon jederzeit wieder abbrechen.

Stützende Kraft der Erde

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 2 KP **Aufwand:** 1 Aktion

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Bereich: 1 Person

Wirkungsdauer: 2 Runde / Stufe

Effekt: Das Ziel des Zaubers muss auf natürlichem Boden stehen, wenn der Zauber gewirkt wird. Während der Wirkungsdauer erhält das Ziel Unterstützung von der Kraft der Erde, wann immer er sich auf natürlichem Boden befindet. Der SR gegen physische Angriffe wird um 4 erhöht. Im Nahkampf erhält das Ziel einen Schadensbonus von 1 plus 1 pro 3 angesagten Erfolgen, sofern es beim Angriff mit mindestens einem Bein auf dem Boden befindet, da es sich dann gegen den Boden abrücken kann beim zuschlagen.

Felsengefängnis

Eigenschaft / Grad: Int / 9

MW / Widerstandswert: 21 / -

Kosten: 4 KP

Aufwand: 3 Aktion

Reichweite: 5 Meter / Stufe

Bereich: 1 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Stunde / Stufe

Effekt: Dieser Zauber kann nur auf ein Gebiet Erd-, Sand- oder Steinboden gewirkt werden. Um das Zielgebiet herum schießen mehrere massive Steinsäulen aus dem Boden, welche etwa einen halben Meter dick und 5m hoch sind. Die Säulen sind glatt geschliffen und bieten keinerlei Halt zum klettern, sie stehen so eng aneinander, dass kein Wesen größer als eine Maus sich hindurch quetschen kann. Jede Säule hat eine Härte von 10, und 120 Strukturpunkte. Es muss mindestens eine Säule zerstört werden, damit sich ein Wesen der Größe klein hinaus zwängen kann, für jede weitere Größenklasse ist eine weitere Säule notwendig. Um die Säulen umzustößen müssen insgesamt 5 Erfolge mit Kraftaktproben gegen MW 29 erzielt werden. Hierzu muss mindestens zwei Runden am Stück gedrückt werden, was zwei Proben erfordert, welche beide den MW erreichen müssen. Nach Ablauf der Wirkungsdauer zerfallen die Säulen zu Staub. Es ist möglich durch 2 Erfolge die Härte der Säulen um 1 zu steigern.

Große Steinexplosion

Eigenschaft / Grad: Will / 9

MW / Widerstandswert: 21 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 10 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Wirkungsbereich: 2 Meter / Stufe

Effekt: Der Magier wählt einen Stein von etwa einem halben Kubikmeter aus, welcher zu großen Teilen unbedeckt ist. Der Magier bringt

den Stein von innen heraus zum explodieren, wodurch bei jedem in einem Umkreis von 2 Meter/Stufe 2W10+3 T-Schaden verursacht werden.

Richtet der Magier diesen Spruch direkt gegen ein Teilstück einer Mauer, so richtet sich der Schaden direkt gegen die Struktur der Mauer, ohne die Härte überwinden zu müssen.

Sphäre der Erde

Eigenschaft / Grad: Will / 9

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 5 KP / EP

Zeitaufwand: 4 Aktion / 1 Stunde

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe / permanent

Effekt: Dieses Ritual kann sowohl kurzfristig mit begrenzter Wirkungsdauer eingesetzt werden, als auch mit permanenter Wirkung, was jedoch ein aufwändigeres Ritual erfordert. In einer Sphäre mit einem Radius von 5 Meter pro Stufe beginnt sich eine Umgebung des jeweiligen Elements zu entwickeln, welche sich für die jeweiligen Elementare wie die Heimatebene anfühlt, aber keine physischen Auswirkungen haben. Lediglich Elementarwesen und Magier können sehen, was die Sphäre wirklich ist, für andere sieht es so aus, als würde die Sphäre aus rotem, blauem, weißem, braungrauem Nebel bestehen.

Die Heilkräfte der Elementare wird in der Sphäre aktiviert, ebenso andere Kräfte welche ihr Element erfordern.

Die Elementare spüren die Kraft ihres Elements, welches sie über die Befehle ihres Meisters hinaus zusätzlich motiviert, sie erhalten +2 auf ihren Angriff und +2 Initiative. Erhalten beschworene Elementare keine Befehle von ihrem Meister und wird dieser nicht angegriffen, so werden sie in dieser Sphäre alles tun, was ihr Element verteidigt.

Die Sphäre führt dazu, dass Elementaristen des gleichen Elements einen nicht kumulativen Fokus von +3 erhalten.

Gleichzeitig vertreibt die Sphäre andere Elemente, ihre Foki werden halbiert.

Wird dieser Zauber auf einen Beschwörerturm gesprochen, so wirkt der Effekt auf der ganzen Fläche des Hofes

Erdebene(w)andler (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Erdelementarist ein Elementar, welches unter seiner Kontrolle steht, von der Elementarebene in seine Ebene und umgekehrt beschwören. Das so herbeigerufene Wesen kann in derselben Runde, in der es gerufen wurde handeln.

Transportweg

Eigenschaft / Grad: Will / 10

MW / Widerstandswert: 22 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Sicht

Wirkungsdauer: Szene

Effekt: Der Magier deutet innerhalb seines Sichtbereichs eine Route an, auf welcher sich alle Reisenden mit der 1,5 fachen Geschwindigkeit fortbewegen. Dieser Effekt tritt nur dann auf, wenn sich die Reisenden in der richtigen Richtung bewegen. Dieser Effekt lässt sich nicht auf bestimmte Wesen beschränken.

Beschwörerturm der Erde erschaffen (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 11

MW / Widerstandswert: 23 / -

Kosten: 6 EP

Zeitaufwand: 24 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Mit diesem Ritual beschwört der Magier auf einer freien Fläche einen zu seinem Element gehörenden Beschwörerturm.

Der Erdturm besteht aus rohem Fels, er hat eine Grundfläche von ca. 35 qm und wird nach oben hin schmaler, er hat eine Höhe von etwa 25m. In seiner Kuppel befindet sich ein Raum mit einer Grundfläche von ca. 25 m². Der Erschaffer des Turms ist in der Lage nach Belieben Fenster und Türen in diesem Raum zu formen um die Elementare im Hof zu betrachten. Will er in seinen Beschwörungsraum gelangen, muss er den Fels empor klettern was auf seinen Wunsch hin dadurch erleichtert wird, dass sich Stufen bilden. Der Turm wird von einem Hof umgeben, welcher in einem Gebiet mit einem Radius von bis zu 100m eine Aura der Erdkraft erzeugt. Um den Erdturm herum lockert sich stellenweise das Erdreich, was das Eingraben vereinfacht hat, es bilden sich Geröllablagerungen und zuweilen fahren Stalagmiten empor.

Wer sich in den Hof hinein begibt wird die Kraft der Erde spüren, fremde Elementarwesen werden diese Bereiche meiden, Schaden erhält

man jedoch nur dann, wenn man eine entsprechende Empfindlichkeit hat. Versucht man jedoch die Vorherrschaft des Elements zu stören, so wird es sich mit seinen Mitteln zu wehren wissen.

Die Aura der Erde im Hof des Turms führt dazu, dass sich Elementare der Erdebene hier wie zu Hause fühlen und auch ihre Heilkräfte aktiviert werden. Hier beschworene Elementare werden nur auf Befehl den Hof verlassen.

Das Errichten von Bauwerken ist in dem Hof nur magisch und nur mit Zustimmung des Besitzers des Turms möglich, da die Kraft des hier herrschenden Elements sich frei entfalten will, sie wird also jedes Bauvorhaben bekämpfen, wenn nicht der Meister es ausdrücklich zulässt. Der Raum der Beschwörung ist von der Kraft der Erde derart durchströmt, dass er einen +2 Bonus auf die Beschwörung der jeweiligen Elementare gibt. Der Zeitaufwand für eine Beschwörung wird in diesem Raum um eine Kategorie reduziert, ebenso die KP-Kosten für nicht permanent beschworene Elementare. Ein Elementar welches aus diesem Raum heraus beschworen wird erscheint am Fuß des Turms. Die Bleibedauer von nicht permanent beschworenen Elementaren wird um eine Kategorie erhöht.

Der Meister des Turms kann innerhalb des Hofes in der Sprache des Elements sprechen, ohne dazu den Zauber sprechen zu müssen. Will der Meister des Turmes anderen die Vorteile des Turmes gewähren, so müssen diese bei der Erschaffung anwesend sein und sich am Ritual beteiligen, oder es müssen 2 Erfolge angesagt werden für jeden weiteren Zugang, den der Meister gewähren will.

Schnelles Steinriesen beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 11

MW / Widerstandswert: 23 / -

Kosten: 5 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Erdelementarist innerhalb weniger Aktionen einen Steinriesen beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Elementar permanent zu beschwören, nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Sandmeister

Eigenschaft / Grad: Will / 14

MW / Widerstandswert: 26 / VW

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: Konzentration

Effekt: Steht der Erdmagier auf Erde oder Sand, kann er mithilfe dieses Zaubers über es gebieten. Die gesamte Oberfläche in einem Radius von 3 Metern / Stufe um den Magier herum, beginnt sich im chaotisch zu bewegen, was dafür sorgt, dass jedes Wesen eine Turnenprobe gegen einen MW von 20+1 pro angesagten Erfolg schaffen muss, da es sonst stürzt.

Ist ein Opfer gestürzt kann der Magier ihn gezielt von dem Sand verschlingen lassen, sodass das Opfer sofort den Erstickenregeln ausgesetzt ist. Die Begrabene Person kann versuchen sich Freizugraben. Dazu muss sie insgesamt 20 Erfolge ansammeln, indem sie jede Runde mit der Fertigkeit Kraftakt gegen einen MW von 16 würfelt.

Jede Runde kann der Magier 3 Mal das Sand zum Verschlingen nutzen oder dafür verwenden, dass eine bereits begrabene Person weitere 10 Erfolge ansammeln muss.

Ist ein gestürztes Opfer größer als G groß, muss der Magier pro darüber liegende GK 1 weitere Aktion zum Verschlingen noch in derselben Runde nutzen.

Anstatt sich selbst zu bewegen trägt der Sand den Erdmagier.

Feuerzauber

Essenz des Feuers

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / GW

Kosten: 1 KP oder 1 EP / Punkt Einschüchtern / Beeindrucken

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Szene oder permanent

Wirkungsbereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Effekt: Ein berührter Gegenstand oder Charakter mit einer maximalen Größe von G wird von einer Aura des Feuers umgeben. Wie der Effekt genau aussieht wird vom Elementaristen bestimmt, dabei können warme Farben wie Rot und Orange und verschiedene Erscheinungsformen des Feuers verwendet werden, die Dichte des Effekts darf maximal so stark sein, dass es keine Sichtbehinderung gibt. Der Elementarist kann auch bestimmen, dass nur ein gewisser Teil verzaubert wird, der ebenfalls maximal die Größe G haben darf.

Der verzauberte Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Einschüchtern oder Beeindrucken, je nach Wahl des Magiers. Den gleichen Bonus erhält man wenn man einen so verzauberten Gegenstand trägt. Der Zauber kann jederzeit vom Elementaristen als freie Aktion abgebrochen werden. Dieser Bonus ist nicht mit anderen Zaubern die das Gleiche Element nutzen und einen Bonus auf Einschüchtern oder Beeindrucken geben kumulativ, es wirkt immer der höchste Bonus.

Werden EP beim Verzaubern eines Gegenstandes eingesetzt, ist der Zauber permanent, kann aber immer noch von Elementaristen ausgesetzt werden.

Beispiele für Verzauberungen:

Ein Feuermagier könnte seine Haare verzaubern, sodass es aussieht, als ob sie aus Feuer bestehen würden oder dass Funken herab fallen.

Flammenspionbeschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / -

Kosten: 3 KP / EP

Aufwand: 1 Stunde

Wirkungsdauer: 24 Stunden / permanent

Effekt: Nach Ablauf des Rituals erscheint im Umkreis des Magiers in Gestalt einer kleinen Flamme ein kleiner Flammenspion, welcher in der Sprache des Feuers Befehle von seinem Meister entgegen nimmt. Anders als andere Elementare ist der Spion bereits sich auch über große Distanzen von seinem Meister zu entfernen und wird sich bereitwillig in einer Flamme verstecken um die Umgebung zu erforschen. Gibt sein Meister ihm den Befehl, so wird der Spion ihm in einem Feuer zeigen, was er gesehen hat. Obschon der Flammenspion für ein Feuerelementar schon sehr geduldig ist, neigt er dazu bei langweiligen Beobachtungsaufgaben seinen Posten zu verlassen und interessantere vor allem wärmere Gebiete auszukundschaften.

Flammenwache

Eigenschaft / Grad: Int / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 6 KP

Aufwand: 30 Minuten

Reichweite: 5 Meter

Wirkungsdauer: 1 Stunde / Stufe

Wirkungsbereich: 5 Meter

Effekt: Der Magier schreitet während des Rituals einen Kreis mit einem Radius von maximal 5m Radius ab. Nach Ablauf des Rituals entzündet sich ein kleines Feuer in der Mitte des

Kreises, welches während der Wirkungsdauer nicht erlischt. Sobald irgendetwas den Kreis betritt, was während des Rituals nicht innerhalb des Kreises war, feuert die Flammenwache einen kleinen Feuerball ab, welcher 1W10 Schaden verursacht mit einer Chance zu Entflammen von 50%. Die Feuerwache hat einen Angriffswert von 8 und kann pro Runde zweimal angreifen. Die Angriffe der Flammenwache werden dabei am Ende einer Initiative-Phase abgehandelt. Damit die Flammenwache einen Eindringling treffen kann, benötigt sie eine freie Schussbahn. Sie feuert auch auf Gegenstände ab einer Größe von Winzig wenn sie nach Wirken des Spruches in den bewachten Kreis getragen werden. Das Licht der Flammenwache taucht die Umgebung in ein rötliches Licht, so dass der bewachte Bereich durch eine Aufmerksamkeitsprobe gegen MW 20 zu erkennen ist.

Flamme der Heilung

Eigenschaft / Grad: Int / 4

MW / Widerstandswert: 16 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Magier legt seine Hand auf die blutende Wunde und leitet in diese die Hitze seines Elements. Hierdurch verursacht er zwar einen Punkt T-Feuerschaden, dafür hört die Wunde danach auf zu bluten.

Hitzestrahl

Eigenschaft / Grad: Int / 4

MW / Widerstandswert: 16 / VW

Kosten: 2 KP

Aufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 5 Meter / Stufe

Bereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Effekt: Der Magier sammelt zwischen seinen Handflächen die Hitze seines Elements um sie in einem gerichteten Hitzestrahle zu entladen. Der Hitzestrahle verursacht 2W10 Feuerschaden, er hat eine Chance zu entflammen von einer Kerze.

Feuerwolke

Eigenschaft / Grad: Int / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 3 KP

Aufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 1 Meter / Stufe

Bereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Wirkungsdauer: Stufe / 2 in Runden

Effekt: Der Magier erhitzt die Luft um das Ziel herum, was dazu führt, dass an jeder freien Stelle Haut, welche nicht von dicker Kleidung oder Rüstung bedeckt ist Verbrennungen zweiten oder dritten Grades auftreten. Dünne Kleidung schützt minimal gegen diese enorme Hitze und mildert den Grad der Verbrennung unter Umständen. Die Hitze durchdringt alle offenen Stelle der Kleidung, nur ein Ganzkörperanzug kann verhindern, dass die Hitze ihren Weg zum Körper des Ziels findet. Der Spruch verursacht einmalig 1W10 Rüstungsignorierenden Hitzeschaden und zudem in den nächsten (Stufe durch zwei) Runden einen Malus von -2 auf alle Aktionen. Der Malus kann durch ausreichende Abkühlung behoben werden. Wurde durch die Verbrennung viel Haut verletzt erhält das Ziel den Nachteil Hässlich auf Stufe 1 bis die Verletzung abgeheilt und nicht mehr zu erkennen ist (SL-Entscheid).

Feuer und Flamme

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Hat das Opfer, welches maximal die GK G haben darf, zu mehr als 30% sichtbares gut brennbares Material an sich, kann der Feuermagier es in Brand setzen. Sodass es jede Runde 1w10 Feuerschaden bekommt, bis das Feuer gelöscht ist.

Berührung des Feuers

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 1 KP*

Aufwand: 1 Aktion*

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Durch seine Berührung erweckt der Magier in einem Wesen des gleichen Elements, auf seiner Heimatebene zu sein. Hierdurch werden die Heilkräfte des Wesens extrem aktiviert und es heilt binnen einer Runde ein Wundlevel. Die Kosten und der Aufwand für diesen Effekt sind jedoch abhängig von der Größe des Elementars.

Ist das Wesen GK klein oder darunter, reichen 1 KP und 1Akt, für jede weitere Größenklasse muss eine weitere Aktion und ein weiterer KP aufgewendet werden.

Die heilende Wirkung kann durch Erfolge gesteigert werden, die nötigen Erfolge hängen

ebenfalls von der Größe des Wesens ab, bis einschließlich Größe klein reicht 1 Erfolg für jede weitere GK muss ein Erfolg mehr aufgebracht werden. Der Heilungsprozess erstreckt sich in diesem Fall jedoch auf mehrere Runden, pro Runde kann das Elementar nur ein WL heilen.

Lavawächter

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / WW: 17 / SR

Kosten: 1 KP / Tentakel

Aufwand: 6 Aktionen

Reichweite: 5 Meter

Wirkungsdauer: 2 Minuten / Stufe

Wirkungsbereich: 5 Meter

Effekt: Der Magier deutet auf ein Feuer in einem Umkreis von 5m, aus welchem nach erfolgreichem Wirken der Beschwörung pro ausgegebenem KP ein Lavatentakel erwächst, maximal könne auf diese Weise 5 Tentakel beschworen werden. Die Tentakel greifen selbstständig im Umkreis von 5m alles an, was sie erwischen können. Jedes Tentakel hat einen Angriffswert von 8 und verursacht 1W10+2 Feuerschaden mit einer 50% Chance zu Entflammen. Befindet sich der Magier im Umkreis von 10m um die Tentakel, so kann er telepathisch befehlen, dass die Tentakel bestimmte Ziele bevorzugt angreifen. Die Tentakel werden versuchen alles in ihrer Umgebung einzuäschern, wenn ihr Meister nichts anderes befiehlt. Die Tentakel agieren unabhängig von der Initiative des Magiers und haben einen Initiative-Wert von 0.

Schnelles Feuerteufel beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 2 Minuten / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Feuerelementarist innerhalb weniger Aktionen einen Feuerteufel beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Feuerteufel permanent zu beschwören, nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Flammenfährte

Eigenschaft / Grad: Will / 7

MW / Widerstandswert: 19 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: Konzentration

Effekt: Nach dem Wirken dieses Zaubers hinterlässt der Feuermagier überall wo er hingeht oder rennt eine 50 cm hohe Spur aus Flammen, die dem Magier selbst keinen Schaden zufügt. Die Flammen bleiben Stufe/2 Runden lang bestehen, wenn es aus dem Untergrund keine Nahrung ziehen kann. Jeder der in die Flammenspur gerät erhält den Schaden eines Lagerfeuers (1w10) mit der gleichen Entflammchance (1-5 auf 1w10).

Lavahände

Eigenschaft / Grad: Will / 7

MW / Widerstandswert: 19 / -

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 4 Runden / Stufe

Effekt: Der Magier deutet auf eine Stelle 2 Meter / Stufe entfernt, während er mit der Rezitation der Zauberformel beginnt, diese Stelle fixiert er während des gesamten Zaubervorgangs, bei dem er erst einen großen Bogen mit beiden Händen beschreibt und anschließend eine seiner Hände, die Kontrollhand, gen Himmel streckt, sobald die Hand den höchsten Punkt erreicht erwächst aus der fixierten Stelle eine Hand aus Lava, welche Ähnlichkeit mit der Hand des Magiers aufweist, sofern er dies wünscht (kostenlos). Die Hand kann nur ihrem eigenen Element erwachsen, also einem Feuer glühende Kohlen oder Lava. Die Hand ist über einen flexiblen Arm mit ihrem Ursprung verbunden. Der Arm kann bis zu 2m pro Stufe des Magiers ausgefahren werden. Hand und Arm weisen jeweils eine Härte von 10 auf. Die Hand hat 150 Strukturpunkte, der Arm nur 100. Der Arm kann jedoch neu gebildet werden, indem er ganz im Element versenkt und neu ausgefahren wird, was mindestens eine Runde dauert. Die Hand kann Schaden nur durch zusätzliche Zauber regenerieren, indem Material vom Arm in die Hand verschoben wird oder ähnliches. Die Hand kann nicht mehr im Boden verschwinden bevor sie vernichtet wird oder der Zauber abläuft. Die Hand ist einen Meter breit und zwei Meter lang. und etwa einen viertel Meter dick. Der Arm hat einen Durchmesser von drei bis vier Meter. Der Magier kann mit der Hand Dinge heben, bis zu einem Gewicht von Stufe mal 20 kg plus weitere 10 kg pro hierzu angesagtem Erfolg. Die Hand verfügt über einen Kraftaktwert in Höhe

von Stufe plus Willenskraft des Magiers. Durch die Hitze der Lava nehmen Objekte, welche die Hand berühren 1W10 Feuerschaden welcher gegebenenfalls gezielt gegen bestimmte Körperregionen geht, wenn zum Beispiel nur der Torso von der Hand berührt wird. Zugleich besteht eine Chance Feuer zu fangen, von 30%. Der Magier kann Handwerkliche Fertigkeiten mit der Hand ausführen, hierzu muss er eine Probe aus seine entsprechende Fertigkeit mit einem Malus von -3 schaffen.

Ebenfalls kann der Magier mit der Hand einen waffenlosen Angriff ausführen, welcher 2W10 + Stufe T-Feuer-Schaden macht. Wenn die Lavahand angreift konzentriert sie ihre Hitze in den Angriff, was eine Chance zu entflammen in Höhe von 70% zu Folge hat.

Um zu treffen muss der Magier eine Probe auf Waffenloser Angriff gegen den VW des Ziels mit einem Malus von -3 schaffen. Gezielte Angriffe mit der Elementarhand werden mit dem doppelten Malus belegt, gleichsam ist es nicht möglich einen Angriff der Elementarhand zu parieren und eine Ausweichenprobe wird mit einem Malus von -3 belegt, da die Hand einen großen Bereich abdeckt.

Um die Hand zu steuern, muss der Magier sich konzentrieren und mit der Kontrollhand grob die Bewegungen der Hand vorgeben. Will der Magier die Hand eine Runde lang nicht steuern, muss er auf die Bewegungen seiner Kontrollhand acht geben, denn die Elementarhand wird diesen auf unkontrollierte Weise folgen, wenn er die Kontrollhand zu viel bewegt. Um die Elementarhand in einer bestimmten Position ruhen zu lassen, muss er entweder seine Konzentration darauf verwenden und alle Aktionen mit einem -4 Malus ausführen, kann dann aber seine Kontrollhand wieder benutzen, oder aber er hält die Kontrollhand ruhig.

Um die Mali von -3 abzuschwächen, kann der Magier beim Zaubern Erfolge ansagen, pro Erfolg wird der Malus für entweder waffenlosen Kampf oder Handwerkliche Fertigkeiten reduziert. Wenn der Magier es wünscht kann er nachdem der Malus auf 0 reduziert wurde weitere Erfolge ansagen um einen Bonus bei Handwerk oder Angriff zu erhalten, dazu braucht er zwei Erfolge pro +1 Bonus.

Die Lavahand darf nicht zu stark abkühlen, da sie sonst erstarren würde. Das Ursprungsfeuer darf also nicht erlöschen und die Umgebungstemperatur nicht zu stark absinken. (SL-Entscheid)

Bogenschuss

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / VW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 5 Meter / Stufe Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Weiß der Magier in etwa, wo sein Ziel sich befindet, kann es aber nicht sehen, so schleudert er einen kleinen Feuerball in die Luft, welche in einem Bogen auf sein Ziel fliegt. Das Ziel wird von oben getroffen, also je nach Position direkt am Kopf (ohne Malus). Die Flammen verursacht 2W10+2 T-Schaden. Der Magier muss mit seinem Zauberwurf noch immer den VW überwinden, aber er muss sein Ziel weder sehen können, noch braucht er eine direkte Schusslinie. Wie er die Position seines Ziels bestimmt ist dabei ihm selber überlassen.

Schnelles

Feuerelementarbeschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minuten / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Feuerelementarist innerhalb weniger Aktionen ein Feuerelementar beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Feuerelementar permanent zu beschwören, nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Sphäre des Feuers

Eigenschaft / Grad: Will / 9

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 5 KP / EP

Zeitaufwand: 4 Aktion / 1 Stunde

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1Minute / Stufe / permanent

Effekt: Dieses Ritual kann sowohl kurzfristig mit begrenzter Wirkungsdauer eingesetzt werden, als auch mit permanenter Wirkung, was jedoch ein aufwändigeres Ritual erfordert. In einer Sphäre mit einem Radius von 5 Meter pro Stufe beginnt sich eine Umgebung des jeweiligen

Elements zu entwickeln, welche sich für die jeweiligen Elementare wie die Heimatebene anfühlt, aber keine physischen Auswirkungen hat. Lediglich Elementarwesen und Magier

können sehen, was die Sphäre wirklich ist, für andere sieht es so aus, als würde die Sphäre aus rotem, blauem, weißem, braungrauem Nebel bestehen.

Die Heilkräfte der Elementare wird in der Sphäre aktiviert, ebenso andere Kräfte welche ihr Element erfordern.

Die Elementare spüren die Kraft ihres Elements, welches sie über die Befehle ihres Meisters hinaus zusätzlich motiviert, sie erhalten +2 auf ihren Angriff und +2 Initiative. Erhalten beschworene Elementare keine Befehle von ihrem Meister und wird dieser nicht angegriffen, so werden sie in dieser Sphäre alles tun, was ihr Element verteidigt.

Die Sphäre führt dazu, dass Elementaristen des gleichen Elements einen nicht kumulativen Fokus von +3 erhalten.

Gleichzeitig vertreibt die Sphäre andere Elemente, ihre Foki werden halbiert.

Wird dieser Zauber auf einen Beschwörerturm gesprochen, so wirkt der Effekt auf der ganzen Fläche des Hofes.

Feuerebenenwandler (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Feuerelementarist ein Elementar, welches unter seiner Kontrolle steht, von der Elementarebene in seine Ebene und umgekehrt beschwören. Das so herbeigerufene Wesen kann in derselben Runde, in der es gerufen wurde handeln.

Beschwörerturm des Feuers erschaffen

Eigenschaft / Grad: Int / 11

MW / Widerstandswert: 23 / -

Kosten: 6 EP

Zeitaufwand: 24 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Mit diesem Ritual beschwört der Magier auf einer freien Fläche einen zu seinem Element gehörenden Beschwörerturm.

Der Feuerturm besteht aus einem 25 m hohen Turm, welcher aus starrer Magma besteht, welche von dauerhaftem Feuer umgeben wird. Der Turm hat eine Grundfläche von etwas 25qm in der Turmspitze, welche etwas breiter ist hat er einen etwa 25qm großen Raum, welcher in 7 von 8 Richtungen kleine Fenster hat und eine Tür

von der Türschwelle herab fließt ein Lavastrom zum Fuß des Turms, welcher den Magier in beide Richtungen transportiert. Der Turm wird von einem Hof umgeben, welcher in einem Gebiet mit einem Radius von bis zu 100m eine Aura des Feuers erzeugt. Um den Feuerturm herum ist es deutlich heißer, die Temperatur steigt um einige Grad an, zudem brechen an verschiedenen Stellen Feuer aus dem Boden, welche sich zwar nicht ausbreiten, aber auch kein Material verbrauchen.

Wer sich in den Hof hinein begibt wird die Kraft des Feuers spüren, fremde Elementarwesen werden diese Bereiche meiden, Schaden erhält man jedoch nur dann, wenn man eine entsprechende Empfindlichkeit hat. Versucht man jedoch die Vorherrschaft des Elements zu stören, so wird es sich mit seinen Mitteln zu wehren wissen.

Die Aura des Feuers im Hof des Turms führt dazu, dass sich Elementare der Feuerebene hier wie zu Hause fühlen und auch ihre Heilkräfte aktiviert werden. Hier beschworene Elementare werden nur auf Befehl hin dem Hof verlassen. Das Errichten von Bauwerken ist in dem Hof nur magisch und nur vom Erschaffer des Turms möglich, da die Kraft des hier herrschenden Elements sich frei entfalten will. Der Beschwörerraum ist von der Energie des jeweiligen Elements derart durchströmt, dass er einen +2 Bonus auf die Beschwörung der jeweiligen Elementare gibt. Der Zeitaufwand für eine Beschwörung wird in diesem Raum um eine Kategorie reduziert, ebenso die KP-Kosten für nicht permanent beschworene Elementare. Ein Elementar welches aus diesem Raum heraus beschworen wird erscheint am Fuß des Turms. Solange das Wesen den Hof nicht verlässt ist seine Wirkungsdauer automatisch eine Kategorie höher, wenn es nicht permanent beschworen wird.

Der Erschaffer des Turms kann innerhalb des Hofes in der Sprache des Elements sprechen, ohne dazu den Zauber sprechen zu müssen. Wird mit Zustimmung des Erschaffers des Turms versucht ein Kontrollzauber auf ein Elementar im Hof zu sprechen, so erhält dieser Zauber einen zusätzlichen Bonus von +2. Will der Meister des Turmes anderen die Vorteile des Turmes gewähren, so müssen diese bei der Erschaffung anwesend sein und sich am Ritual beteiligen, oder es müssen 2 Erfolge angesagt werden für jeden weiteren Zugang, den der Meister gewähren will.

Schnelles

Magmariesenbeschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 11

MW / Widerstandswert: 23 / -

Kosten: 5 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann der Feuerelementarist innerhalb weniger Aktionen einen Magmariesen beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Magmariesen permanent zu beschwören. Nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Hitzeschlag

Eigenschaft / Grad: Will / 14

MW / Widerstandswert: 26 / VW

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 8 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Für einen kurzen Augenblick breitet sich ein Hitzeschockwelle von dem Magier aus und betrifft alles in einem Radius von 8 Metern. Obwohl diese Hitze nur einen Wimpernschlag lang anhält, reichen die plötzlichen 80 Grad aus, dass alle Betroffenen den Regeln für Hitzeschlag ausgesetzt sind (Kompendium S.542). Die Welle hat auf Grund der Temperatur eine Stärke von 5, es werden die im Kompendium genannten Modifikationen raufgerechnet. Wurde ein Opfer durch den Hitzeschlag ohnmächtig, hält diese Bewusstlosigkeit jedoch nur 1 Minute pro überstiegenen SR Punkt an, anstatt 10 Minuten.

Wasser- & Eiszauber

Eisnadel

Eigenschaft / Grad: Ge/1

MW / Widerstandswert: 13/VW

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 5 m /Stufe

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Aus der rechten Hand des Magiers formt sich ein spitzer Eiszapfen, den er sofort auf den Gegner schleudert. Die Eisnadel wird wie ein Fernkampfangriff mit dem Zauberwurf als Manöverwurf behandelt, d.h. er kann mit einem Schild pariert werden, Rüstung schützt

dagegen und der Magier kann Erfolge ansagen. Der Schaden beträgt 1W10 + Stufe.

Essenz des Wassers

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / GW

Kosten: 1 KP oder 1 EP pro Punkt

Einschüchtern / Beeindrucken

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Szene oder permanent

Wirkungsbereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Effekt: Ein berührter Gegenstand oder Charakter mit einer maximalen Größe von G wird von der Kraft des Wassers umgeben. Wie der Effekt genau aussieht wird vom Elementaristen bestimmt, dabei können Farben und Formen des Wassers und Eises verwendet werden, die Dichte des Effekts darf maximal so stark sein, dass es keine Sichtbehinderung gibt. Der Elementarist kann auch bestimmen, dass nur ein gewisser Teil verzaubert wird, der ebenfalls maximal die Größe G haben darf. Der verzauberte Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Einschüchtern oder Beeindrucken, je nach Wahl des Magiers. Den gleichen Bonus erhält man wenn man einen so verzauberten Gegenstand trägt. Der Zauber kann jederzeit vom Elementaristen als freie Aktion abgebrochen werden. Dieser Bonus ist nicht mit anderen Zaubern die das Gleiche Element nutzen und einen Bonus auf Einschüchtern oder Beeindrucken geben kumulativ, es wirkt immer der höchste Bonus.

Werden EP beim Verzaubern eines Gegenstandes eingesetzt, ist der Zauber Permanent, kann aber immer noch von Elementaristen ausgesetzt werden. Beispiele für Verzauberungen: In den Haaren und Bart des Magiers könnten dauerhaft Frostanzeichen zu sehen sein oder jedes Mal wenn er Ausatmet entsteht ein Kältehauch.

Kochen vor Wut

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: Stufe Runden

Effekt: Der Wassermagier bringt die Flüssigkeit im Körper des maximal GK G großen Opfers in rasche Bewegung, sodass ihm auf der Stelle unglaublich warm wird. Das Opfer erhält für die Wirkungsdauer einen Malus von -1 auf alle

Körperlichen Aktionen, solange die Umgebungstemperatur über 10 Grad ist.

Aussaugen

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Magier beschwört die Kraft des Wassers, welches Teil eines Lebewesens ist. Zunächst spürt er den Fluss des Wassers in seinem Gegner um mit der folgenden Aktion den Effekt auszulösen. Erst für die zweite Aktion benötigt der Magier Kontakt. Durch den Zauber verliert das Ziel einen Liter Flüssigkeit und erhält dadurch 1W10/2 ignorierenden Schaden und eine Malus von -2 zusätzlich zum Wundmalus bis er ausreichend Wasser trinken konnte um den Flüssigkeitsverlust auszugleichen, was mindestens einen Tag dauert. Je 3 Erfolge verursachen drei weitere Schadenspunkte und erhöhen den Malus durch den Flüssigkeitsverlust um 1. Ab einem Malus von 4 muss das Opfer jede Runde eine Ausdauerprobe bestehen um durch den Flüssigkeitsverlust nicht zusammenzubrechen. Der Malus durch den Flüssigkeitsverlust erschwert die Ausdauerprobe ebenso, wie sonstige Anstrengungen, welche das Ziel derzeit unternimmt. Der MW für die Ausdauerprobe liegt mindestens bei 18 plus 1 pro weiteren Malus über 4 hinaus. Pro erhöhtem Malus dauert es länger um von den Auswirkungen zu regenerieren. Erst wenn der Flüssigkeitsverlust ausgeglichen ist, kann der Schaden regeneriert werden.

Berührung des Wassers

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 1 KP*

Aufwand: 1 Aktion*

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Durch seine Berührung erweckt der Magier in einem Wesen des gleichen Elements, auf seiner Heimatebene zu sein. Hierdurch werden die Heilkräfte des Wesens extrem aktiviert und es heilt binnen einer Runde ein Wundlevel. Die Kosten und der Aufwand für diesen Effekt sind jedoch abhängig von der Größe des Elementars.

Ist das Wesen GK klein oder darunter, reichen 1 KP und 1Akt, für jede weitere Größenklasse muss

eine weitere Aktion und ein weiterer KP aufgewendet werden.

Die heilende Wirkung kann durch Erfolge gesteigert werden, die nötigen Erfolge hängen ebenfalls von der Größe des Wesens ab, bis einschließlich Größe klein reicht 1 Erfolg für jede weitere GK muss ein Erfolg mehr aufgebracht werden. Der Heilungsprozess erstreckt sich in diesem Fall jedoch auf mehrere Runden, pro Runde kann das Elementar nur ein WL heilen.

Blutung kontrollieren

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17+1 pro zusätzliche Wunde / -

Kosten: 2 KP + 1 KP pro zusätzliche Wunde

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten / Stufe

Effekt: Der Magier legt seine Hand auf ein blutendes Opfer und verlangsamt den Blutfluss an einer blutenden Wunde indem er dem Wasser im Blut befiehlt, langsamer zu fließen. Für jeden Erfolg plus Ausgabe eines zusätzlichen KP kann der Magier weitere blutende Wunden auf diese Weise verlangsamen. Die Verlangsamung hält für 5 Minuten pro Stufe. Die Wunde hört nicht ganz auf zu bluten, jedoch wird Takt indem das Opfer LP verliert verlangsamt. Der Magier kann sich auch entscheiden, die Geschwindigkeit des Blutens zu erhöhen, in diesem Fall muss er die SR seines Ziels mit dem Zauberwurf erreichen.

Iglu (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 4 Minuten

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Elementarist auf einem zugefrorenen Gewässer oder einer verschneiten Fläche ein Iglu beschwören oder in einen Eisberg eine Höhle formen.

Iglu oder Höhle bieten in jedem Fall genug Platz für 6 Personen samt Pferd und Ausrüstung.

Nach 24 Stunden fängt das Eis je nach Außentemperatur langsam an zu schmelzen, bis dahin ist es magisch gegen den Zerfall geschützt.

Kälteschock

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / VW

Kosten: 2 KP

Aufwand: 1 Aktion

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Bereich: 1 Person

Wirkungsdauer: Stufe / 2 Runden

Effekt: Dieser Zauber lässt sich nur auf Wesen wirken, welche von Flüssigkeit umgeben sind, oder deren Haut/Fell nass ist. Der Zauber wirkt insbesondere dann, wenn das Ziel verschwitzt ist. Der Magier lässt das Wasser um das Ziel spontan gefrieren, so dass es einen Kälteschock erhält. Auf diese Weise verursacht der Magier 1W10/2 Rüstungsignorierenden B-Kälte Schaden. Durch den Kälteschock erhält das Ziel zudem für die nächsten Stufe/2 Runden einen Malus von 2 auf alle Aktionen. Bei Kälteempfindlichen Wesen kann der Malus nach SL-Entscheid auch höher ausfallen. Bei Wesen, die kein Temperaturempfinden haben oder Kälteresistent sind kann der Malus entsprechend gesenkt werden. Der Schaden wirkt sich jedoch unabhängig davon aus.

Schnelles Wasserquappe beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 2 Minuten / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Wasserelementarist innerhalb weniger Aktionen eine Wasserquappe beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich eine Wasserquappe permanent zu beschwören, nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Schwingungen spüren

Eigenschaft / Grad: Wa / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 1 KP pro +2

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 25 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Befindet der Magier mit einem Teil seines Körpers im Wasser, so kann er über diese Schwingungen deutlicher wahrnehmen und erhält einen Bonus von +2 pro KP auf entsprechende Aufmerksamkeitsproben. Auf diese Weise können z.B.: Fischeschwärme oder Schiffe ausgemacht werden.

Dieser Zauber funktioniert auch, wenn der Magier sich auf einer Eisfläche befindet und Bewegungen auf oder unter dem Eis erspüren will.

Wasserstacheln

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / Widerstandswert: 18 / VW

Kosten: 3 KP

Aufwand: 1 Aktion

Reichweite: 5 Meter / Stufe

Bereich: 1 Person

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Zauber kann nur in einer Umgebung mit ausreichend hoher Luftfeuchtigkeit gewirkt werden. Der Magier beschwört die einzelnen Wassermoleküle sich in Linien auszurichten, welche auf das Ziel hinzeigen. Anschließend lässt der Magier die einzelnen Tropfen zu kleinen Eiszapfen gefrieren. Alle Zapfen stürzen zugleich auf das Ziel herab. Da viele einzelne Zapfen zugleich stürzen, wird an vielen Stellen zugleich Schaden verursacht, an jedem Körperteil werden 1W10/2 Schadenspunkte verursacht, welche jeweils durch Rüstung abgehalten werden können, es zählt jeweils die Rüstung an der jeweiligen Körperzone. Durch die viele Einschläge werden alle Aktionen des Ziels in der nächsten Runde mit einem Malus von -1 belegt. Die Initiative wird zudem -2 reduziert, da die Wahrnehmung enorm beeinträchtigt wird durch die vielen Treffer. Handelt das Ziel noch in dieser Runde erhält er auch dann die Mali.

Eishände

Eigenschaft / Grad: Will / 7

MW / Widerstandswert: 19 / -

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 4 Runden/Stufe

Effekt: Der Magier deutet auf eine Stelle 2 Meter pro Stufe entfernt, während er mit der Rezitation der Zauberformel beginnt, diese Stelle fixiert er während des gesamten Zaubervorgangs, bei dem er erst einen großen Bogen mit beiden Händen beschreibt und anschließend eine seiner Hände, die Kontrollhand, gen Himmel streckt, sobald die Hand den höchsten Punkt erreicht erwächst aus der fixierten Stelle eine Hand aus Eis, welche Ähnlichkeit mit der Hand des Magiers aufweist, sofern er dies wünscht. Die Hand kann nur ihrem eigenen Element erwachsen, also Eis oder Schnee.

Die Hand ist über einen flexiblen Arm mit ihrem Ursprung verbunden. Der Arm kann bis zu 2m pro Stufe des Magiers ausgefahren werden. Hand und Arm weisen jeweils eine Härte von 10 auf. Die Hand hat 150 Strukturpunkte, der Arm nur 100. Der Arm kann jedoch neu gebildet werden, indem er ganz in seinem Element versenkt und neu ausgefahren wird, was mindestens eine Runde dauert. Die Hand kann Schaden nur durch zusätzliche Zauber regenerieren, indem Material vom Arm in die Hand verschoben wird oder ähnliches. Die Hand kann nicht mehr im Boden verschwinden bevor sie vernichtet wird oder der Zauber abläuft.

Die Hand ist einen Meter breit und zwei Meter lang, und etwa einen viertel Meter dick. Der Arm hat einen Durchmesser von einem dreiviertel Meter.

Der Magier kann mit der Hand Dinge heben, bis zu einem Gewicht von Stufe mal 20 kg plus weitere 10 kg pro hierzu angesagtem Erfolg. Die Hand verfügt über einen Kraftaktwert in Höhe von Stufe plus Willenskraft des Magiers. Der Kontakt mit der Hand kann zu Vereisungen führen, da das Eis eine Temperatur von unter 0° Celsius aufweist. In einem Umkreis von einem Meter senkt die Hand die Temperatur der Umgebung um 10°C.

Der Magier kann Handwerkliche Fertigkeiten mit der Hand ausführen, hierzu muss er eine Probe aus seine entsprechende Fertigkeit mit einem Malus von -3 schaffen, die Probe gilt nicht als Aktion.

Ebenfalls kann der Magier mit der Hand einen waffenlosen Angriff ausführen, welcher 1W10 + Stufe T-Eis-Schaden macht.

Um zu treffen muss der Magier eine Probe auf Waffenloser Angriff gegen den VW des Ziels mit einem Malus von -3 schaffen. Gezielte Angriffe mit der Elementarhand werden mit dem doppelten Malus belegt, gleichsam ist es nicht möglich einen Angriff der Elementarhand zu parieren und eine Ausweichprobe wird mit einem Malus von -3 belegt, da die Hand einen großen Bereich abdeckt, was das Ausweichen erschwert.

Um die Hand zu steuern, muss der Magier sich konzentrieren und mit der Kontrollhand grob die Bewegungen der Hand vorgeben. Will der Magier die Hand eine Runde lang nicht steuern, muss er auf die Bewegungen seiner Kontrollhand acht geben, denn die Elementarhand wird diesen auf unkontrollierte Weise folgen, wenn er die Kontrollhand zu viel bewegt. Um die Elementarhand in einer bestimmten Position ruhen zu lassen, muss er

entweder seine Konzentration darauf verwenden und alle Aktionen mit einem -4 Malus ausführen, kann dann aber seine Kontrollhand wieder benutzen, oder aber er hält die Kontrollhand ruhig.

Um die Mali von -3 abzuschwächen, kann der Magier beim Zaubern Erfolge ansagen, pro Erfolg wird der Malus für entweder waffenlosen Kampf oder Handwerkliche Fertigkeiten reduziert. Wenn der Magier es wünscht kann er nachdem der Malus auf 0 reduziert wurde weitere Erfolge ansagen um einen Bonus bei Handwerk oder Angriff zu erhalten, dazu braucht er zwei Erfolge pro +1 Bonus.

Die Eishand verliert bei zu hoher Temperatur an Struktur, da sie langsam schmilzt. (SL-Entscheid)

Festfrieren

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 19 / VW

Kosten: 3 KP -3

Zeitaufwand: 1 Aktion 4

Reichweite: 2 Meter / Stufe 21

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe 10

Effekt: Vom Eismagier aus breitet sich bis zu einem Umkreis von 2 Meter/Stufe eine Eisschicht aus, die dafür sorgt, dass alle Personen dessen VW betroffen sind auf der Stelle festfrieren, vorausgesetzt sie berühren den Boden.

Alle betroffenen Wesen, die sich schneller als ihre Geschwindigkeit im Kampf bewegen, müssen zusätzlich noch eine Turnenprobe gegen einen MW von 15 bestehen, um nicht zu stürzen.

Alle Festgefrorenen erhalten aufgrund ihrer Bewegungslosigkeit einen Malus von -4 auf den VW. Sie können versuchen sich mit einer Kraftaktprobe gegen den Zauberswurf los zu reißen was als Aktion gilt oder das Eis zerschlagen. Dazu müssen sie mindestens 10 Schadenspunkte pro festgefrorenen Gliedmaße mit einem Wurf verursachen, da das Eis sonst wieder nachwächst. Um zu Treffen muss gegen 10 gewürfelt werden, weil die Gefahr besteht, dass sie sich selber treffen.

Die einzige Chance nicht erneut festgefroren zu werden, ist sich mit seiner Kampfbewegung aus dem gefrorenen Bereich zu entfernen und jede Runde eine Turnenprobe als Aktion gegen 15 abzulegen.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer bleibt das Eis noch 2 Runden lang liegen. Alle Personen bleiben noch solange festgefroren, allerdings wächst das Eis nicht mehr nach und es friert niemanden mehr fest.

Schnelles Wasserelementar beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minuten / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Wasserelementarist innerhalb weniger Aktionen ein Wasserelementar beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Wasserelementar permanent zu beschwören. Nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Eisgrube

Eigenschaft / Grad: Int / 9

MW / Widerstandswert: 19 / VW

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 30 Meter

Wirkungsdauer: 1 Stunde / Stufe

Effekt: Auf dickem Eis oder stark verschneitem Boden entsteht eine 6 Meter tiefe 3 Meter * 3 Meter Fallgrube. Falls dort jemand steht, fällt er und erhält 1W10/2 B Schaden durch Fall plus 1W10 T Schaden gegen den RS hilft.

Die Grube wird von einer Schneedecke getarnt, welche auf magische Weise stabil gehalten wird, bis jemand darauf tritt.

Um die Grube zu entdecken ist eine Aufmerksamkeitsprobe gegen 19 zu schaffen. Nach Ablauf der Wirkungsdauer füllt sich die Grube mit Schnee auf, wodurch Gestürzte zugeschüttet werden könnten.

Ist die Schneedecke nicht dick genug und befindet sich unter dem Eis natürlicher Boden, so wird dieser von Eisplatten nach unten und zur Seite weggedrückt. Eben diese Platten bilden dann Boden und Wand der Grube. Nach Ablauf der Wirkungsdauer zerfallen die Platten, wodurch die Erde zurück strömen kann.

Sphäre des Wassers

Eigenschaft / Grad: Will / 9

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 5 KP / EP

Zeitaufwand: 4 Aktionen / 1 Stunde

Reichweite: 10 Meter Wirkungsdauer:

1 Minute / Stufe / permanent

Effekt: Dieses Ritual kann sowohl kurzfristig mit begrenzter Wirkungsdauer eingesetzt werden, als auch mit permanenter Wirkung, was jedoch ein aufwändigeres Ritual erfordert.

In einer Sphäre mit einem Radius von 5 Meter pro Stufe beginnt sich eine Umgebung des jeweiligen Elements zu entwickeln, welche sich für die jeweiligen Elementare wie die Heimatebene anfühlt, aber keine physischen Auswirkungen hat. Lediglich Elementarwesen und Magier können sehen, was die Sphäre wirklich ist, für andere sieht es so aus, als würde die Sphäre aus rotem, blauem, weißem, braungrauem Nebel bestehen.

Die Heilkräfte der Elementare wird in der Sphäre aktiviert, ebenso andere Kräfte welche ihr Element erfordern.

Die Elementare spüren die Kraft ihres Elements, welches sie über die Befehle ihres Meisters hinaus zusätzlich motiviert, sie erhalten +2 auf ihren Angriff und +2 Initiative. Erhalten beschworene Elementare keine Befehle von ihrem Meister und wird dieser nicht angegriffen, so werden sie in dieser Sphäre alles tun, was ihr Element verteidigt.

Die Sphäre führt dazu, dass Elementaristen des gleichen Elements einen nicht kumulativen Fokus von +3 erhalten. Gleichzeitig vertreibt die Sphäre andere Elemente, ihre Foki werden halbiert. Wird dieser Zauber auf einen Beschwörerturm gesprochen, so wirkt der Effekt auf der ganzen Fläche des Hofes.

Wasserebenenwandler (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Wasserelementarist ein Elementar, welches unter seiner Kontrolle steht, von der Elementarebene in seine Ebene und umgekehrt beschwören. Das so herbeigerufene Wesen kann in derselben Runde, in der es gerufen wurde handeln

Beschwörerturm des Wassers erschaffen

Eigenschaft / Grad: Int / 11

MW / Widerstandswert: 23 / -

Kosten: 6 EP

Zeitaufwand: 24 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Mit diesem Ritual beschwört der Magier auf einer freien Fläche einen zu seinem Element gehörenden Beschwörerturm.

Der Wasserturm ist ein 25m hoher Turm aus Eis an dessen Spitze sich ein Raum mit einer

Grundfläche von 25qm befindet, das Eis im Raum an der Spitze kann auf Wunsch des Magiers durchsichtig werden, gegebenenfalls auch nur in eine Richtung. Will der Magier aus dem Raum heraus etwas rufen, so kann er dies ungedämpft machen.

Der Turm an sich ist schmaler und permanent durchsichtig, in seinem Inneren befindet sich eine Wassersäule, durch welche der Magier in seinen Beschwörungsraum gelangen kann. Gleichsam kann die Wassersäule dazu dienen Wasserquappen zu beherbergen.

Der Turm wird von einem Hof umgeben, welcher in einem Gebiet mit einem Radius von bis zu 100 Meter eine Aura des Feuers erzeugt. Um den Wasserturm ist es zum einen kälter als für die Region zugleich herrscht ein sehr dichter Nebel in welchem es stellenweise zu leichtem Niederschlag kommt, auch wenn am Himmel keinerlei Wolken zu sehen sind.

Wer sich in den Hof hinein begibt wird die Kraft des Wassers spüren, fremde Elementare werden diese Bereiche meiden, Schaden erhält man jedoch nur dann, wenn man eine entsprechende Empfindlichkeit hat. Versucht man jedoch die Vorherrschaft des Elements zu stören, so wird es sich mit seinen Mitteln zu wehren wissen.

Die Aura des Wassers im Hof des Turms führt dazu, dass sich Elementare der Wasserebene hier wie zu Hause fühlen und auch ihre Heilkräfte aktiviert werden. Hier beschworene Elementare werden nur auf Befehl den Hof verlassen.

Das Errichten von Bauwerken ist in dem Hof nur magisch und nur vom Erschaffer des Turms möglich, da die Kraft des hier herrschenden Elements sich frei entfalten will. Der Beschwörerraum ist von der Energie des jeweiligen Elements derart durchströmt, dass er einen +2 Bonus auf die Beschwörung der jeweiligen Elementare gibt. Der Zeitaufwand für eine Beschwörung wird in diesem Raum um eine Kategorie reduziert, ebenso die KP-Kosten für nicht permanent beschworene Elementare. Ein Elementar welches aus diesem Raum heraus beschworen wird erscheint am Fuß des Turms. Solange das Wesen den Hof nicht verlässt ist seine Wirkungsdauer automatisch eine Kategorie höher, wenn es nicht permanent beschworen wird.

Der Erschaffer des Turms kann innerhalb des Hofes in der Sprache des Elements sprechen, ohne dazu den Zauber sprechen zu müssen. Will der Meister des Turmes anderen die Vorteile des Turmes gewähren, so müssen diese bei der Erschaffung anwesend sein und sich am Ritual beteiligen, oder es müssen 2 Erfolge

angesagt werden für jeden weiteren Zugang, den der Meister gewähren will.

Bogenstrahl

Eigenschaft / Grad: Int / 11

MW / Widerstandswert: 23 / VW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 5 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Weiß der Magier in etwa, wo sein Ziel sich befindet, lässt er aus seinen Händen einen Wasserstrahl schießen, welcher einen Bogen beschreibt um sein Ziel von oben zu treffen, in der Luft kühlt das Wasser so stark ab, dass es gefriert und als Eisbrocken auf das Ziel herab regnet. Hat der Magier sein Ziel richtig ausgemacht, so trifft der Brocken ohne Mali am Kopf und verursacht 3W10+2 T Eisschaden. Dieser Schaden lässt sich durch die Lektion Verbrennen oder Erfolge erhöhen.

Der Magier muss mit seinem Zauberwurf noch immer den VW überwinden, aber er muss sein Ziel weder sehen können, noch braucht er eine direkte Schusslinie. Wie er die Position seines Ziels bestimmt ist dabei ihm selber überlassen. Wenn er die Position nicht genau kennt, kann der Wurf vom SL entsprechend erschwert werden.

In jedem Fall zerspringt der Eisbrocken, wenn er auf das Ziel oder falls der VW nicht erreicht wird auf den Boden prallt und verursacht im Umkreis von 5m 2W10+2 T- Eisschaden, bei jedem in Reichweite, dem keine Ausweichenprobe gegen 18 gelingt. Dieser Schaden kann nur durch speziell hierzu angesagte Erfolge erhöht werden. In diesem Fall konzentriert sich der Magier nicht auf sein primäres Ziel sondern zielt darauf ab durch die Eissplitter Flächenschaden zu machen. (Wurde das Ziel des Zaubers getroffen, so bleibt es vom Flächenschaden verschont.)

Schnelles Eisriesen beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 11

MW / Widerstandswert: 23 / -

Kosten: 5 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Wasserelementarist innerhalb weniger Aktionen einen Eisriesen beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich einen Eisriesen permanent zu beschwören, nach Ablauf der Wirkungszeit

verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Quappenschar (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 14

MW / Widerstandswert: 26 / -

Kosten: 10 KP

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Effekt: Der Wassermagier steckt seine Hände in ein Gewässer oder ein großes mit Wasser gefülltes Behältnis. Dann beginnt er ein Tor innerhalb des Wassers zu der Wasserelementarebene zu erschaffen. Kurz darauf erscheinen Wasserquappen im Umkreis von 50 Metern und beginnen das Gewässer zu bevölkern. Dabei wird pro Kubikmeter Wasser 1 Wasserquappe beschworen, bis zu einem Maximum von 200 Wasserquappen. Die Quappen werden den Wasserelementarist und andere im Wasser lebende Wesen nicht von alleine angreifen. Sollte sich jedoch ein Landlebewesen in das mit den Wasserquappen verseuchte Gewässer verirren, wird es gnadenlos von ihnen zerfleischt.

Luft- & Blitzzauber

Energieschlag

Eigenschaft / Grad: Int / 3

MW / Widerstandswert: 15 / VW

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Magier formt eine Faust und führt in der Luft einen Schlag in Richtung Ziel aus. Von der Faust aus fliegt eine kleine Energiekugel in Richtung Ziel, welche 1W10/2+1 Rüstungsignorierenden T-Schaden macht.

Funkenstoß

Eigenschaft / Grad: Int / 3

MW / Widerstandswert: 15 / VW

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 2m / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Dieser Zauber stellt eine erweiterte Version des Druckluftstrahls dar. Zusätzlich zum Effekt des Druckluftstrahls macht dieser Zauber 2 Punkte rüstungsignorierenden B-Schaden.

Anmerkung: gute Möglichkeit für den Magier ein Ziel auf Distanz zu halten. In Kombination mit der Verbrennen Lektion doppelt ärgerlich für das Ziel.

Essenz des Windes

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15 / GW

Kosten: 1 KP oder 1 EP pro Punkt

Einschüchtern / Beeindrucken

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Szene oder permanent

Wirkungsbereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Effekt: Ein berührter Gegenstand oder Charakter mit einer maximalen Größe von G wird von einer Aura des Windes und der Blitze umgeben. Wie der Effekt genau aussieht wird vom Elementaristen bestimmt, dabei können helle Farben und Varianten seines Elements verwendet werden, die Dichte des Effekts darf maximal so stark sein, dass es keine Sichtbehinderung gibt.

Der Elementarist kann auch bestimmen, dass nur ein gewisser Teil verzaubert wird, der ebenfalls maximal die Größe G haben darf. Der verzauberte Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Einschüchtern oder Beeindrucken, je nach Wahl des Magiers. Den gleichen Bonus erhält man wenn man einen so verzauberten Gegenstand trägt. Der Zauber kann jederzeit vom Elementaristen als freie Aktion abgebrochen werden. Dieser Bonus ist nicht mit anderen Zaubern die das Gleiche Element nutzen und einen Bonus auf Einschüchtern oder Beeindrucken geben kumulativ, es wirkt immer der höchste Bonus.

Werden EP beim Verzaubern eines Gegenstandes eingesetzt, ist der Zauber Permanent, kann aber immer noch von Elementaristen ausgesetzt werden.

Beispiele für Verzauberungen:

Ein Luftmagier könnte sich so verzaubern, dass es aussieht, als würde er ständig von Wind umgeben sein, welcher sein Haar und seine Kleidung elegant herum weht oder kleine Blitze die zwischen seinen Körperteilen herumspringen.

An die Decke gehen

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Luftmagier macht eine einfache Handbewegung nach oben, daraufhin fliegt das Opfer 3 Meter hoch, um dann unsanft zu landen. Das Opfer erhält durch den Sturz 1w10/2 B Fall-Schaden. Sollte es gegen ein Hindernis, z.B. eine Decke stoßen, erhält es weitere 1w10/2 B Schaden.

Das Ziel darf maximal die GK G haben.

Abstand halten

Eigenschaft / Grad: Will / 5

MW / Widerstandswert: 17 / VW

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 2m / Stufe

Wirkungsdauer: Konz. maximal: 1 Runde / Stufe

Effekt: Von der Hand des Magiers schießt ein Strahl komprimierter Luft auf sein Ziel. Wenn der Magier mit dem Strahl trifft, muss das Ziel eine Kraftaktprobe bestehen um sich in Richtung des Magiers zu bewegen. Die Probe muss für alle [Kampfgeschwindigkeit] in Meter erneut abgelegt werden, eine solche Probe gilt als eine Aktion. Der MW dieser Probe liegt beim Zauberwurf des Magiers. Für jede Runde, welche sich das Ziel nicht auf den Magier zu bewegt hat, wird der MW um 1 erhöht. Versucht der Gegner nicht, sich dem Magier zu nähern, kann dieser entscheiden den Druck zu erhöhen um dadurch seinen Gegner zurück zu drängen. Hierzu wird der Zauberwurf erneut ausgeführt, jedoch ohne KP bezahlen zu müssen, oder die Wirkungsdauer zu verlängern. Wenn der Magier es wünscht, kann er bei dieser Probe wie immer KP ausgeben um sein Ergebnis zu verbessern. Überwindet der Magier mit dieser Probe die SR des Gegners drängt er ihn 1W10/2m plus Erfolge zurück. Will der Gegner in der nächsten Runde auf den Magier zugehen, muss er einen Kraftaktwurf gegen den neuen Zauberwurf bestehen.

Gelingt dem Magier beim ersten Zauberwurf ein kritischer Erfolg, kann er diese Erfolge dazu nutzen, seinen Gegner sofort nach hinten zu drängen. Andernfalls kann er seinen Gegner erst ab der zweiten Runde zurückdrängen.

Aufwecken

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / SR

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Durch einen kleinen Stromschlag, der einen Punkt Rüstungsignorierenden Schaden verursacht, weckt der Magier ein Schlafendes oder Bewusstloses Lebewesen bis zur maximalen Größenklasse G auf. Damit kann niemand aus dem Koma geweckt werden. Damit dieser Zauber wirkt, muss der Magier die Hand auf den Torso des Ziels legen, es ist nicht zwingend nötig über dem Herzen anzusetzen, jedoch glauben viele Magier, dass der Zauber dann besser gelingt.

Berührung des Windes

Eigenschaft / Grad: Int / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 1 KP*

Aufwand: 1Aktion*

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Durch seine Berührung erweckt der Magier in einem Wesen des gleichen Elements, auf seiner Heimatebene zu sein. Hierdurch werden die Heilkräfte des Wesens extrem aktiviert und es heilt binnen einer Runde ein Wundlevel. Die Kosten und der Aufwand für diesen Effekt sind jedoch abhängig von der Größe des Elementares.

Ist das Wesen GK klein oder darunter, reichen 1 KP und 1 Aktion, für jede weitere Größenklasse muss eine weitere Aktion und ein weiterer KP aufgewendet werden.

Die heilende Wirkung kann durch Erfolge gesteigert werden, die nötigen Erfolge hängen ebenfalls von der Größe des Wesens ab, bis einschließlich Größe klein reicht 1 Erfolg für jede weitere GK muss ein Erfolg mehr aufgebracht werden. Der Heilungsprozess erstreckt sich in diesem Fall jedoch auf mehrere Runden, pro Runde kann das Elementar nur ein WL heilen

Windgeist beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 5

MW / Widerstandswert: 17 / -

Kosten: 4 KP /EP

Reichweite: 10 Meter

Aufwand: 1 Stunde

Wirkungsdauer: 24 Stunden / permanent

Effekt: Nach Ablauf des Rituals erscheint bis zu 10m vom Magier entfernt ein Windgeist (siehe Kreaturen). Anders als viele andere Elementare entfernen sich Windgeister nur zu bereitwillig von ihrem Meister und streifen durch die Lüfte. Hat ein Magier einen Windgeist permanent beschworen kann er mit dem Zauber Flüstern der Winde seinem Windgeist überall auf der

Welt Befehle erteilen, auch wenn es die Reichweite des Zaubers eigentlich nicht zulassen würde.

Gibt ein Magier einem von ihm kontrollierten Windgeist den Befehl, sich in engen geschlossenen Raum zu begeben, in welchem sich der Geist aber immer noch bewegen kann, muss er eine Probe auch Führen oder Einschüchtern gegen den GW schaffen. Um dem Geist befehlen zu können, sich in eine Flasche zu begeben muss der Magier beim Wirken des Rituals entweder 4 Erfolge ansagen oder den Befehl durch einen Einschüchtern Probe gegen MW 30 geben.

Druckluftkugel

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 1 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Der Magier beschwört eine Kugel aus komprimierter Luft, welche ein Wesen bis Größe G transportieren kann. Die Kugel kann dabei maximal Stufe * 2 Meter pro Runde zurücklegen. Wenn der Magier selbst auf der Kugel reitet, kann er die Kugel als freie Aktion bewegen, sobald er den Kontakt verliert, muss er sich konzentrieren um die Kugel zu steuern, insbesondere wenn andere befördert werden sollen.

Es ist nicht einfach auf der Kugel sitzen zu bleiben, jeder außer dem Magier der auf der Kugel reitet muss in jeder Runde eine Turnenprobe als freie Aktion ausführen um sitzen zu bleiben. Der MW beträgt dabei 12 +1 für alle 4 zurückgelegten Meter. Der Magier muss diese Probe ebenfalls ablegen, erhält jedoch einen Bonus in Höhe seiner Stufe in Luftmagie.

Geladene Waffe

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Runden

Effekt: Der Magier berührt während des ganzen Zaubervorganges eine Metallwaffe seiner Wahl. Das bedeutet, dass mit der Waffe während der Zaubezeit nicht gekämpft werden darf. Sobald der Zauber erfolgreich beendet ist, verursacht die Waffe für die nächsten 10 Runden 1W10 zusätzlichen Schaden der die Rüstung ignoriert.

Kraft der Winde

Eigenschaft / Grad: Int / 6 MW /

Widerstandswert: 16 / VW **Kosten:** 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion **Reichweite:** Berührung

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe **Effekt:** Der Magier beschwört die Kraft der Winde, damit diese eine ausgewählte Waffe umwehen und einen Teil des Gewichtes tragen, so dass die Mindeststärke der Waffe um 2 reduziert wird.

Luftbrücke

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Wirkungsbereich: 1 Meter

Effekt: Der Magier bestimmt zwei Punkte, welche maximal Stufe * 2 Meter voneinander entfernt sein dürfen. Betritt ein Wesen bis max. Größe G den ersten Punkt, so wird die Kraft der Luft ihn entlang einer leicht gekrümmten Linie zum zweiten Punkt tragen. Um sicher zu landen ist eine Turnen Probe gegen einen MW von 10 +1 pro 2m zurück gelegter Distanz zu bewältigen, ansonsten stürzt der Transportierte. Wird ein weiteres Wesen transportiert, so landet es auf dem Gestürzten, was bei dem am Boden liegenden ggf. Schaden verursacht. Damit die Luftbrücke Wirkung zeigt, muss eine direkte Verbindung zwischen den beiden Punkten möglich sein, es ist dem Magier ebenfalls möglich den zweiten Punkt in die Luft zu legen, in diesem Fall landet wohl kein Transportierter stehenden Fußes. Die Transportpunkte haben einen Radius von einem Meter.

Luftsprung

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktionen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minute / Stufe

Effekt: Während der Wirkungsdauer beschleunigt ein Windstoß jeden Sprung des Magiers, sodass er ein Bonus in Höhe seiner Stufe auf die Fertigkeit Springen erhält.

Luftwelle

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / Widerstandswert: 18 / Will

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 2 Runden

Effekt: Der Magier beschreibt mit seinen Händen zunächst eine Welle, die von ihm weg geht, danach eine die zu ihm zurückkehrt. In der ersten Runde der Wirkungsdauer erhalten alle die sich auf den Magier zu bewegen und deren SR überwunden wurde, einen Malus von -2 auf alle Aktionen und eine halbierte Bewegungsweite, da sie starkem Gegenwind ausgesetzt sind.

In der folgenden Runde kehrt die Luftwelle zurück wodurch alle deren SR in der ersten Runde einen Malus von -4 erleiden und eine Akrobatikwurf gegen 14 bestehen müssen um nicht vorüber zu fallen, da sie sich zunächst nach vorne gegen den Wind gestemmt haben und plötzlich der Widerstand fehlt und von hinten Druck kommt.

Der Effekt betrifft alle in einem 90° Winkel vom Magier aus mit einer Reichweite von 2m/Stufe. Der Magier bleibt von dem Effekt verschont, sofern er sich in der zweiten Runde nicht in das betroffene Gebiet bewegt, in dem Fall sieht er sich dem Effekt aus der ersten Runde ausgesetzt.

Schnelles Energiewesen beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 2 Minuten / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Luftelementarist innerhalb weniger Aktionen ein Energiewesen beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Energiewesen permanent zu beschwören. Nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Schallbarriere

Eigenschaft / Grad: Will / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 1 Meter

Wirkungsdauer: 10 Minuten / Stufe

Effekt: Um das freiwillige Ziel entsteht eine unsichtbare Kugel aus dichter Luft, die jeglichen Schall aufhält, sodass in der Kugel vollständige Stille herrscht und auch nichts nach außen dringen kann. Die Kugel hat einen Durchmesser von 2 Metern und verfällt, sollte sich das Ziel von der Stelle bewegen.

Windbote

Eigenschaft / Grad: Int / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Kilometer / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Luftelementarist beschwört einen kleinen Windboten. Diesem kann er einen Gegenstand, der maximal die Größe und das Gewicht einer zusammengerollten Pergamentseite haben darf, geben. Der Gegenstand darf zudem nicht aus Sand, Erde, Stein oder Metall bestehen. Dann nennt er dem Windboten den echten Namen (Tarn- und Decknamen gelten nicht) einer Person mit dem der der Magier zumindest einmal gesprochen haben muss. Daraufhin fliegt der Windbote sofort mit einer Geschwindigkeit von 320 Meter / Runde los und überbringt den Gegenstand. Danach verschwindet er wieder.

Energiestrahl

Eigenschaft / Grad: Int / 7

MW / Widerstandswert: 18 / VW

Kosten: 2KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 2m / Stufe

Wirkungsdauer: Konz. maximal: 1Rd/Stufe

Effekt: Aus der Hand des Magiers schießt ein Energiestrahle (rüstungsignorierend) auf den Gegner, welcher ihm jede Runde, in welcher eine direkte Verbindung zwischen Hand und Gegner möglich ist, rüstungsignorierenden Schaden durch Elektrizität verursacht. Dieser Schaden steigt linear an, je länger der Zauber anhält. In der ersten Runde nur 1 Punkt, in der zweiten 2 etc. Entfernt sich das Opfer aus der Reichweite des Zaubers bricht dieser ebenfalls ab.

Erleichtern

Eigenschaft / Grad: Will / 7

MW / Widerstandswert: 19 / -

Kosten: 1 KP pro Bündel

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag / Stufe

Wirkungsbereich: 1 Gegenstand max. Größe 0 pro KP

Effekt: Der Magier beschwört sein Element um ihm beim Tragen seines Gepäcks zu helfen. Dabei verzaubert er einen Gegenstand oder Sack bis maximal Größe M um ihn einfacher tragen zu können. Solange der Gegenstand zu mindestens einem Drittel von Luft umgeben ist wirkt sich das Element auf ihn aus und sei

Gewicht wird auf ein Zehntel reduziert. Der Magier kann diesen Spruch nur einmal zur gleichen Zeit gewirkt halten. Alle Gegenstände die er auf diese Weise leichter machen will müssen also beim Ritual vorhanden sein. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer kann der Magier das Ritual erneut wirken. Es ist dem Magier jedoch jederzeit möglich das Ritual spontan zu beenden, wozu er die verzauberten Bündel jedoch berühren muss.

Windeseile

Eigenschaft / Grad: Will / 7

MW / Widerstandswert: 19 / -

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Durch diesen Zauber erhält das Ziel des Magiers immer einen starken Rückenwind, so dass sich seine Bewegungsreichweite erhöht. Sobald sich das Ziel mindestens 1 Runde lang in eine Richtung bewegt hat, helfen die Rückenwinde ihm und beschleunigen seine Bewegung um das 1,5-fache. Will das Ziel abrupt anhalten, muss es eine Turnenprobe gegen einen MW von 14 gelingen, sonst fällt es wegen dem Rückenwind hin.

Luftsäule

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / VW

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Magier lässt seine Hände schnell nach oben rasen, als ob er etwas stemmen würde. Das Opfer wird dabei in der ersten Runde von einem starken Luftstoß 8 Meter nach oben gestoßen. Pro Erfolg den der Magier beim Wirken ansagt, fliegt das Opfer 1 Meter höher. Sobald das Opfer den höchsten Punkt des Zaubers erreicht, entsteht von oben ein sehr starker, plötzlicher Gegenstrom, der es in der zweiten Runde wieder nach unten drückt. Dadurch erhält das Opfer 2w10 T Schaden plus den Fallschaden. Nach der Landung muss das Opfer erst aufstehen, falls es dazu noch in der Lage ist.

Rausch

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Effekt: Mithilfe diesen Zaubers kann der Luftmagier das Opfer durch Entzug von Sauerstoff und Zugabe von Stickstoff in einen Rauschzustand versetzen, der das Opfer Euphorisch werden lässt.

Solange der Zauber anhält bekommt das Opfer einen Malus von -2 auf alle Aktionen sowie einen zusätzlichen Malus von -2 auf alle Würfe die das logische Denken betreffen.

Dafür verliert das Opfer alle Mali durch Wundabzüge. Zudem bekommt es einen Bonus von 8 auf den GW gegen Furcht und Einschüchtern.

Des Weiteren ist das Opfer immer gut gelaunt und scheint leicht abwesend und neigt zu Selbstüberschätzung.

Allerdings schwindet auch die Furcht vor dem eigenen Tod.

Schnelles

Luftelementarbeschwören

(Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minuten / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Luftelementarist innerhalb weniger Aktionen Luftelementar beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Luftelementar permanent zu beschwören. Nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Völlige Entladung

Eigenschaft / Grad: Int / 8

MW / Widerstandswert: 20 / VW

Kosten: spezial

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Als letzte Möglichkeit kann der Magier seine Arkane Macht in einer gewaltigen Energieschockwelle entladen. Dazu gibt er sein gesamtes Potenzial an KP aus und jeder so ausgegebene KP verursacht in einem Radius von Stufe/2 Metern 1W10 rüstungsignorierenden Energieschaden an Alles und Jeden, solange der VW überwunden wurde. Durch die gewaltige Entladung wird allerdings auch der Körper des Magiers

geschädigt, sodass er den gleichen Schaden allerdings als Betäubungsschaden erhält.

Beschleunigtes Geschoss

Eigenschaft / Grad: Int / 9

MW / Widerstandswert: 21 / VW

Kosten: 1KP / Geschoss

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 10m / Stufe

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Mit diesem Zauber schleudert der Magier bereit gemachte Geschosse auf ein oder mehrere Ziele. Geeignete Geschosse sind Bolzen/Pfeile sowie aerodynamisch geformte Waffen. Die Waffen machen ihren üblichen Schaden. Bei Pfeilen und Bolzen wird der Schaden verwendet, welchen das Geschoss mit dem üblichen Bogen oder der üblichen Armbrust machen würde. Die Pfeile für Kurzbogen und Langbögen werden ebenso unterschieden, wie Bolzen für unterschiedliche Armbrüste. Die Projektile können auch gezielt geschleudert werden.

Anmerkung: Der Effekt des Levitationszaubers wurde ein wenig verändert, insbesondere die Reichweite wurde erhöht.

Druckkammer

Eigenschaft / Grad: Will / 9

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Effekt: Der Luftmagier verdichtet die Luft, um ihr Opfer herum, so dass die Luft selbst hart und undurchdringlich wird. Dadurch ist das Opfer an Ort und Stelle quasi in der Luft eingesperrt und kann sich nicht bewegen. Bis auf die Fähigkeit zu sprechen und gestenlos Zauber zu wirken, kann das Opfer nichts machen, außer ihm gelingt eine Kraftaktprobe gegen den Zauberwurf als MW, diese kann er jede Runde versuchen, gelingt sie, ist das Opfer frei. Nun kann der Magier entweder das Opfer für die restliche Wirkungszeit in diesem Luftgefängnis eingesperrt lassen oder sich für die folgenden 2 Möglichkeiten entscheiden. Er kann die Luft komprimieren und zudrücken, um dem Opfer Schmerzen zuzufügen. Dies verursacht 3w10 B Schaden.

Oder er lässt den Druck auf einer Seite nach, was dazu führt, dass der Gegendruck das Opfer 1w10/2 Meter in eine beliebige Richtung fliegen lässt, gelingt dem Opfer dabei eine Kraftakt- oder Turnenprobe gegen den Zauberwurf als

MW, werden sie zwar zurückgestoßen, bleiben aber stehen.

Nutzt der Luftmagier eine der beiden Möglichkeiten, ist der Zauber immer beendet.

Luftfolter

Eigenschaft / Grad: Will / 9

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Effekt: Das Opfer wird von einem schwachen durchsichtigen Wirbel aus Luft umhüllt, der dem Ziel jede Runde 1 x 1w10T Schaden und 2 x 1w10/2B Schaden zufügt, die sich wie Peitschenhiebe, Faustschläge und Fußtritte anfühlen, obwohl es nur verdichtete Luft ist. Trägt das Ziel an mindestens 3 Körperzonen 3 Rüstung oder weniger, erhält es durch die schmerzhaften Verletzungen einen Malus von -2 Auf alle Aktionen. Während der Wirkungsdauer muss der Magier sich auf das Ziel konzentrieren und kann nichts machen, als sich mit seiner Kampfbewegung fortzubewegen.

Säulen der Erde

Eigenschaft / Grad: Int / 9

MW / Widerstandswert: 21 / -

Kosten: 4 KP

Aufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 5 Meter / Stufe

Bereich: 1 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe

Effekt: Dieser Zauber kann nur auf ein Gebiet Erd-, Sand- oder Steinboden gewirkt werden. Um das Zielgebiet herum schießen mehrere massive Steinsäulen aus dem Boden, welche etwa einen halben Meter dick und 5m hoch sind. Die Säulen sind glatt geschliffen und bieten keinerlei Halt zum klettern, sie stehen so eng aneinander, dass kein Wesen größer als eine Maus sich hindurch quetschen kann. Jede Säule hat eine Härte von 10, und 120 Strukturpunkte. Es muss mindestens eine Säule zerstört werden, damit sich ein Wesen der Größe klein hinaus zwängen kann, für jede weitere Größenklasse ist eine weitere Säule notwendig. Um die Säulen umzustößen müssen insgesamt 5 Erfolge mit Kraftaktproben gegen MW 29 erzielt werden. Hierzu muss mindestens zwei Runden am Stück gedrückt werden, was zwei Proben erfordert, welche beide den MW erreichen müssen. Nach Ablauf der Wirkungsdauer zerfallen die Säulen zu Staub. Es ist möglich durch 2 Erfolge die Härte der Säulen um 1 zu steigern.

Sphäre der Winde

Eigenschaft / Grad: Will / 9

MW / Widerstandswert: 20 / -

Kosten: 5 KP / EP

Zeitaufwand: 4 Aktionen / 1 Stunde

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe / permanent

Effekt: Dieses Ritual kann sowohl kurzfristig mit begrenzter Wirkungsdauer eingesetzt werden, als auch mit permanenter Wirkung, was jedoch ein aufwändigeres Ritual erfordert.

In einer Sphäre mit einem Radius von 5 Meter pro Stufe beginnt sich eine Umgebung des jeweiligen Elements zu entwickeln, welche sich für die jeweiligen Elementare wie die Heimatebene anfühlt, aber keine physischen Auswirkungen hat. Lediglich Elementarwesen und Magier können sehen, was die Sphäre wirklich ist, für andere sieht es so aus, als würde die Sphäre aus rotem, blauem, weißem, braungrauem Nebel bestehen.

Die Heilkräfte der Elementare wird in der Sphäre aktiviert, ebenso andere Kräfte welche ihr Element erfordern.

Die Elementare spüren die Kraft ihres Elements, welches sie über die Befehle ihres Meisters hinaus zusätzlich motiviert, sie erhalten +2 auf ihren Angriff und +2 Initiative. Erhalten beschworene Elementare keine Befehle von ihrem Meister und wird dieser nicht angegriffen, so werden sie in dieser Sphäre alles tun, was ihr Element verteidigt.

Die Sphäre führt dazu, dass Elementaristen des gleichen Elements einen nicht kumulativen Fokus von +3 erhalten.

Gleichzeitig vertreibt die Sphäre andere Elemente, ihre Foki werden halbiert.

Wird dieser Zauber auf einen Beschwörerturm gesprochen, so wirkt der Effekt auf der ganzen Fläche des Hofes.

Dünne Luft

Eigenschaft / Grad: Will / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Effekt: Der Luftmagier presst beinahe den gesamten Sauerstoff aus der Luft die ihm umgibt. Das sorgt dafür, dass alle atmenden Wesen im Wirkungsbereich jede Runde eine Ausdauerprobe gegen 14 +1 pro GK über M und -1 pro GK unter M bestehen müssen, sonst erhalten sie einen kumulativen Malus von -1 auf alle Aktionen, bis sie sich aus dem

Wirkungsbereich entfernt haben und dort 1 Runde lang Luft holen konnten. Erreicht der Malus -6, wird das Opfer für den Rest der Wirkungsdauer + 1 Minute bewusstlos.

Energiestuhl

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstand: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 15 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Zauber des wahnsinnigen Koredos lässt sich nur auf ein Opfer wirken, dass auf einem Stuhl oder einem stuhllähnlichen, künstlich geschaffenen Gebilde sitzt. Ein Schaukelstuhl oder Thron wäre ausreichend, eine Bank oder ein Schemel hingegen nicht. Idealerweise ruhen die Arme des Opfers auf den Lehnen. Das Opfer des Zaubers wird gebraten, wie auf einem elektrischen Stuhl. Die Blitze, die es umzucken ignorieren Rüstung und verursachen 4w10 T Schaden, ruhen die Arme des Opfers auf der Lehne sogar 5w10 T. Sagt der Magier zehn Erfolge auf seinen Zauberwurf an, so platzen dem Opfer zusätzlich beide Augen aus den Augenhöhlen heraus, wenn der Schaden zwei Mal der Konstitution des Opfers entspricht, ohne, dass es dadurch stirbt. (Es kann jedoch durch den Schaden an sich sterben.)

Spontaner Blitzeinschlag

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstandswert: 22 / -

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: Sichtweite

Wirkungsdauer: sofort

Wirkungsbereich: 2,5 Meter

Effekt: Um den Zauber wirken zu können, muss über dem Zielgebiet eine ausreichend große Wolke vorhanden sein. Es ist jedoch nicht notwendig, dass der Himmel bedeckt ist, ein leichter Dunst am Himmel genügt allerdings nicht.

Der Magier beschwört eine elektrische Ladung in der Wolke und lässt von ihr einen Blitz herab schießen, welcher 3W10 + 2 T E-Schaden bei allen Gegenständen und Wesen im Zielgebiet macht. Es ist nicht möglich den Blitz in ein Haus einfahren zu lassen, nur das Haus würde den Schaden erhalten.

Da der Zauber flächendeckend wirkt schützt der natürliche VW nicht, mit einer Ausweichenprobe gegen den Zauberwurf ist es dennoch möglich sich aus dem Zielgebiet zu retten. Dies gilt als

freie Probe, welche jedoch um die üblichen Mali erschwert wird.

Wird der Zauber in einem Gebiet gewirkt, über welchem ein Gewitter wütet, so erhält der Magier einen Bonus von 3 auf den Zauberwurf, da die Kraft des Gewitters diesen Zauber enorm vereinfacht.

Tragen

Eigenschaft / Grad: Will / 10

MW / Widerstandswert: 22 / spez.

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: Konzentration

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Luftmagier Gegenstände oder auch freiwillige Personen hochschweben lassen, bei denen er die SR überschreiten muss. Das Ziel darf maximal eine GK von G haben und nicht mehr als die Stufe des Magiers x seine Willenskraft in Kg schwer sein. Der Magier kann das Ziel mit einer Geschwindigkeit bewegen, die abhängig von seiner Stufe ist. Kampf: Stufe/4 - Marsch: Stufe - Sprint: Stufe*4. Transportiert er ein Lebewesen auf diese Weise, ist es mit den von der Geschwindigkeit abhängigen Mali und Boni versehen. Zudem erhält das fliegende Wesen ein Malus von 3 auf alle Körperlichen Aktionen, da es keine Kontrolle mehr über die Bewegung hat. Dem Magier ist es auch möglich das Getragene wie bei dem Zauber "Levitieren" auf ein Ziel zu schleudern, in dem Fall geschieht es wie in dem Zauber beschrieben, allerdings bricht dann der Zauber "Tragen" ab.

Für alle 2 Erfolge, die der Magier beim Wirken dieses Zaubers ansagt, erhöht sich die effektive Stufe in Luftmagie, wenn es um das maximal tragbare Gewicht, sowie die Geschwindigkeit geht.

Windebene wandler (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Luftelementarist ein Elementar, welches unter seiner Kontrolle steht, von der Elementarebene in seine Ebene und umgekehrt beschwören. Das so herbeigerufene Wesen kann in derselben Runde, in der es gerufen wurde handeln

Beschwörerturm der Winde erschaffen

Eigenschaft / Grad: Int / 11

MW / Widerstandswert: 23 / -

Kosten: 6 EP

Zeitaufwand: 24 Stunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Mit diesem Ritual beschwört der Magier auf einer freien Fläche einen zu seinem Element gehörenden Beschwörerturm.

Der Luftturm besteht aus einem konstanten Luftstrahl, welcher in etwa 20 Meter Höhe eine etwa 25qm große Plattform trägt. Begibt sich der Erschaffer des "Turms" in diesen Strahl, so wird er von ihm empor gehoben und auf die Plattform, in deren Mitte sich eine Falltür befindet gehoben. Der Turm wird von einem Hof umgeben, welcher in einem Gebiet mit einem Radius von bis zu 100 Meter eine Aura der Winde erzeugt. Um den Luftturm herum ist es extrem Windig immer wieder bilden sich einzelne Windhosen, welche den Turm umkreisen. Zudem wird die Luft zuweilen von Blitzen durchzuckt.

Wer sich in den Hof hinein begibt wird die Kraft der Winde spüren, fremde Elementare werden diese Bereiche meiden, Schaden erhält man jedoch nur dann, wenn man eine entsprechende Empfindlichkeit hat. Versucht man jedoch die Vorherrschaft des Elements zu stören, so wird es sich mit seinen Mitteln zu wehren wissen.

Die Aura der Winde im Hof des Turms führt dazu, dass sich Elementare der Luftebene hier wie zu Hause fühlen und auch ihre Heilkräfte aktiviert werden. Hier beschworene Elementare werden nur auf Befehl den Hof verlassen.

Das Errichten von Bauwerken ist in dem Hof nur magisch und nur vom Erschaffer des Turms möglich, da die Kraft des hier herrschenden Elements sich frei entfalten will.

Der Beschwörerraum ist von der Energie des jeweiligen Elements derart durchströmt, dass er einen +2 Bonus auf die Beschwörung der jeweiligen Elementare gibt. Der Zeitaufwand für eine Beschwörung wird in diesem Raum um eine Kategorie reduziert, ebenso die KP-Kosten für nicht permanent beschworene Elementare. Ein Elementar welches aus diesem Raum heraus beschworen wird erscheint am Fuß des Turms. Solange das Wesen den Hof nicht verlässt ist seine Wirkungsdauer automatisch eine Kategorie höher, wenn es nicht permanent beschworen wird.

Der Erschaffer des Turms kann innerhalb des Hofes in der Sprache des Elements sprechen, ohne dazu den Zauber sprechen zu müssen. Will der Meister des Turmes anderen die Vorteile des Turmes gewähren, so müssen diese bei der Erschaffung anwesend sein und sich am Ritual beteiligen, oder es müssen 2 Erfolge angesagt werden für jeden weiteren Zugang, den der Meister gewähren will.

Kettenblitz

Eigenschaft / Grad: Int / 11

MW / Widerstandswert: 23 / VW

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Aus den ausgestreckten Händen des Luftmagiers fährt ein Blitz auf das Opfer und verursacht dort 2w10+5 Energieschaden der die RS ignoriert. Danach springt der Blitz auf die nächstliegende Person über, dessen VW ebenfalls überwunden wurde und verursacht dort den gleichen Schaden -2 pro zurückgelegten Meter, dann springt er auf das nächste Ziel über. Der Blitz sucht sich dabei bevorzugt Ziele mit erhöhter Metallkonzentration aus, springt aber nur so oft über, bis es keinen Schaden mehr verursachen würde oder bis insgesamt 10 Personen getroffen wurden. Es wird niemals das gleiche Ziel vom gleichen Kettenblitz zweimal getroffen.

Anmerkung: Ihr kennt doch das Sprichwort, dass ein Blitz niemals zweimal in die gleiche Stelle einschlägt

Schnelles Sturmriesen beschwören (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 11

MW / Widerstandswert: 23 / -

Kosten: 5 KP

Zeitaufwand: 4 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Effekt: Mit diesem Ritual kann ein Luftelementarist innerhalb weniger Aktionen einen Sturmriesen beschwören. Mit diesem Zauber ist es nicht möglich ein Sturmriese permanent zu beschwören. Nach Ablauf der Wirkungszeit verschwindet das Wesen wieder auf die Elementarebene.

Überdruck

Eigenschaft / Grad: Will / 12

MW / Widerstandswert: 24 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Der Magier bildet eine Blase mit Überdruck um den Kopf des Opfers, woraufhin dieser 4w10 B Schaden direkt am Kopf erhält, ohne einen Malus auf den Zauberwurf zu verursachen.

Anmerkungen: Dieser Schaden kann maximal den Effekt von der zweifachen Konstitution erreichen.

Unwegsames Gelände

Eigenschaft / Grad: Int / 13

MW / Widerstandswert: 25 / -

Kosten: 6 KP

Aufwand: 6 Minuten

Reichweite: Sicht

Bereich: 1 km

Wirkungsdauer: 20 Minute / Stufe

Effekt: Dieser Zauber kann nur auf natürlichen Boden gewirkt werden.

Im Zielgebiet bilden sich unzählige kleine Erd- und Geröllhaufen, Stolperfallen und Stellen mit loser Erde, vereinzelt scheint es gar, als würde die Schwerkraft zunehmen. Jeder, der sich durch dieses Gebiet bewegt kommt nur noch halb so schnell voran. Der Magier selber kann das Gebiet problemlos durchqueren.

Ritual des Elektromagnetischen Impulses

Eigenschaft / Grad: Will / 15

MW / Widerstandswert: 27 / SR

Kosten: 5 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Der Luftmagier schlägt mit dem Stab auf den Boden und beginnt mit seinen Arkanen Formeln die Ionen und Anionen in seiner Umgebung zu erregen.

Dadurch wird eine gewaltige Energie frei. Alles im Umkreis von 50m/Stufe erhält durch Elektromagnetischen Entladungen in der Luft 2w10+5 Rüstungsignorierenden Schaden. Der Magier kann für jeden Erfolg, den er ansagt, bestimmte Personen und Objekte von diesen Entladungen ausschließen.

Anmerkung: Elektronische Geräte erhalten doppelten Schaden

Alle

Im Normalfall müssen alle Zauber in dieser Kategorie für jedes Element einzeln erlernt werden.

Essenz des/der [Element]

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 15/ GW

Kosten: 1 KP oder 1 EP pro Punkt

Einschüchtern / Beeindrucken

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Szene oder permanent

Wirkungsbereich: 1 Person oder 1 Gegenstand

Effekt: Ein berührter Gegenstand oder Charakter mit einer maximalen Größe von G wird von mit einem zu seinem Element passenden visuellen Effekt belegt. Wie der Effekt genau aussieht wird vom Elementaristen bestimmt, dabei können alle gängigen Farben und Formen seines Elements verwendet werden, die Dichte des Effekts darf maximal so stark sein, dass es keine Sichtbehinderung gibt. Der Elementarist kann auch bestimmen, dass nur ein gewisser Teil verzaubert wird, der ebenfalls maximal die Größe G haben darf. Der verzauberte Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Einschüchtern oder Beeindrucken, je nach Wahl des Magiers. Den gleichen Bonus erhält man, wenn man einen so verzauberten Gegenstand trägt. Der Zauber kann jederzeit vom Nekromanten als freie Aktion abgebrochen werden. Dieser Bonus ist nicht mit anderen Zaubern welche das gleiche Element nutzen und einen Bonus auf Einschüchtern oder Beeindrucken geben kumulativ, es wirkt immer der höchste Bonus.

Werden EP beim Verzaubern eines Gegenstandes eingesetzt, ist der Zauber permanent, kann aber immer noch von Elementaristen abgebrochen werden.

Beispiele für Verzauberungen: Ein Feuermagier könnte seine Haare verzaubern, sodass es aussieht, als ob sie aus Feuer bestehen würden oder dass Funken herabfallen. Ein Luftmagier könnte sich so verzaubern, dass es aussieht, als würde er ständig von Wind umgeben sein, welcher sein Haar und seine Kleidung elegant herum weht.

Elementarhand [Erde / Wasser]

Eigenschaft / Grad: Will / 3

MW / Widerstandswert: 19 / -

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 3 Aktionen

Reichweite: 1m / Stufe

Wirkungsdauer: 4Rd / Stufe

Effekt: Der Magier deutet auf eine Stelle 1m / Stufe entfernt, während er mit der Rezitation der Zauberformel beginnt, diese Stelle fixiert er während des gesamten Zaubervorgangs, bei dem er erst einen großen Bogen mit beiden Händen beschreibt und anschließend eine seiner Hände, die Kontrollhand, gen Himmel streckt, sobald die Hand den höchsten Punkt erreicht erwächst aus der fixierten Stelle eine Hand aus Eis/Stein, welche Ähnlichkeit mit der Hand des Magiers aufweist, sofern er dies wünscht(kostenlos). Die Hand kann nur ihrem eigenen Element erwachsen, also Eis oder Schnee/Erde oder loses Geröll(Steinpflaster oder „Beton“). Die Hand ist über einen flexiblen, eher schlauchähnlichen Arm mit ihrem Ursprung verbunden. Der Arm kann bis zu 2m pro Stufe des Magiers ausgefahren werden.

Hand und Arm weisen jeweils eine Härte von 10 auf. Die Hand hat 150 Strukturpunkte, der Arm nur 100. Der Arm kann jedoch neugebildet werden, indem er ganz im Boden versenkt und neu ausgefahren wird. Die Hand kann Schaden nur durch zusätzliche Zauber regenerieren. Die Hand ist einen Meter breit und zwei Meter lang und etwa einen viertel Meter dick. Der arm besteht aus einem Oval mit einem Durchmesser von dreiviertel Meter.

Der Magier kann mit der Hand Dinge heben, bis zu einem Gewicht von Stufe mal 20kg plus weitere 10kg pro hierzu angesagtem Erfolg. Ebenso kann der Magier handwerkliche Fertigkeiten mit der Hand ausführen. Hierzu muss er eine Probe auf seine entsprechende Fertigkeit mit einem Malus von -3 schaffen. Die Probe gilt nicht als Aktion.

Ebenfalls kann der Magier mit der Hand einen waffenlosen Angriff ausführen, welcher 1W10 + Stufe B-Schaden macht. Um zu treffen muss der Magier eine Probe auf Waffenlosenangriff gegen den VW des Ziels mit einem Malus von -3 schaffen. Gezielte Angriffe mit der Elementarhand werden mit dem doppelten Malus belegt, gleichsam ist es nicht möglich einen Angriff der Elementarhand zu parieren und eine Ausweichenprobe wird mit einem Malus von -3 belegt.

Um die Hand zu steuern, muss der Magier sich konzentrieren und mit der Kontrollhand grob die Bewegungen der Hand vorgeben. Will der Magier die Hand eine Runde lang nicht steuern, muss er auf die Bewegungen seiner Kontrollhand acht geben, denn die Elementarhand wird diesen auf unkontrollierte Weise folgen, wenn er die Kontrollhand zu viel

bewegt. Um die Elementarhand in einer bestimmten Position ruhen zu lassen, muss er entweder seine Konzentration darauf verwenden und alle Aktionen mit einem -4 Malus ausführen, kann dann aber seine Kontrollhand wieder benutzen, oder aber er hält die Kontrollhand ruhig.

[Element]ebenenwandler (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Int / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Mit diesem Zauber kann der Elementarist ein Elementar seines Elementes, welches unter seiner Kontrolle steht, von der Elementarebene in seine Ebene und umgekehrt beschwören. Das so herbeigerufene Wesen kann in der selben Runde, in der es gerufen wurde handeln.

Herr über [Element]

Eigenschaft / Grad: Int / 15

MW / Widerstandswert: 27 / -

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Speziell

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Effekt: Der Elementarmagier hat mit diesem Zauber die Meisterschaft über sein Element erreicht. Er kann ohne große Mühe über es gebieten und nach seinem Willen jederzeit verändern. Diese Veränderungen sind aber nur

geringfügig und nicht schnell genug, um als Offensives Mittel eingesetzt zu werden.

So kann ein Erdelementarmagier während er stillsteht sich von der Erde tragen lassen oder wenn er sich hinsetzt, aus dem Erd- oder Steinboden ein Stuhl formen lassen.

Ein Feuermagier könnte während er einen Raum betritt das Kaminfeuer und sämtliche Kerzen entfachen. Oder zu dem Zeitpunkt wo er eine kalte Tasse Tee nimmt sie auf angenehme Trinktemperatur bringen.

Der Luftmagier kann so ohne sich bewegen zu müssen kleinere Gegenstände zu sich bringen lassen, Seiten eines Buches umblättern oder seine nasse Kleidung trocken.

Ein Wassermagier könnte in dem Moment in dem er eine Wasserfläche betritt, diese Partial gefrieren lassen, sodass er darauf gehen kann oder bei Regen den Niederschlag einfach an ihm vorbeiregnen lassen.

Regeltechnisch bedeutet das, dass ein Elementarmagier von allem was er mit diesem Zauber machen will von seiner Willenskraft abhängig ist. Maximal bewegtes Gewicht pro Manipulation in KG, maximal gleichzeitige Veränderungen, die Geschwindigkeit der Veränderung in Metern/Runde oder die Reichweite der Veränderung.

All diese Manipulationen werden im Normalfall als freie Aktion bewerkstelligt. Befindet sich der Magier allerdings in Stresssituationen, wie z.B. im Kampf, muss er für solche Veränderungen eine Aktion aufwenden.

Dieser Zauber kann erst mit dem Erreichen der 15ten Stufe gewirkt werden und ist für jede Elementarart einzeln zu erlernen.

Arkane Lektionen

- Ergriffene Macht -

Nekromantie

Besetzen

Voraussetzung: Nekromantie 9, Zauber "Geisterform"

Kosten: 2 KP

Nun kann der Nekromant in „Geisterform“, für 2 KP als freie Aktion, wie ein Geist Personen besetzen. Dazu nutzt er die Fertigkeit "Besetzen (Will)", welche extra erlernt werden muss.

Essenz der Geisterhand

"Spüre den Griff des Todes!" - unbekannter Nekromant

Voraussetzung: Nekromantie 4, Geisterhand
Kosten: 1 KP + 1 KP pro Zauber Während der Nekromant den Zauber Geisterhand zaubert, kann er 1 KP zusätzlich ausgeben, um diese Lektion zu aktivieren. Von nun an kann er die Hand wie seine eigene benutzen und ohne Malus Fertigkeiten mit ihr einsetzen. Will er eine Waffe führen, muss er sich an die Stärke der Geisterhand halten. Wurde eine Geisterhand mithilfe dieser Lektion beschworen, ist der Nekromant auch in der Lage mit einem Malus von -3 Berührungsauber durch die Geisterhand zu wirken, wodurch sie allerdings sichtbar für die Zauber- und Wirkungszeit wird.

Nexus auflösen

Voraussetzung: Nekromantie 15, Nexus der Geisterebene

Kosten: 4 EP und Spezial

Indem der Nekromant diese Lektion einsetzt, ist er in der Lage einen von ihm beschworenen Obelisk des Todes, den er berühren muss und auf dem das Ritual Nexus der Geisterebene liegt, mitsamt dem vom Obelisken verseuchten Umland (250 Meter) und allem was sich darauf befindet an einem beliebigen Punkt in der Geisterebene zu versetzen, an dem genug Platz vorhanden ist.

Diese enorme Kraftanstrengung entzieht dem Nekromanten einen Großteil seiner Lebenskraft, sodass er so viele LP verliert, dass sich der Nekromant mit einem Schadenspunkt im Wundlevel Koma befindet.

Diese Lektion anzuwenden dauert 5 Minuten oder bis zu 3 Stunden, wobei jede volle Stunde die er sich beim Anwenden Zeit lässt 1 Wundlevel weniger verliert. Das Gebiet bleibt für 5 Minuten + 5 Minuten für jeden zusätzlichen ausgegebenen EP in der Geisterebene, danach wechselt es zurück an seinem Ursprungsort. Alles was das Gebiet verlassen hat, solange es sich in der Geisterebene befand bleibt auch dort, nachdem die Lektion zu Ende ist.

Weiche Knochen

"Selbst meine Knochen sind schlauer als du!" -

Olphaan, Todeskrieger im Kampf gegen einem Ork-Berserker, kurz bevor er seinen Kopf verlor

Voraussetzung: Nekromantie 7

Kosten: 1 KP

Der Nekromant kann spontan 1 KP ausgeben, um einige seiner Knochen weich und dehnbar zu machen. Dadurch wird der Effekt bei angesagten Treffern auf Arme, Beine, Füße oder Hände um 1 Spalte abgeschwächt, sollte der Schaden ausreichen, um eine Verkrüpplung oder eine vollkommene Zerstörung zu verursachen. Bei anderen Knochen liegt es im Ermessen des SL. Diese Lektion kann auch dazu verwendet werden, um Fallschaden um die Hälfte seiner Nekromantieschule zu senken.

Alle

Arkane Rückgewinnung

"Magie verschwindet nicht einfach, sie kann nicht zerstört werden." - unbekannter Magier

Voraussetzung: Arkane Magieschule 8

Kosten: 1 KP

Der Magier hat gelernt, dass die Energie seiner Zauber für eine gewisse Zeit bestehen bleibt. Mit genügend Konzentration kann der Zauberer nun seine ausgegebene Macht wieder in sich aufnehmen. Der Magier kann diese Lektion am Anfang einer Szene aktivieren, sie wirkt für die gesamte Szene. Am Ende dieser Szene kann der Magier sich dazu entschließen, einen Versuch zu starten die in der Umgebung wabernde Kraft wieder in sich zu sammeln. Dieser Vorgang dauert 1 Minute und erfordert eine erfolgreiche Probe mit Meditation auf MW 20. Gelingt diese Probe und der Magier wird während des Vorgang nicht gestört, so erhält der Magier alle seit dem Einsatz dieser Lektion in dieser Szene für Zauber ausgegebenen KP zurück. Er erhält keine KP zurück, die er für andere Kampftechniken, Verbesserung von Fertigkeitstests, Zaubern oder anderem ausgegeben hat. Nur KP die für Zauber einer arkane Magieschule ausgegeben wurden, werden zurück gewonnen.

Elementarebenenbeschwörung

"Wozu die Mühe machen, meine Diener quer durch die Dimensionen zu jagen?" - Zhahir, Saphirischer Hofmagier

Voraussetzung: Elementarmagieschule 10

Kosten: 2 LP

Befindet sich der Magier auf der Elementarebene in seinem Element, kann er indem er 2 LP ausgibt einen Elementarbeschwörungszauber mit dem halben Zeitaufwand sowie um 1 gesenkten KP oder EP-Kosten beschwören. Die verlorenen Lebenspunkte äußern sich durch Nasenbluten und Blutergüssen.

Herr über sein Element

"Einzig meine Fantasie ist die Grenze!" - Ragnaros, Elementarmagier und Meister aller Elemente

Voraussetzung: Elementare Magieschule 15

Kosten: 1 KP

Diese Lektion zu aktivieren ist eine freie Aktion. Ihre Wirkung hält 12 Stunden lang an. Der Elementarmagier hat mit dieser Lektion die Meisterschaft über sein Element erreicht. Er kann ohne große Mühe über es gebieten und nach seinem Willen jederzeit verändern. Diese Veränderungen sind aber nur geringfügig und nicht schnell genug, um als Offensives Mittel eingesetzt zu werden.

So kann ein Erdelementarmagier während er stillsteht sich von der Erde tragen lassen oder während er sich hinsetzt aus dem Erd- oder Steinboden ein Stuhl formen lassen.

Ein Feuermagier könnte während er einen Raum betritt das Kaminfeuer und sämtliche Kerzen entfachen. Oder zu dem Zeitpunkt wo er eine kalte Tasse Tee nimmt sie auf angenehme Temperatur bringen.

Der Luftmagier kann so ohne sich bewegen zu müssen kleinere Gegenstände zu sich bringen lassen, Seiten eines Buches umblättern oder seine nasse Kleidung trocken. Ein Wassermagier könnte in dem Moment in dem er eine Wasserfläche betritt, diese Partiiell gefrieren lassen, sodass er darauf gehen kann oder bei Regen den Niederschlag einfach an ihm vorbei regnen lassen.

Regeltechnisch bedeutet das, dass ein Elementarmagier von allem was er mit dieser Lektion machen will von seiner Willenskraft abhängig ist. Maximal bewegtes Gewicht pro Manipulation in KG, maximal gleichzeitige Veränderungen, die Geschwindigkeit der Veränderung in Metern/Runde oder die Reichweite der Veränderung.

All diese Manipulationen werden im Normalfall als freie Aktion bewerkstelligt. Befindet sich der Magier allerdings in Stresssituationen, wie z.B. im Kampf, muss er für solche Veränderungen eine Aktion aufwenden. Diese Lektion muss für jedes Element einzeln erlernt werden.

Geduld

"Komm näher! Ich habe ein Geschenk für dich!" - Samakra, Feuermagierin aus Vanarheim

Voraussetzung: Arkane Magieschule auf 5

Kosten: 1 KP

Wenn der Magier beim Wirken eines Zaubers einen zusätzlichen KP ausgibt, kann er den Zauber ungewirkt in den Händen halten, um ihn dann erst später zu entfesseln. Dazu wird der Zauber wie gewohnt gewirkt, muss aber nicht am Ende des Zeitaufwandes losgelassen werden, der Magier kann seine Stufe in Runden warten bis er den Zauber endgültig aktiviert. Während dieser Zeit kann der Magier nichts anderes machen als auszuweichen und seine Bewegung im Kampf zu machen. Hat er gestenlos gezaubert, kann er auch parieren.

Gleichzeitige Kontrolle

Voraussetzung: Arkane Magieschule 7 + Lektion Geduld

Kosten: 2 KP

Mit Hilfe dieser Lektion ist es möglich mehrere Sprüche, welche Konzentration als Wirkungsdauer haben zugleich aufrecht zu erhalten. Voraussetzung ist dabei, dass es identische Sprüche sein müssen. Nicht jeder Spruch lässt sich auf diese Weise mehrfach gleichzeitig aufrechterhalten, da einige Sprüche zu viel Aufmerksamkeit des Magiers verlangen, oder zu zielgerichtet sind.

Die Lektion muss als freie Aktion aktiviert werden, wenn der erste Spruch begonnen wird. Nach Abschluss des Rituals beginnt der Magier den gleichen Spruch erneut. Hat er auch diesen Spruch erfolgreich beendet, so beginnen beide Zauber erst jetzt ihre Wirkung zu entfalten. Sollen mehr als 2 Sprüche gesprochen werden, muss auch beim zweiten Spruch die Lektion aktiviert werden und erst nach dem dritten beginnt die Wirkung.

Die maximale Obergrenze für gleichzeitig beschworene Sprüche ist der Willenskraftbonus. Bei einigen Sprüchen gibt es aber eine feste Grenze, bei den Elementarhänden liegt diese bei 3.

Mit dieser Lektion können nur Sprüche kombiniert werden, deren Stufe der Magier auch erreicht hat.

Voraussetzung um diese Lektion zu erlernen ist, dass der Magier einen solchen Spruch beherrscht. Will er später andere Sprüche mit dieser Lektion anwenden muss er zuvor ihre Wirkung studieren (mindestens 1 Tag pro Stufe des Spruchs und Wissensprobe gegen den MW) Entwickelt wurde diese Lektion von handwerklich interessierten Magiern, welche mehrere Elementarhände beschwören wollten. Aber auch Nekromanten haben Anwendung in dieser Lektion gefunden, da sie auf diese Weise mehrere Geisterhände beschwören.

Herr über [Element]

"Einzig meine Fantasie ist die Grenze!" - Ragnaros, Elementarmagier und Meister über alle Elemente

Voraussetzung: Elementare Magieschule 15

Kosten: 1 KP

Diese Lektion zu aktivieren ist eine freie Aktion. Ihre Wirkung hält 12 Stunden lang an. Der Elementarmagier hat mit dieser Lektion die Meisterschaft über sein Element erreicht. Er kann ohne große Mühe über es gebieten und nach seinem Willen jederzeit verändern. Diese Veränderungen sind aber nur geringfügig und nicht schnell genug, um als Offensives Mittel eingesetzt zu werden.

So kann ein Erdelementarmagier während er stillsteht sich von der Erde tragen lassen oder wenn er sich hinsetzt aus dem Erd- oder Steinboden ein Stuhl formen lassen.

Ein Feuermagier könnte während er einen Raum betritt das Kaminfeuer und sämtliche Kerzen entfachen. Oder zu dem Zeitpunkt wo er eine kalte Tasse Tee nimmt sie auf angenehme Trinktemperatur bringen.

Der Luftmagier kann so ohne sich bewegen zu müssen kleinere Gegenstände zu sich bringen lassen, Seiten eines Buches umblättern oder seine nasse Kleidung trocken.

Ein Wassermagier könnte in dem Moment in dem er eine Wasserfläche betritt, diese Partial gefrieren lassen, sodass er darauf gehen kann oder bei Regen den Niederschlag einfach an ihm vorbeiregnen lassen.

Regeltechnisch bedeutet das, dass ein Elementarmagier von allem was er mit dieser Lektion machen will von seiner Willenskraft abhängig ist. Maximal bewegtes Gewicht pro Manipulation in KG, maximal gleichzeitige Veränderungen, die Geschwindigkeit der Veränderung in Metern / Runde oder die Reichweite der Veränderung.

All diese Manipulationen werden im Normalfall als freie Aktion bewerkstelligt. Befindet sich der Magier allerdings in Stresssituationen, wie z.B. im Kampf, muss er für solche Veränderungen eine Aktion aufwenden.

Anmerkungen: Diese Lektion muss für jedes Element einzeln erlernt werden.

Verstärken

Voraussetzung: Arkane Magieschule auf 6

Kosten: 1 LP

Versucht ein Magier mit einem Spruch ein Ziel zu beeinflussen, ist aber nicht in der Lage den jeweiligen Widerstandswert zu übertreffen, so kann er einen LP opfern und erhält seine Stufe/2 als Bonus auf den Zauberwurf, wenn es darum geht zu ermitteln, ob er trifft. Der Magier muss dennoch den Zauber samt angesagter Erfolge mit seinen normalen Modifikatoren schaffen, diese Lektion gewährt nur einen Bonus auf den erfolgreichen Zauber um das Ziel auch zu treffen, bzw. den GW oder die SR zu überwinden.

Der Verlust des LP manifestiert sich dadurch, dass kleine Blutgefäße im Körper durch die große Anstrengung und die Kanalisierung der arkanen Energie platzen. Hierdurch kann es zu Bildung von blauen Flecken kommen.

Göttliche Magie

- Wege der Herren -

Allgemein

Die folgenden Zauber unterstützen den Priester in seiner täglichen Arbeit als Anführer und Mitglied einer religiösen Gemeinschaft. Wenn der Spielleiter die folgenden Zauber in seiner Runde zulässt stehen sie den Priestern jeder Gottheit zur Verfügung, nicht jedoch anderen göttlichen Magiewirkern wie Schamanen oder Druiden.

Segen (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 1

MW / Widerstandswert: 13 / -

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Der Segen wird abschließend bei einer religiösen Handlung gesprochen. So unterschiedlich wie die einzelnen Aufgaben der Priesterschaft sind auch die verschiedenen Varianten des Segens.

Beispiele:

Taufsegen: Mit diesem Segensspruch wird das Neugeborene in die Welt und den Glauben aufgenommen, außerdem erhält es seinen Namen. Da das erste Lebensjahr auch das gefährlichste ist (gemessen an der Sterblichkeit) erhält das Kind in dieser Zeit auch einen göttlichen Bonus von +1 auf die Schockresistenz.

Hochzeitssegen: Dieser Zauber besiegelt eine Heirat und macht Mann und Frau auch vor der Gottheit zu einem Ehepaar. Insbesondere muss jeder Zauber (oder jede übernatürliche Kreatur), der die Eheleute gegeneinander aufbringen will den Zauberwurf des Priesters überwinden.

Grabsegen: Mit diesem Segen begleitet der Priester einen Gläubigen auf seiner letzten Reise. Der Zauberwurf des Priesters beim Grabsegen gilt als Mindestwurf für Nekromanten, die den Körper des Toten als Zombie zweckentfremden wollen.

Glauben stärken

Eigenschaft / Grad: Will / 2

MW / Widerstandswert: 12 / GW

Kosten: variabel

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: 1 Szene

Effekt: Der Priester richtet aufmunternde Worte an seine Glaubensbrüder, von der Gottheit durch ein göttliches Zeichen unterstützt. Das stärkt die Zielpersonen in ihrem wahren und heiligen Glauben. Pro Stufe kann der Priester eine Person in ihrem Glauben bestärken. Deren GW steigt um einen Punkt pro eingesetztem KP gegen Zauber und andere Versuche, sie vom Glauben abzubringen oder sie gegen die Gebote des Gottes verstoßen zu lassen.

Sünde spüren

Eigenschaft / Grad: Wa / 3

MW / Widerstandswert: 15 / GW

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 5 Minuten

Reichweite: Blickkontakt

Wirkungsdauer: Sofort

Effekt: Mit diesem gefürchteten Zauber kann der Priester spüren, ob ein Schaf aus seiner Herde vom Weg abgekommen ist. Er muss dazu der Zielperson in die Augen schauen und ihr ins Gewissen reden. Ohne angesagte Erfolge verrät der Zauber nur, ob die Person gegen die Gebote des Gottes gehandelt hat. Mit Erfolgen kann er näheres aus dem Sündenregister erfahren.

Was genau Sünde ist und was nicht kann von Religion zu Religion völlig unterschiedlich sein. Im Anaranthglauben ist es üblich, zu schwache Neugeborene zu töten, ein solcher Kindesmord wäre für einen Peiron- oder Coliantepriester eines der schwersten denkbaren Verbrechen. Wie man sein Sündenregister wieder leeren kann ist ebenfalls von Religion zu Religion völlig verschieden.

Heiliges Symbol weihen (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / -

Kosten: 2 KP oder 2 EP
Zeitaufwand: 1 Runde bzw. 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 24 Stunden oder permanent
Effekt: Der Zauber erfüllt ein Symbol der Gottheit mit heiliger Kraft, wodurch es zum Wahren Heiligen Symbol wird (AC S. 302)

Priesterweihe (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 5
MW / Widerstandswert: 17 / -
Kosten: 11 EP (vom Initiaten zu zahlen)
Zeitaufwand: Stunden bis Tage
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Effekt: Mit diesem Zauber wird ein neues Mitglied in den Klerus aufgenommen, meist nach einer umfassenden Ausbildung in den Lehren der Kirche.
In streng hierarchischen Kirchen, wie der des Peiron, muss der Weihende den Vorteil Kirchenrang auf 5 (Bischof) besitzen, um neue Priester zu weihen.

Heiliger Boden (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 6
MW / Widerstandswert: 18 / -
Kosten: 1 KP / 1 EP pro 100 m²
Zeitaufwand: 1 Stunde / 1 Tag
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche / Permanent
Effekt: Mit diesem Zauber schafft der Priester eine mystische Verbindung zwischen dem Boden und der Gottheit. Der Boden gilt im Weiteren als heilig. Insbesondere können bestimmte widernatürliche Kreaturen den Boden nicht betreten. Priesterzauber des Gottes kosten auf geweihtem Boden nur die Hälfte (aufrunden).

Märtyrer

Eigenschaft / Grad: Will / 7
MW / Widerstandswert: 19 / -
Kosten: das Leben
Zeitaufwand: eine Minute
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: Sofort mit dem Eintritt des Todes
Effekt: Mit diesem Zauber kann der Priester in einer letzten verzweifelten Anrufung seinem Gott das ultimative Opfer bringen, sich selbst. Dieser Zauber wirkt tatsächlich final, kein zweites Wunder, kein Vorteil Ewiger Held und keine Heilmagie bringt den Priester wieder ins Leben zurück. Und doch mag dieses letzte Opfer dem Gott ermöglichen, dem Geweihten

ein letztes, krönendes Wunder zu gewähren, und die Annalen der Religionen preisen laut ihre heiligen Märtyrer.

Kirchenbann (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Will / 8
MW / Widerstandswert: 20 / -
Kosten: 5 KP
Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: Kann in Abwesenheit der Person durchgeführt werden
Wirkungsdauer: Sofort
Effekt: Mit diesem Ritual wird die Zielperson offiziell von allen Segnungen der Kirche ausgeschlossen. Positive Zauber von Priestern der Gottheit (z.B. Heilung) auf den gebannten schlagen automatisch fehl, selbst wenn der ausführende Priester nichts vom Bann weiß. Versucht die Person einen Tempel der Gottheit zu betreten fällt sie auf der Schwelle ohnmächtig zusammen.

Gottesurteil (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 9
MW / Widerstandswert: 21 / -
Kosten: 4 KP
Zeitaufwand: min. 1 Stunde
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: Dauer des Tests
Effekt: Dieser Zauber ermöglicht es einem göttlichen Gericht, die Klärung der Schuldfrage der Göttin oder dem Gott zu überlassen. Hierzu wird eine schwere Prüfung vorbereitet, dies kann ein Duell sein, das Ertränken des Delinquenten im Stadtgraben...
Bei einem Gottesurteil, welches zwischen zwei Parteien entscheiden soll, wählen beide einen Repräsentanten. Diese beiden kämpfen miteinander, und mit Hilfe der Gottheit gewinnt die Seite, die im Recht ist. Bei einem sogenannten Hexenprozess wird ein Schuldiger nach einem einfachen Prinzip geprüft: Überlebt er, steht er mit höheren Mächten im Bunde und wird abgeurteilt. Stirbt er, war er offensichtlich unschuldig und wird posthum freigesprochen.

Avatar herbeirufen (Ritual)

Eigenschaft / Grad: Cha / 10
MW / Widerstandswert: 22 / -
Kosten: 1 EP pro Tag
Zeitaufwand: min. 1 Stunde
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: je nach Kosten
Effekt: Mit diesem Zauber kann der Priester ein Portal öffnen, dass einem Avatar seines Gottes ermöglicht, auf der materiellen Ebene zu

wandeln. Avatare sind physische Repräsentationen des Gottes von erheblicher Macht (30+ Technikstufen, Attributsumme 70). Es stellt jedoch für den Gott ein erhebliches Risiko dar, auf der materiellen Ebene zu erscheinen, da es seine Existenz auf der göttlichen Ebene schwächt. Sollte der Avatar sogar zerstört werden kostet es den Gott große Anstrengung, einen neuen aufzubauen. Daher schicken die Götter ihren Avatar wirklich nur, wenn ein wirklich legendärer Konflikt aufzieht.

Kampf

Göttlicher Schlag

Eigenschaften / Grad: Cha 10

MW / Widerstandswert: 22 / -

Kosten: 4 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion **Reichweite:** Selbst

Effekt: Der Priester kann für einen kurzen Moment die reine, göttliche Kampfkraft in seinem Arm spüren. Er führt sofort als freie Aktion einen Angriff aus. Der Schlag wird normal abgewickelt, aber für den Manöverwurf werden die Würfel statt als 2W10 wie ein W100 gewertet.

Pestilenz

Magenkrampf

Eigenschaft / Grad: Will / 1

MW / Widerstandswert: 13 / SR

Kosten: 1 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Stufe / Runden + Erfolge

Effekt: Das Opfer bekommt augenblicklich starke Magenschmerzen und Durchfall. Jegliche Aktionen werden mit einem Malus von 2 belegt.

Auslaugen

Eigenschaft / Grad: Will / 2

MW / Widerstandswert: 14 / SR

Kosten: 2 KP/ 4 EP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche oder permanent

Effekt: Der Priester berührt das Opfer und es erhält ab dem nächsten Schlaf die Schwäche krankhafte Erscheinung.

Werden EP für den Zauber bezahlt ist die Schwäche permanent. Er kann diesen Zauber auch auf sich selbst anwenden.

Immunität

Eigenschaft / Grad: Kon / 3

MW / Widerstandswert: 15 / -

Kosten: 3 KP / 10 EP

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 24 Stunden oder permanent

Effekt: Der Priester ist für die Dauer des Zaubers immun gegen Krankheiten, hat er die EP bezahlt ist die Wirkung permanent.

Infektion

Eigenschaft / Grad: Will / 4

MW / Widerstandswert: 16 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Spez.

Effekt: Der Priester berührt das Opfer und infiziert es so mit einer beliebigen Krankheit die nach 1W10 Stunden - Erfolge ausbricht.

Schwächung

Eigenschaft / Grad: Will / 5

MW / Widerstandswert: 17 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Stufe / Minuten

Effekt: Die SR gegen Krankheiten des Opfers sinkt um die Stufe des Priesters durch 2.

Wirtskörper

Eigenschaft / Grad: Kon / 6

MW / Widerstandswert: 18 / -

Kosten: 2 KP und 2 LP

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Effekt: Der Priester infiziert sich selbst mit einer beliebigen Krankheit ohne die Auswirkungen zu haben und alle die ihn berühren oder in seiner Nähe kommen erkranken ebenfalls. Die Ansteckungsart hängt von der Krankheit ab.

Seucheattem

Eigenschaft / Grad: Kon / 7

MW / Widerstandswert: 19 / SR

Kosten: 2 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: 2 Meter

Wirkungsdauer: 2 Runden

Effekt: Der Priester atmet aus und verteilt seinen beißenden gelbgrünen Atem in einem Kegel von 2 Metern Länge und einem Meter Breite.

Alle Betroffenen Opfer erhalten 1W10 B Schaden, gegen den keine Rüstung hilft und müssen einen Willenskraftwurf mit MW 14 erreichen. Gelingt dieser nicht, muss sich das Opfer auf der Stelle übergeben und ist für 2 Runden wehrlos.

Eiterbeulenpest

Eigenschaft / Grad: Will / 8

MW / Widerstandswert: 20 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden + 1 Stunde pro Erfolg

Effekt: Auf der Haut des Opfers wachsen nach 1W10 Stunden eitrige Pusteln, die nach jeder Stunde aufplatzen und verursachen so 1W10/2 Schaden gegen den keine Rüstung hilft. Berührt jemand die Pusteln oder die offene Wunde kann er ebenfalls erkranken. Die Krankheit hat eine Stärke in Höhe der Stufe des Priesters. Hat der Priester Erfolge angesagt spritzt beim Aufplatzen der Pustel Eiter und Blut für jeden Erfolg 5 cm weit aus der Wunde heraus und kann so weitere Leute anstecken.

Pestwolke

Eigenschaft / Grad: Kon / 9

MW / Widerstandswert: 21 / VW

Kosten: 2 KP und 1 Wundlevel

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: Stufe / 2 Runden

Effekt: Die Haut des Priesters platzt auf und aus unzähligen Wunden strömt eine gelbgrüne

Seuchewolke und verteilt sich innerhalb von 2 Runden auf eine Fläche von Stufe mal Stufe Metern um den Priester herum. Jeder der mit diesem giftigen Qualm in Berührung kommt, muss mit seiner SR gegen einen Wurf mit der Stufe des Priesters ankommen, ansonsten erkrankt er auf der Stelle, erhält 1W10 Schaden gegen den keine Rüstung hilft und bricht für 1W10 Runden blutspuckend und zuckend zu Boden und gilt in dieser Zeit als wehrlos.

Blutseuche

Eigenschaft / Grad: Will / 10

MW / Widerstandswert: 22 / SR

Kosten: 3 KP

Zeitaufwand: 2 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Effekt: Nach der Berührung des Priesters bekommt das Opfer höllische Schmerzen im Magen, der sich rasend schnell in alle Innereien ausbreitet. In der ersten Runde bekommt das Opfer daher einen Malus von -8 auf alle Aktionen. In der Zweiten Runde beginnt die Blutseuche zu wirken und fängt an den Körper von innen heraus zu zerfressen. Das Opfer bekommt seine eigene Konstitution in W10 als Schaden, gegen den keine Rüstung hilft. Für jeden vom Priester angesagten Erfolg erhöht sich dieser Schaden um weitere 1W10. Sollte das Opfer den ersten Anfall überleben, bricht es zusammen und erbricht seine gesamten zerfressenen Innereien und verblutet mit einer Anzahl von LP in Höhe der insgesamt verlorenen Wundlevel die Runde und ist automatisch Außer Gefecht. Jeder der das Blut des Opfers berührt kann sich ebenfalls infizieren, die Stärke der Krankheit ist in diesem Fall 6, allerdings bricht sie dann erst nach 1W10 Stunden aus.

Artefakte & magische Gegenstände

Metalle, Edelsteine und Mineralien

Conventus Elementarum

Anmerkung:

Diese seltenen und sehr alten Edelsteine sind von den vier Meistern der Elementarmagie gemeinsam erschaffen worden, um die Vorteile aller Elemente zu vereinen. Es sind absichtliche keine Punktkosten angegeben worden, da sie aufgrund ihrer Seltenheit nicht bei der Charaktererschaffung verfügbar sein sollten. Im Rahmen einer Kampagne oder Konzeptes ist es dem SL überlassen, diese Gegenstände mit Punkten zu versehen. Sie eignen sich sehr gut als Ziel einer Queste oder Abenteuers, denn sie haben einen hohen Seltenheitswert und gelten als Ausdruck und Symbol der Macht.

Diamantklinge

Diamantklinge ist ein orangefarbener, länglicher und spitz zulaufender Edelstein von unbekannter Herkunft. Ein fähiger Schmied kann ihn in die Hohlkehle eines Schwertes oder nah am Blatt einer Axt einarbeiten. Diamantklinge verbindet sich mit dem Stahl der Waffe und verändert ihn; die Härte der Waffe verdoppelt sich. Zudem ist sie nun nicht mehr durch Umwelteinflüsse angreifbar (SL-Entscheid; Effekt entspricht der Rune der Unzerstörbarkeit).

Feuerschneide

Feuerschneide ist ein blutroter, fünfeckiger Edelstein, der extrem fein geschliffen ist und dessen Kanten schärfer als Rasierklingen sind. Ähnlich wie Diamantklinge wird er an einer Waffe angebracht; das Material der Waffe erhält einen leicht rötlichkupfernen Schimmer. Die Waffe ist nun um ein vielfaches schärfer und spitzer als zuvor; der Schaden bei Schnittwaffen

steigt um 4, bei Stichwaffen um 3 und bei Wuchtwaffen um 2.

Mondkristall

Mondkristall ein fünfeckiger, weißer, fahl schimmernder Edelstein. Getragen an einem Schild erhöht er den RS des Schildes um +1; ist es Voll- oder Neumond, so erhöht sich der Bonus auf +3. Angebracht am Griff oder Knauf einer Waffe gilt er als Rune der Warnung (siehe GRW) gegen Dämonen, Hexer und Kultisten. Die Warnfarben, in denen die Klinge schwach leuchtet, sind dunkelrot bei Dämonen, ockergelb bei Hexern und tiefblau bei Kultisten.

Regenschauer

Regenschauer ist ein azurblauer, achteckiger Edelstein, dessen Mitte mit unbekannten arkanen Symbolen versehen ist. An einer Waffe angebracht vereist Regenschauer die Klinge sofort; weißer Nebel beginnt von der Waffe zu fließen, und bei erhöhter Luftfeuchtigkeit bildet sich ein Eisfilm auf der Oberfläche. Der Schaden, der mit der so modifizierten Nahkampfwaffe verursacht wird, wird in Eisschaden umgewandelt; pro angerichteten vollen 10 Schadenspunkten wird durch die große Kälte bei lebenden Wesen (keine Konstrukte oder Untoten) 1 Punkt Bonusschaden addiert, da das Ziel starke Erfrierungen erleidet.

Sonnenstrahl

Sonnenstrahl ist ein heller gelber Edelstein, der die Zacken einer Sonne stilisiert aufweist. An einer Waffe angebracht wird diese sofort extrem erhitzt; die Spitze oder Schneide glüht weiß. Der angerichtete Schaden wird in Feuerschaden umgewandelt; pro angerichteten vollen 8 Schadenspunkten erhält das Ziel einen zusätzlichen Schaden von 1. Es können keine blutenden Wunden mehr angerichtet werden.

Wirbelschlag

Wirbelschlag ist ein runder, hellblauer Edelstein, dessen Oberfläche glatter als jeder Spiegel ist.

Auf einer Waffe oder einem Schild angebracht verleiht er einen Initiativebonus von +4 und erhöht den VW des Trägers um +1, wenn er die Waffe oder den Schild im Kampf führt.

Zyklonstein

Zyklonstein ist ein durchsichtiger, quadratischer Edelstein, der das Licht stark bricht, sodass es scheint, als sei ein Regenbogen in ihm gefangen. An einer Fernkampfwaffe angebracht erhält der Träger einen +2 Bonus auf seine Fertigkeit und kann 2 Runden länger zielen. Wird Zyklonstein an einer Nahkampfwaffe angebracht, so erhöht sich der Schaden um +4, wenn ein gezielter Treffer angesagt wurde.

Ringe

Luftdruckring (5)

Dieser Ring ist aus blauem Metall gefertigt und wird von einem großen runden Diamanten geziert. Erschaffen wurde er von der Gilde der Luftelementaristen aus Khoras. Dreimal am Tag kann der Charakter einen Luftstrahl mit einer Stärke von 8 abschießen. Trifft der Strahl, so verursacht er 1W10/2 B Schaden, und der Gegner wird 1W10 Meter weg geschleudert. Den Ring einzusetzen ist eine Aktion.

Voraussetzungen: 7 EP, 3 GM, Handwerk: Goldschmied 7, Luftmagier 4

Ring der Drei Kreise (6)

Der Ring der Drei Kreise ist ein dunkler, eiserner Ring, der an den Rändern kurvige Flammensymbole aufweist. Gibt der Träger 1 KP aus und konzentriert sich eine Runde lang, so klappen sich die stilisierten Flammen nach oben und außen; aus ihnen schießt ein Ring aus Feuer hervor, der um den Träger herum wirbelt. Zwischen Feuerring und Träger ist ein Abstand von 3 Meter zu allen Seiten hin, sodass auch Gefährten (oder Gegner) im Schutzbereich des Ringes stehen. Fernkampfangriffe auf Ziele innerhalb des Ringes sind um -4 erschwert, wer den Ring berührt oder durchquert erhält 1W10 Feuerschaden plus die Stufe des Trägers in Feuermagie. Der Ring bewegt sich mit dem Träger, sodass er auch als eine Art Waffe eingesetzt werden kann. Der Ring birgt 3 Ladungen, die sich nach 36 Stunden regenerieren; eine Ladung hält für 10 Runden.

Voraussetzungen: 9 EP, 8 GM, Handwerk: Goldschmied 8, Feuermagie 8

Ring der Fruchtbarkeit (3)

Dieser schmale Goldring mit eingelassenem Smaragd wird in einigen Gegenden auch als Colliantes Geschenk bezeichnet und ermöglicht dem Träger durch Ausgabe von 8 KP über eine Stunde hinweg das Ritual „Fruchtbarkeit und Pflanzenwachstum“ zu wirken.

Voraussetzungen: 5 EP, 16 GM, Handwerk: Goldschmied 8, Naturaspekt 5

Amulette

Amulett der Essenz (9)

In diesem seltenen Amulett, das aus einer stilisierten, gläsernen Flamme besteht, befindet sich ein magisch konservierter Teil aus der Elementarebene des Feuers. Der gut sichtbare Inhalt des Anhängers scheint aus flüssigem Feuer zu bestehen, das wild umher wabert und einen Ausgang zu suchen scheint. Die Farbe variiert zwischen hellem Goldrot und düsteren Bordeauxrot.

Für den Träger des Amulettes der Essenz gilt es nicht nur als kerzengroße Lichtquelle, sondern auch als kumulativer +2 Fokus auf alle Zauber der Feuermagie. Erhält der Anhänger mehr als 10 Schadenspunkte auf einmal (Härte: 10, Struktur: 1), so zerplatzt es, und das magisch gefangene Feuer entkommt zurück in seine Ebene.

Voraussetzungen: 14 EP, 20 GM, Handwerk: Goldschmied 9, Feuermagie 10

Amulett der Gezeiten (6)

Das Amulett der Gezeiten ist ein blaugrauer, neblig wirkender, runder Edelstein atlantischen Ursprungs. Seine Magie ist tief mit dem Meer und den Gezeiten verbunden. Einigen Quellen zufolge trugen es die atlantischen Kapitäne und Seefahrer, die das Rückgrat des Handels bildeten und sicher ihre Ziele erreichen mussten. Befindet sich der Träger in der Nähe eines Meeres (bis zu 100 Kilometer vom Meer entfernt), so kann ihm für 1 KP das Amulett den Weg zum Meer weisen, indem der Träger es unter Wasser taucht (z.B. in einen Krug oder eine Pfütze). Daraufhin schlägt das Wasser, in dem das Amulett liegt, Wellen, die in Richtung des Meeres weisen.

Seine wahre Magie entfaltet der Gegenstand, wenn sich der Charakter auf einem Gewässer befindet, das mindestens 1x1 Kilometer groß und an der tiefsten Stelle mindestens 10 Meter

tief ist. Dann erhält der Charakter einen +3 Bonus auf alle Zauber, die das Wasser manipulieren (keine Schadenszauber; jedoch auch Zauber, die Wasser oder Eis erschaffen; SL-Entscheid). Will der Träger das Wetter vorhersagen, erhält er mit dem Amulett auf alle Proben einen Bonus von +4, wenn er sich auf dem Meer oder einem Gewässer der oben beschriebenen Größe befindet. Dabei deutet er subtile Zeichen und Lichtreflexe, die im nebligen Inhalt des Amuletts auftauchen.

Voraussetzungen: 9 EP, 12 GM, Handwerk: Goldschmied 8, Wassermagie 10

Amulett der Nächtlischen

(4/8/12/16)

Dieses mattgraue Amulett, welches wie eine stilisierte Fledermaus aussieht, ermöglicht es Vampiren einfacher am Tage zu agieren. Für jede Stufe, die 4 CP kostet, wird der Malus von "Nachtaktiv" bei Vampiren um einen Punkt gesenkt, bis zu einem Maximum von 4 Punkten bei 16 CP. Wird das Amulett abgenommen, muss der Vampir sofort eine erneute Probe auf "Nachtaktiv" ablegen mit der Stufe des Amulettes als Malus.

Voraussetzungen: 3 EP pro Stufe, 20 GM, 2 Wochen, Handwerk: Goldschmied 5, Wissen: Untote 6 oder Wissen: Vampire 3, Nekromantie oder Todesaspekt 2 +2 pro Stufe

Amulett der Waldfreundschaft (4)

Diese Kette gleicht geöffnet einer goldenen Efeuranke, welche allerdings nur zwei Blätter als Schmuck aufweist. Bindet sich der Träger das Amulett um den Hals enthält er die Fähigkeit mit Tieren und Pflanzen zu sprechen, ähnlich dem Naturaspektzauber. Er kann auch seine sozialen Fertigkeiten wie Empathie oder Einschüchtern auf Tiere und Pflanzen anwenden, arkane Kraftpunkte die er dabei ausgibt werden verdoppelt.

Voraussetzungen: 7 EP, 10 GM, Handwerk: Goldschmied 7, Naturaspekt 4

Mechanik & Magie

Atemspinne (4)

Die Atemspinne ist eine Haube mit Befestigungsbändern, die wie die Beine eines Arachniden aussehen. Frontal gibt es eine Sichtscheibe aus geschliffenem Kristall, die durch Magie stoßsicher gemacht wurde. Der

"Körper" der Spinne sitzt vor der Nase und dem Mund des Trägers. In dem man das Symbol in der Mitte berührt, beginnt sich der Körper zusammenzuziehen und Luft anzusaugen. Die Luft wird dabei von Giftstoffen, Ruß und anderen Teilchen gereinigt. Der Träger erhält einen Bonus von 10 gegen alle Atemgifte und kann sich ohne Hustenanfälle durch Rauch und ähnliches bewegen. Die Atemspinne funktioniert allerdings nur, wenn Luft vorhanden ist, unter Wasser ist sie nutzlos. Auch verbessert sie nicht die Sicht in Rauch.

Voraussetzungen: 4 EP, 10 GM, 3 Wochen, Luftmagie 5, Handwerk: Schneider

Botenvogel (5)

Hierbei handelt es sich um eine kleine Metallfigur eines Flugwesens, das einen kleinen Behälter an einer Kette um den Hals hängen hat, auf einer Stange (um was für ein Flugwesen es sich handelt hängt vom Zauberer und dem verwendeten Aspekt der Schule ab. Üblich sind weiße Tauben, Fledermäuse oder Eulen). Dazu gehört eine zweite und manchmal auch eine dritte Stange.

Wird eine Nachricht in den Behälter gelegt und das Schlüsselwort, das bei der Herstellung festgelegt und an der jeweils freien Stange in einer Sprache nach Wahl des Zauberers geschrieben steht genannt, erwacht der Vogel mit einem Schrei zum Leben und beginnt seinen Flug zu der Stange, deren Schlüsselwort genannt wurde. Der Behälter verschließt sich auf magische Weise.

Das Wesen ähnelt einem Tier seiner Art, außer, dass es leicht in der Farbe schimmert, in der das Metall aus dem er gefertigt wurde schimmerte. Er ermüdet nicht und lässt sich nicht von seinem Flug abhalten, es sei denn, er wird getötet oder gebannt. Er verfügt über dieselben Eigenschaften wie ein typisches Wesen seiner Art hat allerdings einen RS von 10. Der Vogel wird nicht von sich aus angreifen, versucht aber Kämpfe zu umgehen und startet aktive Ausweichmanöver, wenn er angegriffen wird und es seine Intelligenz es zulässt (er wird sich nicht tot stellen, aber möglicherweise "Deckung" ausnutzen). Erreicht er sein Ziel verwandelt er sich mit einem Schrei zurück und der Behälter öffnet sich von allein.

Wird der Vogel unterwegs getötet, verbrennt der Behälter mitsamt Inhalt.

Wird der Vogel gefangen, kann der Behälter prinzipiell geöffnet werden, jedoch führt das abnehmen der Kette zum Tod des Vogels und damit zu Vernichtung des Behälters. Der Behälter verfügt nicht über einen

Öffnungsmechanismus nicht mal über Fugen oder Spalten. Er muss also mit Magie geöffnet werden. Rohe Gewalt führt ebenfalls zum Tod des Vogels und zur Zerstörung des Behälters.

Voraussetzungen: 5EP, 50GM, 1 Monat, Hexerei 6 oder Reiseaspekt 6 oder Wissensaspekt 6, Handwerk: Goldschmied 4

Magische Waffen

Abenteuerstab (5)

Dieser schmucklose anderthalb Meter lange Stab aus elastischem Holz ist dazu verzaubert dem Träger bei der Überwindung von Hindernissen auf seinen Reisen zu helfen. Auf Kommando kann sich der Stab auf einen halben Meter verkürzen oder bis auf fünf Meter verlängern. Ein anderes Kommando verwandelt den Stab in ein reißfestes zehn Meter langes Seil. Nimmt der Träger Anlauf und rammt den Stab in den Boden, kann er seine Stärke in Meter weit oder seine halbe Stärke in Meter hoch springen. Und sollte sich der Träger einmal verteidigen müssen bietet der Stab einen magischen Bonus von +1 auf Kampfmanöver und Schaden.

Voraussetzungen: 5 SM, 7 EP, 1 Monat, Waffenmeister 4, Handwerk: Holzbearbeitung 5

Ahnenschwert (20, nur Samurai)

Das reich verzierte Ahnenschwert wird von Generation zu Generation weitervererbt. Viele berühmte Krieger kämpften und dienten damit den großen Shogune und Deimiyos Kreijors. Bei dem Ahnenschwert handelt es sich um ein unzerstörbares +2/+2 Katana oder No-Dachi einzigartiger Qualität (Ohne weitere Boni). Der Samurai bekommt einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit Führen und kann auf einen Vorrat von 10 KP für jegliche Samurai Techniken und Lektionen zurückgreifen, falls er das Ahnenschwert in der Hand hält. Dieser Vorrat erneuert sich alle 48 Stunden. Jedes Mal wenn das Schwert weitervererbt wird, erhöht sich der maximale Vorrat um 2 Punkte. Wird das Schwert zur Seelenwaffe des Samurai und es wird die Ehre des Schwertes befleckt, reduziert sich der Vorrat auf 2KP.

Voraussetzungen: 30 EP, 100 GM, 20 Jahre, Handwerk: Waffenschmied 10

Culduins Claymore (10)

Diese Waffe wurde von einem gwynischen Waffenmeister erschaffen, um etwas gegen die ständige khorasische Bedrohung in der Hand zu

haben. Sie unterscheidet sich von einem gewöhnlichen Claymore nur durch die Runen der vier Elemente, welche gespiegelt in die Klinge graviert sind. Die Waffe ist mit einem +2/+2 Bonus versehen, gegen Elementarwesen steigt der Bonus jedoch auf +4/+4. Sie richtet auch gegen halbätherische Wesen vollen Schaden an. Zusätzlich verleiht sie den Träger 4 Punkte Magieresistenz gegen Elementarmagie. Um die Waffe zu erschaffen muss der Schmied ein kleines Häufchen Essenz von einem Elementar jedes Elements verarbeiten.

Vorraussetzungen: 15 EP, 20 GM, 3 Monate, Waffenmeister 10, Handwerk: Waffenschmied 10

Donnerarm (7)

Aus dem dunkelbraunen Holz der Donnerreiche wird dieser seltene Stab hergestellt! Durch die besondere Eigenschaft des Holzes macht er tödlichen Schaden, auch wenn er nicht mit Eisen verstärkt ist. Der Donnerarm macht doppelten Schaden, wenn er eingesetzt wird, um Gliedmaßen zu verkrüppeln

Voraussetzungen: 5 EP, 30 GM, 8 Wochen, Waffenmeister oder Tückeaspekt: 10, Handwerk: Holzarbeiten 6

Felsdolch (6)

Der Felsdolch ist ein Dolch aus scharfkantigem, dunklem Gestein mit einem +1/+1 Bonus. Durch sein hohes Gewicht beträgt seine Mindeststärke 4. Neben seinen exzellenten Eigenschaften als Mehrzweckwerkzeug erhöht er das Potential seines Trägers um 1 für alle Erdzauber.

Voraussetzungen: 9 EP, 1 GM, Handwerk: Steinmetz 8, Erdmagie 5

Kleeblättchen (16; 12 für Halblinge)

Dieses Kurzsword sieht recht schlicht und einfach aus; das einzig auffällige an dieser Waffe ist, dass ein stilisiertes, goldenes, vierblättriges Kleeblatt am Knauf angebracht ist. Das Schwert verleiht dem Träger einen Bonus von +2/+2; ist der Träger ein Halbling so beträgt der Bonus +2/+3. Doch die wahre Magie des Schwertes entfaltet sich nach dem Treffer. Nach einem gelungenen Wurf würfelt der Spieler 2W10. Zeigen diese einen Pasch, so verursacht das Schwert zusätzlich 2W10 T rüstungsignorierenden Schaden. Der Paschwurf kann mit dem Vorzug "Glück" bzw. dem "unverdienten Glück" wiederholt werden.

Voraussetzungen: 17 EP, 2 GM, Handwerk: Waffenschmied 10, Tüchelaspekt 8

Klinge der Perfektion (20)

Ein schlankes und perfekt ausbalanciertes Langschwert hochelfischer Schmiedearbeit. Die leicht gebogene messerscharfe Klinge ist aus hellem Lunarium in die, der Klinge entlang, Sidhainrunen kunstvoll eingraviert. Der Griff ist mit hellem Holz ausgelegt, in die fas kunstvoll Silberfäden zu einem wunderschönen Linienmuster eingelegt sind. Die glattpolierten Parierstangen sind kurz und aus einem goldfarbenen aber sehr hartem Metall. Das Frontstück der Parierstange krümmt sich leicht nach unten; das hintere ist gerade. Der Knauf ist ebenso glatt und schmucklos und steht leicht in Richtung Schärfe über den Griff hervor. Diese Waffen wurden vor hundert Jahren von Tereainh, einem Hohepriester der Sidhe hergestellt. Normalerweise gibt diese Waffe einen legendären Bonus von +2/+2. In der Hand eines Klingentänzers aber entfaltet die Waffe ihre wahre Magie: Der Spieler darf nach einem Angriffs- oder Schadenswurf mit dieser Waffe einen oder beide Würfel noch einmal werfen, das zweite Ergebnis muss dann behalten werden (hier hilft auch der Vorteil "Glück" nicht, ebenso wie man mit dieser Kraft keinen durch "Glück" wiederholten Wurf wiederholen darf). Dies kostet 1 KP bzw. 2 KP.

Voraussetzungen: 30 EP, 250 GM, 20 Monate, Waffenmeister 10, Klingentanz 10, Handwerk: Waffenschmied 10 und Goldschmied 8

Liondrielles Finger (7)

Diese heilige Waffe der Wächterinnen Liondrielles ist ein Lunariumlangschwert, das gerade durch seine schlichte, aber perfekt harmonische Eleganz beeindruckt. Der magische Bonus dieser Waffe ist gleich dem Charismabonus der Trägerin, außerdem kann sie vom Bonus ihres eigenen Klingensongs profitieren (+1 auf alle Widerstandswerte). Liondrielles Finger ist allerdings eine sehr eitle Waffe. Sie duldet es nicht, wenn die Trägerin eine zweite Waffe oder ein Schild in der zweiten Hand führt und verweigert dann ihren Dienst.

Voraussetzungen: 10 EP, 500 GM, 3 Monate, Priesterin der Liondrielle, Handwerk: Waffenschmied 10

Rhunische Ahnenaxt (12)

Diese zweihändige Streitaxt wird von vielen Stammesführern Rhunirs getragen. Traditionell

wird diese Waffe an den auserwählten Nachfolger, meist den ältesten Sohn, an dessen dreißigstem Geburtstag übergeben. Die Nachfolge der Stammesführerschaft ist damit rechtlich bindend.

Die Ahnenaxt hat einen magischen Bonus von +3/+3 und erlaubt eine freie Parade in der Runde, in welcher der Schnitter die Technik Nordwind einsetzt. Wendet er die Technik Ruhm des letzten Tages an, erhält er durch den Schutz seiner Ahnen zwei zusätzliche Wundlevel mit einem Abzug von 0.

Voraussetzungen: 15 EP, 100 GM, 1 Jahr, Priester des Vanar, Handwerk: Waffenschmied 10

Stab der Verteidigung (12)

Dieser Kampfstab ist dazu geschaffen worden, den Wanderer auf beschwerlichen und gefährlichen Reisen durch Kreijor zu begleiten. Die Enden sind mit Eisen beschlagen und durch Gravuren verziert. Durch die Magie besitzt der Stab einen Bonus von +3. Der Träger kann am Anfang jeder Runde, in der Initiativphase, entscheiden ob er diesen Bonus von +3 auf Angriff und Schaden oder auf alle Widerstandswerte addieren möchte. Um die Magie des Stabes nutzen zu können muss der Besitzer den Stab in einer oder beiden Händen halten.

Voraussetzungen: 16 EP, 1 GM, 6 Monate, Schutzaspekt 6, Handwerk: Holzarbeiten 4 und Waffenschmied 8

Stab des Waldes (6)

Dieser Stab ist aus hellem, stabilen Holz gefestigt, jedoch nicht mit Verzierungen oder ähnlichem versehen. Für jeden außer einem Waldelfen ist es ein normaler Stab. In den Händen eines solchen aber entwickelt er seine besondere Kraft: Der Elf wird - neben einem magischen Bonus von +2/+2, welchen er erhält - durch die natürliche Energie, welche durch das Holz fließt, erfrischt. Er regeneriert stündlich 2 KP. Wenn ein Waldelf das Holz berührt beginnen kleine Triebe zu sprießen, welche Blätter entwickeln und sich um den Stab winden.

Voraussetzungen: 6 EP, 4 GM, 7 Wochen, Naturaspekt 8, Handwerk: Schreiner 6

Stab von Krykchan (10)

Dass es sich bei diesem Stab um einen magischen Gegenstand handelt, kann man zwar auf den ersten Blick nicht sehen, da er äußerlich nur wie ein zwei Meter langer Ebenholzstab aussieht. Die Oberfläche ist glatt und völlig

schwarz - so schwarz als würde sie das Licht schlucken. Irgendwie hat aber jeder Betrachter das Gefühl, dass irgendetwas daran nicht normal ist. Führt man mit dem Finger über das Holz, lassen sich Vertiefungen wie Runden erfühlen. Pocht der Träger dreimal mit dem Stab auf den Boden, wird der gesamte Schaft von schwarzen Blitzen eingehüllt. Diese verursachen bei Berührung 1W10 T-rüstungsignorierenden Schaden, verletzen aber den Träger nicht. Lässt der Träger den Stab über den Kopf kreisen und unternimmt in dieser Kampfrunde keine weitere Aktion, hüllen die Blitze den Träger voll und ganz ein. Wer sich dem Träger auf weniger als zwei Meter nähert nimmt jede Runde Schaden durch die Blitze. Der Schild aus Blitzen erschwert außerdem alle Zauber gegen den Träger um 5 Punkte.

Vorraussetzungen: 15 EP, 10 GM, 6 Monate, Finsternisaspekt 10, Handwerk: Holzarbeiten 10

Tolaks Reißzahn (9)

Dieser massive Reitersäbel aus geschwärztem Stahl wird von den Orks der Steppe von Trulk in die Schlacht geführt. Die Waffe stammt aus den Schmieden von Khazam, der hölzernen Stadt, woher die Orks den Stahl beziehen ist unbekannt. Der Magische Bonus auf der Waffe beträgt +2/+2 auf dem Boden und +3/+3 wenn sie vom Pferd aus geführt wird. Der Träger spürt Tolaks wildes Herz in sich schlagen und sein GW gegen Furcht steigt um 3 Punkte. Außerdem kann der Träger vor dem Angriff KP ausgeben, um besonders tiefe Wunden zu reißen. Gelingt es ihm einen Gegner zu verwunden, verblutet dieser dann mit 1 LP pro eingesetztem KP pro Minute.

Turiks Trümmeraxt (9)

Die Trümmeraxt wird eingesetzt um Türen, Wände und andere stabile Gegenstände zu durchschlagen. Sie wurde als Geschenk für Turik Mauerbrecher, einem Troll, erschaffen. Turik rettete einst die Tochter eines reichen Händlers aus einem brennenden Gebäude, indem er die Mauer einschlug und das bewusstlose Mädchen heraustrug. Zum Dank an den Retter gab der Vater daraufhin diese Axt in Auftrag. Die Trümmeraxt halbiert die Härte jedes Gegenstandes, welcher zerbrochen werden soll (abgerundet), und halbiert ebenso die Kraftprobe für zerbrechen. Ansonsten gilt die Axt als legendäre Zweihandaxt mit den üblichen Boni.

Voraussetzungen: 12 EP, 100 GM, 4 Wochen, Waffenmeister 5, Erdmagie 8, Handwerk: Waffenschmied 6

Wolfsklinge (7)

Die Klinge dieses Schwertes ist in einem stumpfen grau gehalten und in der Mitte der Parierstange ist ein Bernstein in einer Fassung angebracht, welche geformt ist wie ein Wolfsauge. Auch die Parierstange selbst wird dem Namen des Schwertes gerecht, denn die Enden strecken sich wie geöffnete Klauen den Gegner entgegen. In der Hand eines einfachen Söldners ist die Klinge nichts weiter als eine exotisch verzierte Waffe mit einem Bonus von +1/+1. Doch ein Tiermeister erkennt ihre wahren Kräfte. Die Klinge erlaubt ihm, in der Sprache der Wölfe zu sprechen und stärkt seine Tiergefährten, wenn es sich um Wölfe handelt: Sie erhalten einen Bonus von +2 auf den Nahkampfschaden und einen zusätzlichen Wundgrad mit einem Abzug von 0.

Voraussetzungen: 10 EP, 5 GM, 3 Monate, Naturaspekt 7, Handwerk: Waffenschmied 10

Zauber Klinge (3, nicht zu Beginn)

Zauberklingen sind normalerweise lange, blanke Klingen (beliebiges Schwert; Rapier, Säbel, Degen etc.) die über und über mit arkanen Symbolen bedeckt sind. Sie haben die Macht einen Zauber einer bestimmten Magieschule zu speichern (was 10 Minuten dauert; 5 KP über die Kosten des Zaubers hinaus) und auf Wunsch zu aktivieren (als freie Handlung) - er kann allerdings nur die Klinge selbst oder ein mit ihr getroffenes Ziel betreffen.

Voraussetzungen: 6 EP, 200 GM, 2 Monate, beliebige Magieschule 5, Kampfzauberer 3, Handwerk: Waffenschmied 9

Zauberstab (4/5)

Zauberstäbe sind etwa 20-40cm lange und fingerdünne Holzstäbe, bei denen ein kleiner Edelstein an der Spitze angebracht ist. Meist sind sie kunstvoll verziert und haben zum Teil auch Edelmetalleinlagen.

Durch ein Arkane Ritual verzaubert, sind sie in der Lage Arkane Macht in ein vom Edelstein abhängiges Element zu verwandeln und als kleines Geschoß abzufeuern. Dabei erzeugt der Zauberstab bei einem Rubin ein Feuergeschoß, mit einem Saphier ein Eissplitter, ein Diamant erzeugt eine kleine Kristallklinge und ein Aquamarin lässt einen kleinen Blitz entladen. Jedes dieser Geschoße verursacht 1W10 Schaden seines Elements.

Das Feuergeschoß hat die Möglichkeit mit der Entflammchance einer Fackel sein Ziel in Brand zu setzen. Der Eisplitter erzeugt Kälteschaden. Die Kristallklinge kann Ätherische und Halbätherische Wesen vollen Schaden zufügen. Und der Blitz ignoriert die Rüstung des Ziels. Um ein Geschoß abzuschießen, muss der Anwender 1 KP in den Stab einfließen lassen und um zu treffen, wird eine Probe mit der jeweiligen Zauberschule plus dem Intelligenzbonus abgelegt. Besitzt der Anwender nicht die benötigte Elementarmagieschule, kann er nur auf sein Intelligenzbonus zugreifen. Das Geschoß hat eine Reichweite von 30 Metern. Für jeden zusätzlichen KP, den der Anwender einfließen lässt, verursacht das Geschoß 2 Schaden mehr. Erfolge können nicht benutzt werden um den Schaden zu erhöhen, da die Magie des Zauberstabes den Schaden verursacht. Bei der Charaktererschaffung kostet ein Feuer-, Wasser- oder Erdzauberstab 4 Freie Zusatzpunkte und ein Blitzzauberstab 5.

Voraussetzungen: 3 EP, 50 GM, 3 Wochen, jeweilige Elementarmagieschule auf 6, Handwerk: Edelsteinschleifer 5

Magische Rüstungen

Auris Schild (16)

Auf diesem Lunariumkeilschild +2 ist das weinende Auge des Auris eingraviert und es wurde in einem langen Ritual dem Elfengott geweiht. Nur Sidhe können die Magie dieses Gegenstandes nutzen. Einmal am Tag kann der Träger dieses Auge eine Träne weinen lassen, die dem Wesen das von dieser Träne berührt wird einen Verwundungsgrad heilt. Seine wirkliche Macht zeigt dieses Schild erst in der Hand eines Aurispriesters. Er erhält durch Auris Segen zusätzlich den Zugriff auf die Zauberei des Schutzaspektes. Dieses Schild zählt auch als wahres heiliges Symbol des Auris und der Behinderungsabzug wird nicht auf Auris Priesterzauber angewendet.

Voraussetzungen: 20 EP, 500GM, 1 Jahr, Priester des Auris 10, Handwerk: Waffenmeister 10

Barriere des Äthers (8)

Die Barriere des Äthers ist ein Zauber, der in einen beliebigen Gegenstand gewirkt wurde (z.B. ein Kleidungsstück, eine Waffe, ein Ring). Ein Mal alle 24 Stunden kann der Träger des Gegenstandes 1 KP ausgeben, um eine mächtige, magische Barriere zu erschaffen,

welche die Person wie ein blauer Schimmer umgibt. Für 1 Minute erhält der Charakter einen magischen RS von 3 gegen alle physischen Angriffe und von 6 gegen alle magischen.

Voraussetzungen: 14 EP, 8 GM, Handwerk: „Speziell“ 7, Schutzaspekt 4

Drachenhauthandschuhe (6/12)

Diese fein gearbeiteten Lederhandschuhe wurden mit seltenen Drachenschuppen verstärkt. Das lässt sie nicht nur äußerst exotisch und wertvoll aussehen, sondern sie verleihen dem Träger auch die Macht, unbeschadet heiße Gegenstände anfassen zu können. Neben einem Bonus von +4 auf die RS gegen Feuer an den Händen kann der Träger jeden heißen Gegenstand anfassen, ohne Schaden zu nehmen. Dazu zählen auch magische Feuerquellen, ausgenommen das Feuer eines Drachen. Sie verleihen einen +1 Bonus auf alle Fertigkeiten- und Zauberkwürfe, bei denen Feuer zum Einsatz kommt (Schmiedehandwerk, Feuermagie, ...). Die Version für 12 Punkte ist extrem selten anzutreffen. Hier sind die Drachenschuppen deutlich feiner in die Handschuhe eingearbeitet und scheinen magisch behandelt worden zu sein. Der RS beträgt +6 anstatt +4 an den Händen gegen Feuer; neben den oben stehenden Eigenschaften dienen die Handschuhe als +1 Fokus für Feuermagie und senken bei allen feuelementaristischen Ritualen den MW um 2.

Voraussetzungen: 9/15 EP, 100 GM, Handwerk: Gerber 8, Feuermagie 4

Mantel des Nomex (3)

Der Mantel ist in einem schweren Stoff gewebt und schwarz gefärbt. Zur Verzierung sind gelbe Streifen quer und längs an ihm angebracht. Der erste dieser Mäntel wurde von dem Feuermagier Nomex entworfen, weil er die Klagen seines Assistenten über ständige Verbrennungen leid war. Der Mantel schützt vor allen Arten von Flammen und Hitze. Gegen Zaubersprüche der Feuerschule hat der Träger einen um zwei erhöhten VW und kann pro Runde sechs Punkte an Feuerschaden ignorieren.

Voraussetzungen: 3 EP, 12 GM, 2 Wochen, Feuermagie 3, Handwerk: Schneider 6

Oger'sche Schlachtenrüstung (20, nur Oger)

Diese Rüstungen sind schon so alt, wie es kämpfende Oger gibt. Obwohl sie von Schlacht

zu Schlacht ständig verändert wurden, wurden sie immer besser. Sie sind aus verschiedenen Rüstungsteilen, von allen möglichen Klassen und Rassen zusammengebaut. Alle Teile haben mindestens exzellente Qualität. Einige haben sogar legendäre Qualität, was man dieser oft genutzten Rüstung nicht ansieht.

Der Brustbereich besteht aus einem auseinandergebogenen Trollplattenpanzertorso. Der Bauch wird von einer dicken Kettenrüstung geschützt. Genauso die Oberarme und Oberschenkel. Als Ellbogen- und Knieschützer hat sie Topfhelme.

Manche Versionen haben auch Varnarische Helme, die mit ihren Hörnern zusätzlichen Schaden machen können. Die Arme Hände und Füße sind mit normalen

Ogerplattenpanzerhandschuhe und -stiefel geschützt. An den Schultern sind zwei aufgebogene Brustpanzer. Als Helm trägt der Schlachtenoger einen Ölkessel, wie er zur Burgverteidigung benutzt wird. Allerdings sind Löcher für die Augen und Ohren vorhanden. Unter all der Rüstung befindet sich eine dicke Lederrüstung, damit sich die Haut des Ogers aufscheuert.

Im Allgemeinen hat diese Rüstung komplett, an allen Körperzonen, außer Augen, einen Rüstungsschutz von 15, zusätzlich verleiht sie einen magischen Rüstungsschutz von +2. Die Mindeststärke ist 10 und die Belastung liegt bei - 5. Da sie einige Drakonium- und Lunariumbestandteile hat, hat sie zusätzlich zu dem niedrigen Gewicht von 15 kg eine Magieresistenz von 2 und ist zudem auch noch unzerstörbar.

Allerdings sind alle Versuche des Schlachtenogers einzuschüchtern um 4 erschwert, aufgrund des lächerlichen Helmes. Einzig und allein Oger sind in der Lage mit ihrem bulligen Körperbau diese Rüstung zu tragen. Solange es die Stärke erlaubt, ist es möglich noch kombinierbare Rüstungsteile drunter zu tragen.

Voraussetzungen: 25 EP, 300 GM, 10 Jahre, Kriegshunde: Plünderer 10, Kriegshunde: Kriegsmeister 8, Handwerk: Rüstungsschmied 10

Eisbärenrüstung (12)

Die Macht des Eisbären ist in diesem magischen Gegenstand eingebunden, denn um diese Fellrüstung herzustellen muss tatsächlich ein Eisbär getötet und gehäutet werden. Der Kopf des Eisbären wird dabei ausgehöhlt und wie ein Helm getragen. Die Rüstung bietet einen RS von

5 bei einer BE von 1. Durch die Magie erhält der Träger einen zusätzlichen Punkt Stärke und er ist völlig immun gegen natürliche Kälte und sogar Eismagie. Außerdem ist dies wohl die einzige Rüstung in welcher der Träger ohne Abzüge schwimmen und tauchen kann.

Voraussetzungen: 15 EP, 500 GM bzw. Fell eines Eisbären, 3 Monate, Priester des Vanar 8, Handwerk Rüstungsmacher oder Kürschner 10

Felsenstiefel (4)

Diese schweren Schnürstiefel sind aus braunem, sehr feinem Leder gefertigt. Auf den ersten Blick wirken sie wie gewöhnliche Lederstiefel; auffallend ist, dass die Sohle aus grauem Stein besteht. Während des Gehens auf hartem Untergrund entsteht deshalb ein charakteristisches Geräusch. Proben auf „Schleichen“ sind um -2 Punkte erschwert, wenn sich der Charakter auf solch einem Untergrund fortbewegt (SL-Entscheid).

Für einen Erdelementaristen haben die Stiefel einen großen Nutzen. Sie gelten als +2 Fokus auf alle Erdzauber, denn sie verbinden den Magier immer mit seinem Element. Zudem verleihen die Stiefel einen magischen +1 RS am den Füßen.

Voraussetzungen: 6 EP, 2 GM, Handwerk: Gerber 7, Erdmagie 4

Handschuhe des Magiegespürs (4)

Dieses Paar Handschuhe aus rotem Leder hält zwar auch die Gliedmaßen warm und bietet Rüstungsschutz (RS 3 an den Händen), die eigentliche Wirkung ist jedoch der in goldenen Runen eingewirkte Zauber: Nähert sich der Träger mit seinen Händen einem bezauberten Objekt oder einer bezauberten Person, spürt er ab etwa 20 cm Abstand ein Kribbeln in den Händen. Die Stärke des Kribbelns richtet sich nach der Stärke der Magie. Ein Wahrnehmungswurf gegen 10 gibt die Stufe des Zaubers oder die EP-Kosten des Gegenstandes auf W10/2 genau an. (SL würfelt verdeckt: gerade - höher eingeschätzt, ungerade - niedriger, natürlich liefert 10 genauen Wert). Ein Wurf gegen MW 15 liefert auch das genaue Ergebnis, hierzu muss sich der Träger eine Minute lang konzentrieren. Liegen mehrere Zauber auf dem Objekt oder der Person werden die Stufe / EP-Kosten addiert. Die Handschuhe geben keine weiteren Informationen.

Voraussetzungen: 6 EP, 5 GM, 1 Monat, Hexerei 4, Handwerk: Lederarbeiten 7

Illyrische Kriegsmaske (2)

Diese wundervollen kleinen Kunstwerke werden von den Feen in liebevoller Kleinarbeit aus Farnblättern, Vogelfedern und Blumenblüten gefertigt. Jede dieser Masken ist ein Unikat und soll die Persönlichkeit des Trägers widerspiegeln, für den sie gefertigt wurde. Legt ein Windkrieger diese Maske an so zählt diese als Kriegsbemalung mit doppeltem Bonus, also +2/+2. Außerdem wird das Gesicht mit RS 2 geschützt.

Voraussetzungen: 4 EP, 1 GM, 1 Monat, Windkrieger 4, Handwerk: Florist 6

Roben des Fürsten (8/12/16/20)

Die Robe des Fürsten ist eine magische Tracht aus mehreren Teilen, welche beinahe den ganzen Körper bedeckt. Die Magie besteht darin, dass der Träger immer in einen Schatten aus absoluter Dunkelheit gehüllt ist, wenn er dies wünscht. Je nach Schnitt und Stil der Roben werfen lange weite Ärmel die Dunkelheit wie einen Schatten über die Hände, Hüte hüllen Gesicht und Hals in Finsternis und (so weiter und so fort). Für 8 CP besitzen die Roben lediglich die Fähigkeit den Träger in Dunkelheit zu hüllen, so dass er vor Sonnenlicht geschützt ist. Für je 4 CP mehr kann die Robe zudem den Malus von "Nachtaktiv" bei Vampiren um einen Punkt senken, bis zu einem Maximum von 3 Punkten bei 20 CP.

Voraussetzungen: 16 EP, + 4 EP je Bonus auf Nachtaktiv, 10 GM, 2 Wochen, Handwerk Schneider 4 oder Rüstungsmacher 8, Finsternisaspekt 4 oder Hexerei 4, + 2 je Bonus auf Nachtaktiv

Schwanenrüstung (10)

Diese Prunkrüstung aus Lunarium wird von Offizieren in der Armee Uliaths getragen, welche sich durch besondere Verdienste diese Ehre erworben haben. Die Schwanenrüstung wird aus kleinen Plättchen hergestellt, welche durch ihre Brünierung an die Federn eines Schwans erinnern. Auf den Rücken sind verkleinerte nachgebildete Flügel gesetzt. Durch ihre Magie bietet die Rüstung einen RS von 12 bei einer Behinderung von -3. Der Träger kann arkane Macht einsetzen, um den Rüstungsschutz weiter zu steigern. Pro KP steigt der RS für eine Stunde um einen Punkt. Der Bonus kann maximal so groß sein wie das Potenzial des Trägers.

Voraussetzung: 10 EP, 1600 GM, 3 Monate, Waffenmeister 7, Handwerk: Rüstungsmacher 10

Tremrak der Shaktar (7, nur Krask)

Das Tremrak ist eine schulterplatte die über beide schultert geht und aus zwei Köpfen von jungen zeremoniell, und vom Empfänger alleine getöteten Deirox Kampfchsen besteht. Die Schulterplatten sind auf dem Rücken mit einander verbunden und reichen bis ans Ende des Schwanzes am Ende des Schwanzes sind Stacheln angebracht welche meist von den Kampfchsen sind. Aber damit nicht genug. Die Rippen der Deiroxechse werden auch verarbeitet. Sie werden dem Träger zu einem Brustpanzer verarbeitet, welcher ihn in seiner Bewegung nicht einschränkt. Die Rüstung wird nur an große Krieger der Krask verliehen und nur etwa 1% der ganzen Krask in Kreijor ist ein Kryss mit dieser Rüstung. Die einzige Steigerung einer kraskschen Rüstung ist der Ahnenpanzer. In der Rüstung hat der Träger einen Rüstungsschutz von 6 ohne Belastung da die Rüstung 1. speziell für den Träger angepasst wird (wenn man eine findet wird gewürfelt mit einem 1W10 bei 1-2 passt sie bei dem Rest halt nicht) und 2. zeremoniell eingeweiht wird und dadurch magisch, was ihr einen magischen RS von 1, wird. Die Köpfe der WasAuchImmerEchsen werden mit dem Blut einer von Menschen selten zu sehen bekommenen Spinne bestrichen und mit den Zähnen aus dem Unterkiefer werden Runen hinein geschnitten.

Voraussetzungen: 10 EP, 30 GM, 4 Wochen, Schamane des Shaktar 5, Handwerk: Rüstungsmacher 7

Umhang aus Regentropfen (9)

Dieser dunkelblaue Umhang wurde in einem alten Ritual aus Regentropfen gewoben. Er passt sich jeder GK bis einschließlich G an. Der Umhang schimmert und reflektiert das Licht; steht die Sonne im richtigen Winkel, so zeichnet sich ein kräftiger Regenbogen auf den ganzen Umhang ab. Er verleiht eine MR gegen alle Wasser- und Eiszauber von +4 und einen magischen RS von +1 am ganzen Körper (nicht Gesicht, Hals, Augen und Füße). Wasser, z.B. geschmolzener Schnee oder Regen, perlt an ihm ab und wird manchmal von ihm absorbiert. Entstandene Beschädigungen am Umhang werden in einem Wasserbad innerhalb 1 Runde wieder geheilt. Trotz seines recht dünnen Stoffes hat er angenehme Eigenschaften; in der Hitze hält er kühl und in großer Kälte wärmet er wie ein dicker Fellumhang. Der Träger erhält einen

Bonus von +4, um Hitze und Kälte zu widerstehen.

Voraussetzungen: 14 EP, 45 GM, Handwerk: Schneider 10, Wassermagie 9

Zenturionenrüstung (6)

Dieser edel gearbeitete Bänderpanzer, verziert mit dem Kopf des Imperators und den Symbolen der Legion, bietet durch Verzauberung einen magisch verstärkten Rüstungsschutz von +2 (RS 9 / Belastung -2). Außerdem erhält der Träger einen Bonus auf Führung und Reiten von +1 für jeden CP im Vorteil Militärischer Rang.

Vorraussetzung: 200 GM, 5 Monate, Waffenmeister 6, Handwerk: Rüstungsschmied 10

Gegenstände

Blitzphiole (3)

Die Blitzphiole ist ein kleines Behältnis aus dünnem Glas. Im Inneren des Glases scheint ein regnerischer Sturm zu toben, manchmal sind auch kleine Blitze zu beobachten. Sie dient als +1 Fokus für Luft- und Blitzmagie. Wird die Phiole zerstört (Härte: 5, Struktur: 1), so setzt sie einen sehr grellen und heißen Blitz frei; es folgt ein ohrenbetäubendes Donnern. Nun wird ein Wurf mit Stärke 7 gegen die SR aller Personen im Umkreis von 10 Metern geworfen; bei überwundener SR sind die Ziele für 2w10 Minuten lang geblendet und desorientiert, ansonsten nur für 2w10 Runden (regeltechnisch gelten sie als blind; Malus -6 auf alle Aktionen). Die Phiole kann mit der Fertigkeit Improvisierte Waffen geworfen oder mit einer Schleuder verschossen werden.

Voraussetzungen: 5 EP, 4 GM, Handwerk: Glasbläser 5, Luftmagie 5

Bullenpeitsche des Schatzsuchers (4)

Diese fest zusammengeschnürte Bullenpeitsche ist aus dem Leder eines Tauronbullens hergestellt. Obwohl sie wie eine gewöhnliche 3 Meter lange Lederpeitsche guter Qualität aussieht, gibt sie einen +2/+2 Bonus und einen +4 Bonus, wenn man mit ihrer Hilfe Klettern oder Gegenstände umschlingen will. Das Besondere ist allerdings ihre Länge. Je nach Belieben des Trägers kann die Bullenpeitsche des Schatzsuchers sich bis zu

einer Länge von 12 Metern ausfahren, wobei ab einer Länge von 7 Metern der +2/+2 Bonus entfällt.

Voraussetzungen: 10 GM, 6 EP, 4 Wochen, Bewegungsaspekt 6, Handwerk: Ledermacher 6

Denksessel (5)

Dieser Sessel erhöht die Konzentration des Benutzers und wurde von dem Feuermagier Arttox erfunden. In diesen Sessel zog er sich zurück um nachzugrübeln, zu studieren oder Dokumente schreiben zu lassen. Der Sessel sorgt für eine geistige Klarheit und Frische, welche verschwindet, sobald man aufsteht. Arttox ist des Öfteren über seinen Grübeleien in seinem Sessel eingedöst, da er nicht merkte, dass inzwischen mehrere Tage vergangen waren. Die Hausangestellten trugen ihm dann vorsichtig in sein Bett, in dem er sich dann erst mal ausschließ. Dort erwachte er jedoch jedes Mal erbost und beschimpfte seine Angestellten, ihn bei seinen Überlegungen gestört zu haben. Der Denksessel ist ein großes, erlesenes gearbeitetes Möbelstück legendärer Qualität. Arm- und Rückenlehne sowie die Füße des Sessels sind aus dunklem Kirschholz gefertigt und mit filigranen Schnitzereien versehen. Das Polster ist weich und anschmiegsam und mit einem scharlachroten Samtstoff überzogen, in welchem goldene und dunkelroten Fäden mystische Muster eingearbeitet sind. Der Sessel erhöht die Intelligenz und Wahrnehmung um 1 solange man in ihm verweilt, oder sich nicht mehr als 12 Schritt von ihm entfernt aufhält. Des Weiteren kann man sich mit arkanen Machtpunkten weitere Stunden des "Forschens" "erkaufen". Für jeden investierten Punkt arkaner Macht bleibt man zwei Stunden geistig frisch und verspürt auch kein Bedürfnis seine Arbeit zu unterbrechen. Allerdings wird das Bedürfnis nach Schlaf, Nahrung und Getränke nur aufgeschoben, nicht aufgehoben. Sollen einem die Machtpunkte ausgehen, oder man beschließt freiwillig nicht mehr weiter zu arbeiten stürzen die Erschöpfungen und Bedürfnisse auf einen ein. Schon mehr als einmal konnte ein Magier dabei beobachtet werden, wie er sich mühsam aus dem Sessel erhob, nur um dann sehr schnell in Richtung Abort zu laufen...

Voraussetzungen: 6 EP, 50 GM, 8 Monate, beliebige Zauberschule 6, Handwerk: Schreiner 9,

Diktierfederkiel (2)

Dieser Federkiel wurde einst von dem Feuermagier Arttox erfunden. Der Federkiel

schreibt das auf, was der Benutzer gerade denkt. Dabei muss sich der Benutzer jedoch stark konzentrieren, da die Gefahr des Verschreibens sehr hoch ist. Artox erschuf diesen Gegenstand, da er es leid war ständig irgendwelche nebensächlichen Dokumente zu schreiben. Obwohl er von großem Reichtum war, galt er zu Recht als geizig. Er wollte keinen Schreiber oder Angestellten für solche Aufgaben einstellen. Also erschuf er aus einer Greifenfeder auf welche er die Verzauberung sprach eine magische Schreibfeder. Einige der ersten Dokumente welche er damit anfertigte waren Beschreibungen, wie man die Schreibfeder herstellt, welche er dann für viel Gold verkaufte. Auf diese Weise verbreitete sich die Herstellungsweise der Diktierfedern in ganz Kreijor. Der Diktierfederkiel besteht aus einer etwa anderthalb Ellen langen Feder. Am unteren Ende ist die Feder von einem feinen, gepunkteten Flaum in hellen und dunklen Erdtönen umgeben. Die Feder selbst ist tiefrot und schimmert im Licht orangegolden. Die Spitze ist etwas von der übrigen Feder abgesetzt und tiefschwarz. Die Schreibspitze des Diktierfederkiels ist in Silber gefasst und endet in einem filigranen Schreibfederblatt. Der Benutzer kann ein Dokument, das nur Text umfasst im Geiste verfassen und es an den Federkiel weitergeben. Dazu muss ihm jedoch eine Probe auf Meditation gelingen, um sich zu konzentrieren. Die Probe liegt bei 16 pro Seite. Die Feder schreibt dann mit der gleichen Geschwindigkeit des Benutzers auf, was ihr weitergegeben wurde. Es soll auch Schreibfedern geben, die Skizzen oder gar ganze Zeichnungen anfertigen können. Ebenso wurden bereits Diktierfederkiele gesehen deren Schreibgeschwindigkeit um ein Vielfaches höher lag, als die eines normalen Menschen. Manche behaupten gar, dass es wenige gäbe, die Texte übersetzen könnten.

Vorraussetzungen: 2 EP, 4 GM, 1 Monat, beliebige Zauberschule 2

Elfenbrot

Elfenbrot ist ein mild nach frischem Teig schmeckenden trockenes Gebäck, dass vom Waldvolk verwendet wird. Es wird bei langen Wanderungen in Gebieten mit wenig Nahrungsquellen mitgeführt und als eiserne Reserve angesehen.

Ein "Leib" Elfenbrot, eine fingerdicke Scheibe von etwa einer Hand Durchmesser, kann ich 4 Portionen geteilt werden, welche einem Menschen als Nahrung für einen Tag dient (entspricht also Frühstück, Mittag- und

Abendessen). Es stillt jedoch NICHT den Durst (Wasserreserven sind also immer noch nötig). Darüber hinaus kann man es, wenn es richtig verpackt ist (normalerweise in ein Blatt eines speziellen Baum des Waldvolks, im Zweifel jedoch auch in gute Baumwolle gewickelt), ist es prinzipiell beliebig lange haltbar und wird nicht mal schlecht, wenn es mit verdorbener Nahrung zusammen gelagert wird. Es sei denn es wird mit Wasser beträufelt, dann wird es schnell zu Humus.

Aufgrund ihrer Reinheit verleihen sie einen Bonus von +2 aus SR gegen Krankheiten, wenn eine Portion verzehrt wird. Da Elfenbrot sehr schnell fad wird, wenn man es länger isst, muss man alle 3 Tage eine Ausdauerprobe gegen 18 (+1 für jedes Mal nach dem 1. Mal) machen, um sich weiter davon zu ernähren. Der SR-Bonus verfällt direkt nach der 1. Probe.

Diese Auswirkungen verfallen wieder, wenn man einen Monat "normale" Nahrung zu sich nimmt. **Voraussetzungen:** 10GM, 1 Woche, Erdmagie 4, Alchemie 10

Für Waldvolk: 1 GM (Ressourcen im Gegenwert), Alchemie 6 oder Handwerk: Kochen 10

Ewiger Bierkrug (2)

Ein tönerner Zwergenhumpen, mit einem edel gravierten Silberdeckel, und neben einer guten Axt der wohl beste Freund des reisenden Zwergen, denn dieser magische Gegenstand ist in der Hand immer mit wohltemperiertem Zwergen-Ale gefüllt. Der Vorrat ist nicht wirklich unendlich, würde man den Krug umkippen und alles abfüllen produzierte er wohl nur an die zwanzig Liter pro Tag, aber es reicht völlig um einen Zwerg über den Tag zu bringen.

Voraussetzung: 3 EP, 5 GM, 2 Wochen, Reiseaspekt 4, Handwerk: Goldschmied 6

Fatimas Schleier (2)

Fatimas Schleier ist aus schwarzer Seide gefertigt und mit weißen Stickereien verziert. Sein Name geht auf die Nebenfrau eines saphirischen Adligen zurück, welche den Schleier als erste benutzte. Er verändert, sobald er angelegt ist, die Stimme seiner Trägerin auf magische Weise. Die Stimme ist immer weiblich, in der Tonlage aber zufällig. Die Täuschung kann nur durchschaut werden, wenn eine begründete Vermutung vorliegt, dass die Stimme nicht echt ist. Dann steht dem Charakter eine Horchenprobe gegen einen MW von 25 zu.

Voraussetzungen: 3 EP, 2 SM, Handwerk: Schneider 5, Hexerei oder Illusionsmagie 4

Feuerfängerbeutel (5)

Der Feuerfängerbeutel ist eine Erfindung eines Lehrling des Feuermagiers Nomex. Allerdings beansprucht der Lehrer diese Erfindung für sich selbst. Der Lehrling dessen Name nicht überliefert wurde, experimentierte mit verschiedenen Techniken um eine Methode zu finden Feuer einzudämmen. Durch die Kombination von Luft- und Feuermagie gelang es ihm dann spezielle Blasen herzustellen, welche das Feuer in sich einschließen und ersticken. Diese Blasen werden von dem Beutel erzeugt. Der Besitzer greift in den Beutel und hat eine etwa murmelgroße Blase in der Hand, welche schnell wächst. Nach einer Runde ist die Blase groß genug um ein Lagerfeuer einzuschließen und wird jede Runde danach viermal so groß. Die Blase hat kein Eigengewicht und ist nach vier Runden an ihrer maximalen Größe angelangt. Ist der Nutzer des Beutels mit der Größe der Blase zufrieden kann er sie zu dem Ziel, dass maximal 100 Schritt entfernt sein darf, losschicken. Sie legt sich um das Feuer oder einen Teil davon und beginnt das Feuer zu ersticken. Sie schrumpft mit der halben Geschwindigkeit, mit der sie gewachsen ist. Innerhalb der Blase verschwindet alle Luft, so dass das Feuer erlischt, die brennenden Gegenstände aber nicht weiter beschädigt werden, allerdings nicht abkühlen. Lebewesen innerhalb der Blase müssen den Bereich verlassen oder die Luft anhalten. Der Beutel kann maximal vier Blasen zur gleichen Zeit erschaffen.

Voraussetzungen: 10 EP, 2 GM, 2 Monate, Feuermagie und Luftmagie 4, Handwerk: Schneider 7

Feuerperle (1 für 5 Feuerperlen)

Die Feuerperle ist eine etwa münzgroße, gläserne Kugel, in deren Mitte ein orangefarbenes Glimmen zu sehen ist. Sie ist einmalig für 1 KP zu aktivieren; danach scheint sie hell wie eine Fackel für eine Anzahl Stunden, die der gesamten Arkanen Macht des Charakters x2 entsprechen. Dabei verändert sich ihre Temperatur nicht.

Entscheidet sich der Charakter, die Kugel zu zerstören (Härte: 8, Struktur: 1), so verursacht sie 1w10 Feuerschaden. Sie kann mit der Fertigkeit Improvisierte Waffen geworfen oder als Geschoss für eine Schleuder verwendet werden.

Nach dem Ablauf der Leuchtzeit ist die Kugel ausgebrannt und nur noch eine gewöhnliche Glasperle, deren Inneres von Ruß schwarz gefärbt ist.

Voraussetzungen: 1 EP, 2 GM, Handwerk: Glasbläser 4, Feuermagie 3

Gewittergefängnis (6)

Diese kleine Schatulle aus hellem Holz ist mit silbernen Beschlägen reich verziert. Der Deckel ist viergeteilt und öffnet sich wie eine Schleuse. Im Inneren des Gewittergefängnisses lauert ein hungriger, mit uralter und vergessener Magie gebannter Elementar der Luftebene; das Gewittergefängnis kann nur mit einem bestimmten Lösungswort geöffnet werden. Wird die Schatulle geöffnet, so beginnt der Elementar damit, statische Energie aus den Wolken über ihm aufzusaugen. Wird das Gewittergefängnis bei einem Sturm oder Gewitter geöffnet, so saugt der Elementar die Energie für 1w10 Minuten auf und speichert diese. Nun kann der Besitzer der Schatulle, der das Lösungswort kennt, 1 KP ausgeben. Das Gewittergefängnis springt auf und entfesselt sofort (und unabhängig vom Wetter) ein Gewitter, das ein Gebiet von 10x10 Metern abdeckt und dort für 10 Runden lang Blitze auf alle lebenden Objekte abfeuert. Pro Runde beträgt der Blitzschaden 1w10 rüstungsignorierend; es gilt 1 Angriff auf jede Person pro Runde mit einer Stärke von 6. Als Verteidigungswert gilt hierbei nicht der VW, sondern die SR. Objekte und Untote sind von diesem Zauber nicht betroffen. Auch unterscheidet das Gewitter nicht zwischen Freund und Feind. Lediglich die Personen, die das Lösungswort kennen, werden nicht von dem Gewitter beeinflusst.

Voraussetzungen: 9 EP, 20 GM, Handwerk: Schnitzen 7, Luftmagie 8

Harfe des Wahren Wortes (4)

Eine kleine tragbare Harfe, reich verziert, die darauf besteht von einem Barden gespielt zu werden der nur die Wahrheit in seinen Waisen und Erzählungen kundtut. Sie verleiht ihm dafür +3 auf musizieren. Sollte er allerdings die Unwahrheit sagen, reißen die Saiten, pro Lüge eine. Dies ist ein teures Unterfangen, da ein kompletter Satz Saiten 6 GM kostet. Solange er aber bei der Wahrheit bleibt, spürt dies auch jeder der Anwesenden und schenkt seiner

Geschichte mehr Glauben als er es sonst tun würde.

Voraussetzungen: 7 EP, 10 GM, 1 Monat, Barde 5, Handwerk: Instrumentenbauer 8

Harfensaiten des Meisterbarden

(6)

Die von Sidhe hergestellten Saiten sind aus purem Silber und scheinen mittels purer Magie hergestellt zu sein. Nur so kann man sich die feine Machart und das Schimmern der Saiten erklären. Aufgespannt erhält der Barde einen Bonus von +3 auf seine Musizierenprobe. Zusätzlich ist ihm die Aufmerksamkeit der Zuschauer sicher. Denn sobald er beginnt auf den Saiten zu spielen gehen Regenbogenschlieren von ihr aus und verzaubern das zuhörende Publikum. (Wachsamkeits- und Aufmerksamkeitsproben für die Zuschauer -3. Zusätzlich muss eine Willenskraftprobe (MW 15) gewürfelt werden, wenn man sich vom Barden abwenden möchte. **Voraussetzungen:** 12 EP, 300 SM, 3 Wochen, Barde 4, Handwerk: Instrumentenbauer/Sidhe: 6

Kedans Fluch (13)

Dieser schwarze Diamant ist das Ergebniss der Experimente des Nekromanten Kedan. Er trank Mahlstrohmessezenz nicht, sondern versuchte sein eigenes Blut durch die magische Essenz zu ersetzen, dabei verwendete er unter schrecklichen Schmerzen und sein Herz wurde zu einem einzigen schwarzen Diamanten.

Dieser Edelstein ist eine Quelle für Nekromantische Zauber und dient als +4 Fokus. Leider ist dieser Stein nur schwer zu kontrollieren und hat die Eigenheit, wenn er länger als 12 std. an einem Ort aufhält, beginnen sich die Toten im Umkreis von 400 Meter aus ihren Gräbern zu erheben.

Voraussetzungen: 20 EP, 300 GM, 1 lebendiges Opfer, 1 Tag, Nekromantie 12, Handwerk: Edelsteine schleifen

Kerze des Bibliothekars (4)

Diese Kerze sieht aus wie aus feinem Bienenwachs gemacht und scheint immer halb heruntergebrannt zu sein. Wachsklumpen und –reste verleihen ihr das Aussehen einer alten und oft genutzten Kerze; der Docht ist immerzu schwarz und sieht benutzt aus. Lediglich die feinen, in der Dunkelheit orange glimmenden Linien weisen sie als etwas Besonderes aus. Wird die Kerze des Bibliothekars mit gewöhnlichem Feuer entzündet, so brennt sie bis zu 24 Stunden, bevor sie erlischt. Nach 8

Stunden „Ruhezeit“ ist sie in der Lage, wieder von neuem angezündet zu werden. Dabei brennt sie deutlich heller als eine normale Kerze (hell wie eine Fackel). Sie ist normal löschar (durch einen Luftzug, Umstoßen, mit Hilfe von Wasser usw.). Während sie brennt wird das Wachs nur unmittelbar am Docht flüssig und kann nicht verschüttet werden.

Ihre besonderen magischen Eigenschaften entfaltet die Kerze erst, wenn sie durch ein magisches Feuer (Zauber, Drachenfeuer o.ä.) entzündet wird. Neben den oben beschriebenen Eigenschaften verwandelt sich die Flamme in eine tiefrote und lodernde, kugelartige Form; erstaunlicherweise ist sie ganz kalt. Nichts kann von ihr unwillentlich zum Brennen (oder kochen) gebracht werden. Nur, wenn der Entzünder der Flamme es ausdrücklich wünscht, wird sie plötzlich viele tausend Grad heiß und ist in der Lage großen Schaden anzurichten. Sie kann sogar als Waffe verwendet werden (Fertigkeit: Improvisierte Waffen, Mindeststärke: 3, Schadensart: tödlich, Größenklasse: K, Schaden: 2w10). Gibt der Entfacher der Flamme 1 KP aus, so kann er die Farbe der Flamme nach Belieben verändern.

Voraussetzungen: 6 EP, 7 SM, Handwerk: Kerzengießer 4, Feuermagie 5

Korrekturschriftrolle (2)

Der Feuermagier Artox erschuf diese Schriftrolle, nachdem er seinen Diktierfederkiel erschaffen hatte. Die ersten Versuche mit dem Federkiel hatten viele Schriftrollen unbrauchbar gemacht und da er für seinen Geiz berühmt war, scheute er die Anschaffung und die damit entstehenden Kosten für neue Schriftrollen. Daraufhin erfand er die Korrekturschriftrolle. Diese Schriftrolle funktioniert jedoch nur mit spezieller magischer Tinte. Durch den Weiterverkauf von beidem konnte Artox wiederum viel Geld verdienen. Seitdem haben sich Korrekturschriftrollen vor allem bei Leuten die des Schreibens nicht sehr mächtig sind großer Beliebtheit erfreut. Die Korrekturschriftrolle ähnelt einer gewöhnlichen Schriftrolle aus Pergament, deren Ränder ausgefranst und abgenutzt erscheinen. Sie liegt in einem Lindenholzkästchen, welches mit feinen Schnitzereien und einem Band aus rotbraunem Stein verziert ist. Am Rand der Schriftrolle läuft eine dünne Linie aus einer golden schimmernden Tusche entlang. Der Benutzer kann normal schreiben. Jedoch verschwindet jedes Wort, welches er durchstreicht von der Schriftrolle. Außerdem kann die gesamte Schriftrolle durch

ein bestimmtes Wort, welches quer über die Rolle geschrieben wird, gelöscht und wieder beschrieben werden. Zusätzlich wird das Schriftbild des Benutzers schöner wiedergegeben: kleine Kleckse verschwinden, der Text wird verschnörkelter etc. Mächtigere Versionen können gar Rechtschreibfehler erkennen und auf Wunsch korrigieren. Das falsch geschriebene Wort wird dann rot dargestellt, damit der Benutzer merkt, dass er sich verschrieben hat. Durch einfaches Tippen auf das Wort wird es dann durch die Schriftkontrolle korrigiert.

Voraussetzungen: 2 EP, 3 GM, 3 Wochen, beliebige Zauberschule 3

Kristall der Vier Winde (7)

Der Kristall der Vier Winde ist ein handflächengroßer, durchsichtiger und flacher Kristall, der wie ein Spiegel wirkt. Seine magischen Eigenschaften treten zutage, wenn der Zauber „Luft erschaffen“ auf ihn gewirkt wird; daraufhin verfärbt sich der Kristall in ein durchscheinendes, helles blau. Auf seiner Oberfläche ist nun eine Projektion des Himmels zu sehen; wie in Zeitraffer ist nun das kommende Wetter zu erkennen. Der Kristall sagt das Wetter um so viele Tage voraus, wie der Wirker des „Luft erschaffen“-Zaubers Stufen in Luftmagie beherrscht. Vor allem in rauen Gegenden, zum Beispiel im Gebirge, ist dieser Gegenstand besonders nützlich.

Legenden berichten von einem weitaus mächtigeren Kristall, der auf Atlantea geschaffen worden sein soll. Mit ihm konnte man das Wetter nicht nur vorhersagen, sondern auch angeblich steuern und manipulieren.

Voraussetzungen: 10 EP, 32 GM, Handwerk: Glaßschleifer 8, Wetteraspekt 7

Kühle/Warme Kappe (1)

Kühle und Warme kappen sind in allen Regionen Kreijors zu finden. Kühle eher im Süden, Warme eher in Gebirgsregionen. Die Kappe oder Mütze kann viele verschiedene Variationen haben. Besonders beliebt sind diese kappen bei verunischen Forschern und vielen Adligen Aquitaniens.

Voraussetzungen: 1 EP, 8 GM, 2 Wochen, Luftmagie 1 für kühle Kappe, Feuermagie 1 für warme Kappe, Handwerk: Schneider 7

Luftschiffe

Zu Atlanteischen Zeiten haben die Magier Wege erforscht, wie sie die Mittel der Magie im Alltag

nutzen könnten. Der wohl großartigste Versuch ist mit dem Leviathan gescheitert.

Magiern aus Khoras ist es gelungen, anhand einiger Aufzeichnungen die Forschungen fortzusetzen, und in kleinerem Maße zu Erfolg zu führen.

Mit Hilfe von mächtigen Ritualen und magischen Speichersteinen wird die elementare Kraft der Luft gebunden, so dass die Bote, welche auf diese Weise verzaubert werden künftig als fliegende Transportmittel dienen. Grundlage dieser Verzauberung ist ein Ritual, welches spezielle Kristalle mit der Energie der Luftebene auflädt. Diese Kristalle müssen dann an bestimmte Positionen des entsprechenden Gefährts angebracht werden. In Abhängigkeit von der Größe des Gefährts, werden unterschiedlich viele dieser Kristalle benötigt. Sind alle Kristalle aufgeladen am Schiff angebracht muss mit einem kräftezehrenden Ritual das Werk abgeschlossen werden.

Um das Schiff zum Fliegen zu bringen ist ein mächtiges Ritual notwendig, dessen Aufwand von der Größe des Schiffes abhängt. Das Grundritual hat einen Grad von 11, hiermit können Schiffe bis zu einer Länge von 5m verzaubert werden. Für jede Verdoppelung der Länge erhöht sich der Grad des Zaubers um 1. Es handelt sich jedoch stets um das gleiche Ritual, welches nicht neu erlernt werden muss. Die nötigen EP hängen ebenfalls von der Größe des Schiffes ab.

Die Kraft des Rituals wird überwiegend in den Kristallen gespeichert, nicht aufgeladen haben diese einen Materialwert von 20 GM. Es ist möglich die Kristalle vorab zu präparieren, hierzu muss ein vereinfachtes Ritual gewirkt werden und ein EP eingespeichert werden. Durch die Vereinfachung wird der Grad des Rituals auf 10 reduziert. Einer Gruppe von Magiern ist es somit möglich, die Arbeit und die EP-Kosten aufzuteilen. Bei dem abschließenden Ritual werden die Kosten um 1EP reduziert für jeden präparierten Kristall der verwendet wird. Wird einer der Kristalle beschädigt oder entfernt stürzt das Schiff nicht gleich ab, solange mindestens die Hälfte der Kristalle vorhanden ist, ist es möglich, das Schiff langsam zu Boden gleiten zu lassen.

Es ist möglich zerstörte Kristalle zu erneuern. Ein gewöhnliches Schiff könnte mithilfe der Kristalle zwar zum Schweben gebracht werden, ein stabiler Flug ist jedoch erst durch zusätzliche Segel welche seitlich am Schiff angebracht werden möglich. In den meisten Fällen werden die Kristalle an den Masten der Schiffe und am

Rumpf angebracht und je nach Wunsch des Erbauers von Schutzkästen umgeben. Für gewöhnlich werden Flugschiffe so gebaut, dass sie auch schwimmen können, ihre Konstruktion unterscheidet sich allerdings von Seeschiffen, da die zusätzlichen Segel stabil verankert werden müssen. Die Schwimmfähigkeit ist jedoch nur eine Notlösung im Falle eines Absturzes.

Der Bau eines Flugschiffes erfordert 4 Erfolge mehr, als der eines gleichgroßen Hochseeschiffes. Die Materialkosten betragen etwa das 1,5-fache.

Um Geschwindigkeit aufzunehmen, ist das Schiff auf günstige Winde angewiesen, zusätzliche Kristalle können die mögliche Geschwindigkeit jedoch erhöhen. Befindet sich der Magier in der Nähe des Schiffes, kann er dieses auch mit seiner Willenskraft steuern, die Geschwindigkeit hängt in diesem Fall davon ab, wie viele zusätzliche Kristalle angebracht wurden.

Ohne zusätzliche Kristalle beträgt die maximale Geschwindigkeit bei Windstille 4m pro Runde, wenn der Magier an Bord ist. Wird die doppelte Anzahl an Kristallen angebracht, so wird auch die Geschwindigkeit verdoppelt.

Die maximale Entfernung, in welcher sich der Magier zum Schiff befinden kann um es zu steuern hängt von den Kristallen ab, pro Kristall kann er sich 1m entfernen. (Man munkelt, es bestünde die Möglichkeit, diese Entfernung durch zusätzliche Kristalle zu erhöhen, welche jedoch nicht mit EP aufgeladen werden.)

Hier nun die Tabelle, absteigend sortiert.

CP* bedeutet Kosten bei Beherrschung des Rituals, was idR bei Startchars nicht gegeben ist. Die Kosten in GM beziehen sich dabei nur auf das Ritual errechnet nach den Regeln im GoremountQB.

Grad	Länge	EP	Kristalle	Dauer	GM	CP*	CP
15	80	23	8	32	821	16	33
14	40	15	5	16	55	11	22
13	20	10	3	8	378	8	15
12	10	7	2	4	276	6	11
11	5	4	2	2	196	4	8
10	2,5	3	1	1	145	3	6

Luftbretter (7):

Eine Erillios treu ergebene Gruppe von Luftmagiern hat diese Forschung verwendet um die Einheit der Luftsurfer zu gründen. In einem Ritual ähnlich dem zur Erstellung von Luftschiffen werden etwa 2,5m lange Bretter zum Schweben gebracht. An diesen werden

verschiedene einklappbare Segel befestigt, welche etwa einen halben Meter hoch sind, so dass sie auch ausgeklappt die Sicht des Surfers nicht behindern.

Die Bretter bestehen aus hochwertigem Holz und werden durch Metallplatten verstärkt. Auf diese Weise bieten die Bretter guten Schutz gegen Bogenschützen auf dem Boden.

Die Geschwindigkeit der Bretter hängt vom Wind ab, kann aber auf magische Weise erhöht werden. Hierzu muss ein Luftmagier einen KP ausgeben um die Geschwindigkeit des Brettes für eine Stunde auf 10/20/80 zu erhöhen. Er steuert das Brett mit seiner Willenskraft, komplizierte Manöver werden über die Fertigkeit Fliegen bewältigt.

Die Bretter können maximal ein Gewicht von 200kg tragen.

Die Kosten für das nichtmagische Material der Bretter betragen etwa 25 GM. Insgesamt ergeben sich somit 170 GM an Kosten.

Pinself der Wahrheit (10)

Der Pinsel der Wahrheit ist ein extravaganter stabiler Pinsel legendärer Qualität, der Gravuren und goldene Verzierungen in seinem Ebenholzfarbenen Stiel hat. Die weichen Borsten sind aus dem Haar eines seltenen Hirsches hergestellt, der nur in den östlichen Länder Kreijors zu finden ist. Die Haare des Pinsels sind zusätzlich mit dem Extrakt des weißen Lotus behandelt, sodass sie niemals verdrecken.

Der Pinsel gibt seinem Benutzer einen Bonus von 4 auf seine Malenfertigkeit und falls der Benutzer ein Taoist ist, erhöht sich sein Potenzial um 1 solange er den Pinsel in seiner Hand hält. Allerdings kann er, solange der Pinsel an seinem Körper getragen wird, nicht Lügen, außer ihm gelingt ein Willenskraftwurf der unter seinem GW liegen muss.

Voraussetzungen: 20 EP, 2 SM, Handwerk: Holzschnitzer 10,

Segen des Imperators (10)

Der Segen des Imperators ist eine Einheitensandarte, ähnlich wie sie der Prätorianer auf dem Bild AC-GRW (1. Edition) Seite 184 trägt. Der Kopf der Standarte ist allerdings vergoldet. Im Kampf selbst ist die Standarte eher sperrig und lässt sich nur als improvisierte Waffe verwenden. Die erste Reihe einer Einheit, bis zu 10 Mann, profitieren jeder vom Segen des Imperators: Alle im Nahkampf eingesetzten KP werden verdoppelt.

Voraussetzung: 100 GM, 4 Monate, Priester des Myrmidon 10, Handwerk: Schmied 10

Stab des Schäfers (14)

Dieser magische Gegenstand ist äußerlich nicht von einem gewöhnlichen Hirtenstab zu unterscheiden, wenn man ihn in der Hand hält scheint er jedoch ab und zu leicht zu vibrieren, was auf verborgene Magie schließen lässt. Berührt der Träger ein lebendes Wesen mit der Spitze des Stabes und gibt 3 KP aus, wird ein Wurf gegen die SR des Opfers mit einer Stärke von 7 ausgeführt. Bei Erfolg wird das Opfer in ein Schaf (Größenklasse K, St -1, Kon -1) verwandelt. Übertrifft der Wurf den GW wird das Opfer auch geistig zum Schaf und kann sich nur bruchstückhaft an seine frühere Existenz erinnern. Selbst wenn der Geist des Opfers bleibt ist das Zaubern in Schafsgestalt um 4 Punkte erschwert. Die Verwandlung dauert einen Monat und einen Tag an, oder bis ein Gegenzauber gesprochen wurde. Die brutalste Methode den Zauber rückgängig zu machen ist das Schaf einfach zu erschlagen. In diesem Fall wird die Verwandlung rückgängig gemacht und der Verzauberte erwach schwer verletzt.

Voraussetzungen: 28 EP, 1 GM, Naturaspekt 10, Handwerk: Holzarbeiten 5

Umhang der Nacht (2)

Dieser unscheinbare Umhang stammt aus der Heimat der Schattenhandgilde und macht seinen Träger praktisch unsichtbar. Auf alle Versteckenproben erhält er eine Erleichterung von 3.

Voraussetzungen: 4 EP, 12 KM, 2 Wochen, Handwerk: Schneider 6

Umhang des Reisenden (5)

Hierbei handelt es sich um einen Gegenstand waldelfischer Machart. Auf den oberflächlichen Betrachter wirkt er wie ein gewöhnlicher Umhang aus Loden, welcher schöne Verzierungen in Form von Stickereien aufweist. Legt man dieses Kleidungsstück an, so passt es sich auf magische Weise der Größe seines Trägers an. Seine wahre Macht entfaltet der Umhang des Reisenden jedoch erst in dem Moment, wo er abgelegt und auf dem Boden ausgebreitet wird. Dann nämlich verwandelt er sich in einem bequemen Schlafsack, welcher die benötigte Schlafenszeit um zwei Stunden reduziert. Dieser Effekt ist additiv zum Vorteil "Kurzschläfer". Zusätzlich erhöht der Schlafsack – aufgrund seiner magischen Natur - die natürliche Heilungsrate eines Lebewesens um 1

LP. Sobald der Schlafsack wieder aufgehoben wird, verwandelt er sich zurück in seine ursprüngliche Form.

Voraussetzungen: 10 EP, 2 GM, 1 Monat, Heilungsaspekt 4, Reise- und Bewegungsaspekt 2, Handwerk: Schneider 8

Zunderkästchen "Ewiges Feuer" (3)

Dieses kleine Kästchen beinhaltet 7 Streichhölzer, welche jede Woche auf magische Weise wieder erscheinen. Man kann sie einmal benutzen, um auch unter widrigen Umständen ein Feuer zu schüren z.B. bei Regenfall oder starker Wind. Erschaffen wurde es von einem Magier der Feuerelementaristen zu Khoras, welcher oft herumwanderte und so etwas recht nützlich fand.

Voraussetzungen: 4 EP, 3 GM, 1 Monat, Feuermagier 8, Handwerk: Schnitzer

Bücher

Buch der 1000 Seiten (3)

Dieses aus Trulk, genauer gesagt aus Goremound stammende Buch wurde einst von einem recht faulen Nekromanten erschaffen. Er erschuf dieses Buch damit er nicht immer mehrere Bücher mit sich herumschleppen musste. Dieses Buch sieht von außen aus wie jedes andere normaldicke Buch und ist auch genauso schwer, jedoch ist es wenn man es aufklappt nicht mit so einem zu vergleichen. Wenn man es aufklappt erscheint ein Index auf der ersten Seite in dem man sieht was man alles geschrieben hat, wenn man etwas neues reinschreiben will dann schreibt man die Überschrift in den Index und schlägt danach wahllos auf irgendeiner Seite das Buch auf und fängt an zu schreiben. Genauso funktioniert es auch mit dem Lesen. Das Buch macht hinter der Überschrift im Index eine Buchstaben-/Zahlenfolge, man spricht diese Folge und schlägt das Buch dann wieder wahllos auf und tada, dort ist das Kapitel was man haben wollte.

Voraussetzungen: 5 EP, 10 GM, Handwerk: Buchbinder 8, Beliebige Magieschule oder Wissensaspekt 8

Schlaue Buch (5)

Das Schlaue Buch ist ein etwas unspektakuläres, abgenutztes Büchlein, gebunden in braunes Leder. Es ist recht klein und an einer Metallkette

befestigt, welche es ermöglicht das Buch zum Beispiel am Gürtel festzumachen. Es sieht immer etwas zerlesen und verschmutzt aus, allerdings übersteht es eigentlich schwere Beschädigungen wie zum Beispiel einen Fall ins strömende Wasser oder versehentliches Ankokeln im Lagerfeuer auf wundersame (magische) Weise recht unversehrt. Das Schlaue Buch ist voller mehr schlecht als recht geordneter lexikalischer Einträge. Der Inhalt scheint sich zudem hin und wieder zu verändern. Es gibt neue Einträge und alte befinden sich nicht mehr am gewohnten Fleck. Jedenfalls gibt es in diesem Buch für so ziemlich alles eine einfache und einleuchtende Erklärung. Das Buch zählt für jemanden, der in ihm etwas nachschlägt wie eine Bibliothek der Stufe 2. Zudem wird sein Intelligenzmodifikator als 0 gewertet, falls er negativ ist und er eine Wissensprobe mit dem Schlaunen Buch ablegt.

Voraussetzungen: 20 GM, 6 Monate, Wissensaspekt 8, Reiseaspekt 6, Handwerk: Buchmacher 5

Artefakte

Grundstein aus den Tiefen (10)

Vor einigen hundert Jahren wagte ein Magier namens Merkor (später „der Irrsinnige“ genannt) ein Experiment: mittels eines von ihm kreierten Zaubers wollte er tief unter die Erdoberfläche reisen, wo er starke arkane Energien vermutete und sogar hoffte, dort einen Zugang zur Erdebene zu finden.

Seitdem hat niemand mehr etwas von Merkor oder seinen Begleitern gehört. Nach einigen Jahren wurde angenommen, er sei – wie nicht wenige vor ihm – einem seiner Experimente zum Opfer gefallen.

Tatsächlich jedoch konnte Merkor seltsame Gesteinsbrocken aus den Tiefen Kreijors emporheben; kleine, schwarze Steine, die große Ähnlichkeit mit Kohlestücken aufweisen. Merkor fand schnell heraus, dass sie tiefe und alte Verbindungen mit seinem Element aufwiesen, und er lernte, sie zu nutzen. Kurz darauf verschwanden er und seine engsten Freunde. Nur noch wenige dieser Grundsteine sind noch auf Kreijor zu finden. Aufgrund ihres sehr unauffälligen Aussehens sind sie von Laien nicht als wertvoll beurteilt worden und somit zum Großteil verschwunden.

Der Grundstein ist ein +3 Fokus auf Erdzauber; zudem ist er ein KP-Speicher für 5 KP. 1 KP

einzuspeisen dauert 1 Runde. Jedoch können die magischen Eigenschaften nur verwendet werden, wenn der Charakter die rohe magische Energie auf seinen Stil zu zaubern angepasst hat. Dem Träger des Steins muss eine Probe auf „Meditation“ mit MW 15 gelingen, um den Effekt des Steins für 24 Stunden nutzen zu können. Danach ist ein weiterer Wurf vonnöten, um den Grundstein erneut an den Magier binden zu können.

Knochenharfe von Lirith Suhn (15)

Diese Harfe besteht aus menschlichen Knochen welche mit prunkvollen Schnitzereien verziert sind. Um ihre magischen Effekte nutzen zu können, muss der Träger die Fertigkeit „Musizieren: Harfe“ mindestens auf Rang fünf beherrschen. Der Klang der Harfe ist düster und unirdisch. Wenn der Musiker auf der Harfe spielt, würfelt er auf die Fähigkeit „Musizieren: Harfe“. Wenn er hierbei den GW der anwesenden und lauschenden Personen übertrifft, werden diese in einen melancholischen bis depressiven Geisteszustand versetzt und erinnern sich voller Sehnsucht an lange vergangenes Glück oder düstere Momente der Trauer. Nichtsdestotrotz wird die Melodie von denen deren GW übertroffen wurde als wunderschön empfunden. Jedes intelligente Lebewesen ist so von den aufsteigenden Gefühlswallungen überwältigt, dass es für alle drei Erfolge die gegen seinen GW erzielt werden eine Runde völlig handlungsunfähig ist und als wehrlos gilt.

Wer die Harfe spielt ist in der Lage ohne weitere Worte und Gesten folgende Zauber zu wirken: Leiche erwecken (Nekromantie 3), Totentanz (Nekromantie 5), Untote kontrollieren (Nekromantie 6), Ritual der Massenauferstehung (Nekromantie 10). Statt des üblichen Zauberwurfs wird ein Wurf auf „Musizieren: Harfe“ ausgeführt.

Lirith Suhn von Nachtfurt (1104-1153 VZ) war eine der berühmtesten Adligen des drakischen Westens. Sie herrschte an der Seite ihres Mannes, Iwanov Suhn, einem stolzen Ritter des Drachenfaustordens. Sie war bekannt für ihre morbide Faszination für die dunklen Gefühle die in der Seele des Menschen schlummern. Diese Faszination drückte sie durch Poesie und von ihr komponierte Balladen aus, die auch heute teilweise noch in Drakia bekannt sind. Die Harfe wurde zusammen mit ihrer Besitzerin im Familiengrab der Suhns beigesetzt, viel aber Grabräubern zum Opfer. Heute sind ähnliche

Harfen in Goremound und unter Anhängern des Koros verbreitet.

Voraussetzungen: 24 EP, 20 GM, 6 Wochen, Nekromantie 10, Handwerk: Holzarbeiten 8

Sand der Zeit, beziehungsweise sein Behältnis

Nach dem Realitätsbild der meisten Menschen ist die Zeit etwas, was nicht manipuliert werden kann, etwas was kontinuierlich fließt und eine natürliche Ordnung hat. Ein mächtiger saphirischer Magier wollte vor vielen tausend Jahren dieser Vorstellung trotzen. Nach jahrzehntelanger magischer Forschung gelang es ihm ein mächtiges magisches Artefakt zu erschaffen: Den Behälter des Sandes der Zeit. Dieser Behälter sieht aus wie eine etwa handflächengroße Bronzescheibe, in deren Mitte sich eine Sanduhr befindet, um die herum gleichmäßig verteilt sechs runde Glasbehälter angebracht sind.

Wer immer sich im Besitz dieses Artefaktes befindet erlangt eine intuitive Kontrolle über bestimmte Zeitströme. Die Macht dieses Gegenstandes enorm, doch scheinen die meisten Sterblichen sie nur begrenzt nutzen zu können. Um das volle Potential ausschöpfen zu können bedarf es wahrscheinlich dem Wissen über das der Erschaffer verfügte, doch seltsamerweise scheint jegliche Information über diesen ausgelöscht, als hätte es ihn nie gegeben. Dies steht vermutlich im Zusammenhang damit, dass das Manipulieren der Zeit ein gewaltiges Risiko darstellt, und manche Vermuten dass es eine Art Wächter über die Zeit gibt, der alles aus dieser Zeitlinie entfernt was mit dieser disharmoniert.

Ein Charakter im Besitz des Behälters kann die Zeit manipulieren. Jedes Mal wenn er dies tut, fließt der Sand aus einem der Sandbehälter des Medallions durch die Sanduhr. Sind alle Behälter leer, kann die Macht nicht genutzt werden. Die Behälter füllen sich von selbst wieder auf, jedoch ist der Abstand in der sie dies tun unterschiedlich. Meistens handelt es sich um einen Zeitraum von etwa einem Tag, es kann jedoch genauso gut nur eine Minute, oder bis zu einer Woche, einem Monat oder gar einem Jahr dauern. Was genau die Wiederauffüllung verursacht ist unklar.

Folgende Fähigkeiten stehen einem Charakter welcher den Behälter besitzt zur Verfügung. Manche brauchen neben einem Sandbehälter auch den Einsatz von KP, dies ist bei diesen vermerkt.

Erinnerung: Setzt ein Charakter diese Kraft ein, dreht er die Zeit die für ihn als vergangen erscheint zurück, um sich so erinnern zu können was geschehen wird. Dieser Einsatz des Sandes kann spontan als freie Aktion durchgeführt werden, und erlaubt es dem Charakter Geschehnisse der aktuellen Runde rückgängig zu machen. Er kann bis zu dem Zeitpunkt zurückdrehen, an dem alle Beteiligten ihre Aktionen angesagt haben. Geht er soweit zurück, darf er durch seine Erkenntnis seine für diese Runde angesagten Aktionen umändern. Alle anderen Teilnehmer müssen ihre Aktionen beibehalten, und müssen sie erneut durchführen wenn sie wieder an der Reihe sind. Sie müssen neu würfeln und dürfen ihr vorheriges Ergebnis nicht behalten. Diese Kraft kann so natürlich auch eingesetzt werden um eine einzelne Probe zu wiederholen. Außerhalb eines Kampfes kann diese Kraft die Zeit um bis zu 5 Sekunden zurückdrehen. Da es sich dann lediglich um Erinnerungen handelt, kann der Charakter diese Kraft auch dann nutzen, wenn es ihm eigentlich nicht möglich wäre irgendetwas zu tun, selbst wenn er beim Zeitpunkt des Einsatzes tot sein sollte.

Zeitverlangsamung: Zusätzlich 1 KP

Durch diese Kraft manipuliert der Anwender die Zeit so, dass sich um ihn herum alles verlangsamt (oder aus Sicht der anderen er stark beschleunigt wird). Diese Kraft kann man spontan als freie Aktion aktivieren. Bis zum Ende der nächsten Runde erhält der Anwender 2 zusätzliche Freie Aktionen pro Runde, sowie einen Initiativebonus von +5

Einfrieren: Zusätzlich 2 KP, und einen Sandbehälter mehr (also insgesamt 2).

Diese Mächtige Fähigkeit erlaubt es dem Träger des Sandbehälters ein einzelnes lebendes Individuum oder ein Objekt/Konstrukt oder ähnliches mit einer Maximalgröße von Riesig in der Zeit einzufrieren. Das Wesen wird eine vom Anwender bestimmte Zeit lang bis zu maximal einer Stunde in der Zeit eingefroren, in der es absolut nichts unternehmen kann. Während dieser Zeit ist das Ziel jedoch vollkommen immun gegen jegliche Manipulation und äußere Einflüsse, ganz egal wie diese auch aussehen mögen. Die einzige Ausnahme ist mächtige Zeitmagien (SL-Entscheidung was genau)

Gefahren durch den Sand: Die Zeit zu manipulieren kann ebenso gefährlich wie mächtig sein. Ein Charakter der dies regelmäßig tut, setzt sich vielen Gefahren aus, wie zum Beispiel Halluzinationen oder anderweitige geistige Einflüsse durch den sich ständig ändernden Zeitfluss um ihn herum. Auch

besteht Gefahr durch den Wächter der Zeit, wenn man den wagen Vermutungen der Leute die sich damit auskennen Glauben schenken darf.

Sattelpistolen des schwarzen Vollstreckers

Geschichte der beiden Artefakte: Diese beiden magischen Repetierpistolen gehören vor grob 50 Jahren über 20 Jahren einem besonders ruchlosen und brutalen Vollstrecker der Techgilde namens Mercurius Mink. Sein Name war weithin gefürchtet, da er grundsätzlich jedes seiner Opfer erwischte und auf unsäglich scheußliche Weise entleibte. Selbst den obersten Vollstreckern wurde Mercurius zu fanatisch und grausam. Daher schickte man ihn auf eine letzte Mission. Er wurde ausgeschickt, um einen Nekromanten zu töten, der mit der Verbindung von Technologie und Nekromantie experimentierte. Tatsächlich endete diese Mission für Mercurius in einem Fiasko. Die untoten Schergen des Nekromanten töteten ihn in einem langen, harten Kampf. Doch damit nicht genug. Der Nekromant beschwor Mercurius als Wiedergänger und zwang ihn, ihm auf ewig zu dienen.

Über die Jahre hinweg konnte Mercurius seine Fähigkeiten als Pistolero und Büchschenschmied perfektionieren und erschuf diese beiden grauenhaften Waffen.

Die Artefakte: Beide Pistolen sind ca. 40 cm lang und wiegen jeweils etwa ein Kg. Die Griffe der beiden Sattelpistolen sind statt aus Holz aus menschlichen Knochen geformt und erinnern an seltsam verdrehte Wirbelknochen. Das Metall, aus dem Lauf, Abzug und Schnappschloss besteht, glänzt schwarz und ölig. An einigen Stellen ist es von einer kränklichen, grünen Patina überzogen. Der Lauf ist übersät mit blasphemischen, nekromantischen Runen. Wird eine der Pistolen abgefeuert, stößt die Kugel während des Fluges ein gespenstisches

Heulen aus und aus dem Lauf kräuselt sich kränklicher, grünlich leuchtender Pulverdampf. Die Werte der Pistolen entsprechen im Grunde denen der normalen Repetierpistole aus dem Kompendium. Die Kugeln der Pistolen verhalten sich wie die Geisterkugeln aus der gleichnamigen Pistolero-Lektion und die Munition "wächst" sofort nach dem Abfeuern einer Kugel auf magische Weise wieder nach. Einem lebenden Benutzer entziehen die Pistolen vor jedem Kampf 1W10 LE, Lichtbringern oder Peironpriestern gar 3W10. Benutzt ein Untoter oder ein Nekromant eine dieser Pistolen, so macht ein gelungener Treffer einen zusätzlichen 1W10 Schaden.

Relikte

Claymore des Sean MacGoewin / Gesegnetes Claymore (10)

Das erste dieser Schwerter wurde der Legende nach nicht von Menschenhand erschaffen, sondern vor Generationen dem jungen Helden Sean MacGoewin von einer feenhaften Gestalt dargebracht, als er in den Hochmooren seiner Heimat auf der Suche nach einem verlorenen Schaf vom Weg abkam. Das Schwert sah viele Kämpfe gegen die hereinbrechenden Horden der Brachen, und gilt als verschollen. Mit den Jahren wagten sich immer wieder findige Schmiedemeister aus Gwynor daran, eine vergleichbare Waffe herzustellen. Die Schwerter sind mit einem +2/+2 Bonus versehen, gegen Dämonen steigt der Bonus gar auf +4/+4. Dazu richten sie auch gegen ätherische und halbätherische Wesen vollen Schaden an. Zusätzlich verleihen sie dem Träger 4 Punkte Magieresistenz gegen die Kräfte von Dämonen und gegen Hexerei.

Voraussetzungen: 15 EP, 20 Gold, 3 Monate, Lichtaspekt 10, Handwerk: Waffenschmied 10

Alchemistische Gebräu

Ausdauertrank

Diese leuchtend gelbe Flüssigkeit scheint fast flüssiger zu sein als Wasser, so rasch bewegt sie sich wenn man das Gefäß in dem sie sich befindet dreht und wendet. Trinkt man diesen Trank so bleibt man für die nächsten 24 Stunden hellwach und Feen verdoppeln ihre Konstitution für die Berechnung ihrer Maximalen Flugdauer pro Tag. Nach Ende der Wirkung hingegen verfällt der Charakter für 1W10 Stunden in einen Komatösen Schlaf aus dem er außer durch das Einfließen eines Ausdauertrankes nicht geweckt werden kann. Ein Charakter mit dem Vorteil "Leichter Schlaf" ist so leicht weckbar wie jemand der einen ganzen Tag lang wach geblieben ist.

Voraussetzungen: Kosten 2 GM, Zeitaufwand: 1 Woche, Wissen: Alchemie 4, Wissen: Kräuterkunde 4, MW: 16

Cofiantes Balsam

Der Balsam ist eigentlich eine trockene Blättermischung, der wie Tee aufgegossen wird. Heiß getrunken, steigt die SR des Konsumenten um vier Punkte an. Gleichzeitig heilt er sofort zehn Lebenspunkte. Die Wirkung des SR-Bonus hält einen Tag lang an.

Voraussetzung: KP: 6, Kosten: 5 SM, Zeitaufwand: 8 Stunden, Naturaspekt 4, Alchemie: 6, Heilkunde 7, MW: 18

Essenz der Vier Winde

Dieser Trank ist in eine schwarze, eine blaue, eine rote und eine farblose Schicht aufgeteilt, die wie Wasser und Öl nicht vermischbar sind. Sofort nach Konsum des Gebräus beherrscht der Charakter alle Zaubersprüche des ersten Grades der vier Elementarschulen für eine Stunde.

Voraussetzungen: EP: 15, Kosten: 150 GM, Zeitaufwand: 8 Tage, Erd-, Wasser- Feuer- und Luftmagie 5, Alchemie: 10, MW: 25

Essenz des Reinen Lebens

Für dieses extrem wertvolle Gebräu gab eine reine, unbefleckte Seele freiwillig ihr Leben. Der Trank ist silberfarben, Lichtreflexe lassen lachende Kindergesichter erkennen. Wird die Essenz getrunken, so wird der Körper gänzlich

wiederhergestellt; abgeschlagene Körperteile wachsen wieder nach, das Augenlicht kehrt zurück usw. Alle verlorenen Lebenspunkte werden sofort regeneriert, ebenso wie alle KP. Wird der Trank auf den Körper einer Leiche gegossen, die erst seit weniger als drei Stunden tot ist, fährt die Seele des Verstorbenen zurück in den Körper, und er lebt wieder. Es verschwinden auch gleichzeitig alle Krankheiten, sowie dämonische Einflüsse, wie z.B. eine Markierung. Man sagt, dass diese Essenz ein ganzes Königreich wert wäre.

Voraussetzung: EP: 20, Kosten: 500 GM, Zeitaufwand: 1 Jahr, Heilungsaspekt 10, Alchemie: 10, Heilkunde: 10, MW: 25

Harlekinsaft

Ein Trank, der in eine weiße und eine schwarze Schicht vertikal aufgeteilt ist. Öffnet man die Flasche, so ertönt ein leises, verrücktes Gekicher. Nach Einnahme erhält der Konsument die Schattenhand-Fähigkeit „Freund der Finsternis“ (AC-GRW 1. Edition, S. 169) für drei Stunden. Für diese Zeitdauer erhält er jedoch auch die Schwäche „Halluzinationen“ für einen Punkt.

Voraussetzung: EP: 4, Kosten: 1 GM, Zeitaufwand: 2 Tage, Finsternisaspekt 6, Alchemie: 7, Giftkunde: 3, MW: 19

Heldentrutz

Dieser brodelnde, blutrote Trank lässt den Konsumenten für die nächsten zwölf Stunden keinerlei Wundabzüge spüren.

Voraussetzung: EP: 2, Kosten: 25 GM, Zeitaufwand: 1 Woche, Heilungsaspekt 6 oder Kampfaskpekt 8, Alchemie: 6, Heilkunde: 8, MW: 20

Irgathasaft

Irgathasaft ist ein zähflüssiges, dunkelbraunes Gebräu, das ständig warm zu sein scheint. Wird es getrunken, so ist es für die nächsten drei Tage möglich, Dinge zu essen, die normalerweise nicht essbar sind; z.B. kleine Steine, Sand, Erde, Rinde, Blätter usw. Giftige Substanzen oder verdorbene Nahrung wirkt auf dem üblichen Weg.

Voraussetzungen: EP: 1, Kosten 9 GM,
Zeitaufwand: 3 Tage, Erdmagie: 5 oder

Naturaspekt 4, Alchemie: 9, MW: 20

Foki & Zauberhelfer

Erz der Erde (3)

Das Erz der Erde ist eine gewöhnliche Handvoll Erde oder ein faustgroßer Stein. Bestimmte Mineralien, die normalerweise nur in sehr kleinen Mengen vorkommen, sind hier hoch konzentriert und unterstützen den Magier bei Erdzaubern. Erz der Erde ist ein Verstärker für einen bereits vorhandenen Fokus und erhöht diesen um +1.

Voraussetzungen: 4 EP, 2 KM, Handwerk: Steinmetz 3, Erdmagie 4

Ewiges Eis (4)

Herausgebrochen aus einem extrem mächtigen Eisgiganten und magisch konserviert, schmilzt dieses etwa 20x20 cm große Stück Eis niemals unter normalen Bedingungen. Nur magische Quellen (SL-Entscheid; z.B. Drachenfeuer oder starke Feuerzauber) vermögen es, dieses weißbläuliche Stück Eis zu schmelzen. Neben der Eigenschaft, extrem kühl (-50° C) zu sein, ist es ein Fokus von +1 auf alle Wasserzauber und sogar ein +2 Fokus auf alle Zauber, die aus Wasser Eis formen. Beide Boni gelten nur für Zauber des 1. bis 4. Grades.

Das Ewige Eis hat eine Härte von 15 und 20 Strukturpunkte und ist mit einem Kraftakt gegen 21 zu zerstören. Dabei zerspringt es in viele kleine Splitter, verliert aber seine magischen Eigenschaften nicht. Lediglich die Funktion als Fokus verliert es dadurch permanent. Der Gegenstand kann nicht in der bloßen Hand gehalten werden; das Ziel erleidet 1-2 Schadenspunkte pro Runde. Nur mit Handschuhen, die mindestens von guter Qualität sind, lässt sich das Ewige Eis gefahrlos berühren.

Voraussetzungen: 6 EP, 15 GM, Handwerk: Eisschnitzer 5, Wassermagie 8

Fokusring (1-10)

In diesen meist unauffälligen Ringen sind kleine Kristalle, Edelsteine oder Halbedelsteine eingearbeitet, welche die Strömungen eines bestimmten Zaubers bündeln. Wirkt der Magier diesen Zauber, so erhält er einen Bonus von +1 oder +2 auf den Zauberwurf. Dieser Bonus ist

kumulativ mit anderen Foki, jedoch kann ein Zauber nur von einem Fokusing profitieren. Die CP Kosten eines solchen Ringes errechnen sich aus dem Endpreis der Herstellungskosten geteilt durch 50 gerundet.

Voraussetzungen: Stufe des gewünschten Zaubers in der Magieschule, der Zauber muss beherrscht werden, Handwerk Goldschmied 3; Herstellungskosten für einen +1 Bonus 5 GM, 0,5 EP pro Stufe(aufgerundet); 1 Tage pro Stufe; Herstellungskosten für einen +2 Bonus 5 GM , 1 EP pro Stufe; 2 Tage pro Stufe.

Lapislazuli des Sturmes (5)

Der kleine Lapislazuli (ein blauer Halbedelstein mit glitzernden Einschlüssen) kann in einem Anhänger, Ring oder einfach in der Tasche getragen werden. Er ist sehr unauffällig und nur Kenner können ihn als magischen Gegenstand identifizieren.

Berührt ein Luftmagier während des Zauberns den Lapislazuli, so wirkt dieser als ein Kanal in die Luftebene; für jeden investierten KP sinkt der MW des Zaubers (damit gleichzeitig auch der eventuelle Widerstandswert des Ziels) um 1 Punkt. Dies funktioniert nicht bei Ritualen; auch ist das Potential des Charakters beim Zaubern zu berücksichtigen. Bei Vorhandensein einer Magieresistenz (MR) wird diese um 1 Punkt pro eingesetztem KP gesenkt.

Voraussetzungen: 7 EP, 2 GM, Handwerk: Goldschmied 5, Luftmagie 5

Quelltropfen (15)

Bahnt sich eine unterirdische oder in einem Berg gelegene Quelle nach jahrtausendelanger Arbeit den Weg an die Oberfläche (um z.B. zu einem Fluss oder Bachlauf zu werden), so ist dies ein magisches Ereignis, das die Urkräfte des Wassers symbolhaft darstellt und daher für Wasserelementaristen von großer Bedeutung ist. Der Quelltropfen ist der erste Tropfen, der sich seinen Weg ans Licht gebahnt hat. Ihm werden besonders starke arkane Energien zugeschrieben. Diese Tropfen sind äußerst selten und können kaum in Gold aufgewogen werden.

In einem Behältnis nah am Körper getragen (z.B. in einer kleinen Flasche um den Hals), ist der Quelltropfen ein +2 Fokus für alle Wasser- und Eiszauber. Für Rituale gilt er sogar als ein

+4 Fokus. Zudem können im Quelltropfen bis zu 10 KP gespeichert werden (1 Runde pro KP). Wird der Quelltropfen von einem lebenden Wesen geschluckt, so verwandelt es sich für 24 Stunden in einen Eisriesen (wie im GRW beschrieben). In dieser Form kann er immer noch Zauber anwenden. Der Tropfen ist danach verbraucht. Der Quelltropfen kann seinen Aggregatzustand niemals ändern, er bleibt unter allen Umständen flüssig.

Voraussetzungen: 26 EP, 2 SM, Wassermagie 10

eingeschlossen ist. Er ist zwar kein Fokus, jedoch ein nützliches Instrument, um magische Energien aus der Wasserebene zu kanalisieren. Benetzt der Magier seine Hände mit dem Tautropfen und zaubert dann, so erhält er automatisch 2 Erfolge auf den Wurf. Bei Zaubern, die Schaden verursachen, ist dieser um 3 Punkte erhöht. 1 Tautropfenglas gilt nur für 1 Zauber. Bei Ritualen erzielen sie keine Wirkung.

Voraussetzungen: 2 EP, 2 SM, Handwerk: Glaßbläser 3, Wassermagie 3

Tautropfenglas (1 für 3

Tautropfengläser)

Das Tautropfenglas ist ein magisch konservierter Tautropfen, der in einem winzigen Glasbehälter

Handwerks handbuch

- Meisterwerke der alltäglichen Kunst -

„Wenn der Stahl weiß glüht fang an zu schlagen“
- Schiedemeister zu seinem Lehrling

Einleitung:

Da häufiger Diskussionen über mangelnde Regeln zur Herstellung von Gegenständen ausgebrochen sind ist hier eine kleine Anleitung von mir. Es gibt zwei wichtige Punkte, die Materialien die zur Herstellung verwendet werden und die Herstellung selbst. Für jede Qualitätsstufe über der Normalen qualität verbessert sich Wurf des Handwerkers um +5 pro Stufe. Außerdem gibt er einige spezielle Fähigkeiten die man separat für 8 EP/4 CP lernen kann um bestimmte Materialle zu be- oder verarbeiten.

Fähigkeiten:

Meisterhandwerker haben über die Zeit teils magische Fähigkeiten oder Techniken entwickeln die zur Herstellung besonders beeindruckender Meisterwerke von nöten sind. Diese Techniken kosten zum Teil kp bei der Anwendung und beim Erlernen 8 EP/4 CP

Licht und Schatten spinnen

Vorraussetzung: Illusionsmagie St.2
Diese Fähigkeit ermöglicht es bestimmte Rohmaterialien (z.B. Sonnenseide) zu gewinnen. Der Handwerker muss pro 10 min Spinnen einen Kp einsetzen um das Licht oder den Schatten um einen Meter Ballen zu Material werden zu lassen. Außerdem ist ein Handwerkswurf auf Spinnen gegen 15 für jeden Meter erforderlich.

Metall falten

Diese in Saphiria und Xirr Nagesh bekannte Fähigkeit ermöglicht unterschiedliche Metalle übereinander zu legen und zu flaten um die besten Eigenschaften (max. Härte und Strukturpunkte sowie alle Fähigkeiten aller Metalle wenn sie sich nicht widersprechen) zu

erhalten. Für jedes Metall welches mit reingefaltet wird erschwert sich der Herstellungswurf um 5.

Lebendes Leder

Vorraussetzung: Nekromantie St.3
Diese Fähigkeit wurde von nekromantisch bewanderten Handwerkern Goremunds entwickelt. Bearbeitete Tierhäuten wird ein künstliches Leben eingehaucht, wodurch sie Beschädigungen selber wieder in einer Nacht reparieren. Bei der Herstellung muss das Material magisch die Material eingespeichert werden mit dem Einsatz von 1 EP. Außerdem kann sich die Rüstung auf Wunsch des Besitzers auch ohne ihn Fortbewegen und einfache Handlungen ausführen.

Lebende Knochen

Vorraussetzung: Nekromantie St.6, Lebendes Leder
Diese Fähigkeit ist eine Verbesserung der Lebenden Leder Technik. Eine Knochenrüstung wird durch diese Fähigkeit zu permanenten untotem Leben für einen EP erweckt und heilt nicht nur auf magische Weise Beschädigungen innerhalb einer Nacht, sondern ist auch in der Lage sich selbst zu bewegen und mit der Umwelt zu ageiren (solange es keine komplexen Handlung erfordert).

Rohstoffe:

Metalle:

Bronze

Bronze ist sehr beliebt für die Herstellung von Schmuck, aber auch Waffen und Rüstungen aus Bronze finden in einigen Teilen Kreijors Verwendung. Leider ist dieses Metall vergleichsweise weich und schwer. Rüstungen aus Bronze haben daher entweder eine um 1 erhöhte Belastung die durch eine um eins

erhöhte Mindeststärke einhergeht, oder eine um 25% verringerten RS. Schwerter haben auch eine um 1 erhöhte MS gehen durch den niedrigen Härtegrad von Bronze aber auch entsprechend schnell kaputt. Zur Herstellung von Schmuck ist der Wurf um 2 erleichtert.

Silber

Silber ist alles andere als geeignet zur Herstellung für Waffen und Rüstungen, das Metall ist viel zu weich und würde bei dem ersten Treffer nachgeben wie Butter. Allerdings hat dieses besondere Element verheerende Auswirkungen auf Werwölfe und einige Vampire. Auch einige Dämonen reagieren geradezu allergisch auf das edle Metall. Viele Vampir- und Dämonenjäger überziehen daher ihre Waffen mit einer dünnen Silberschicht. Des Weiteren erhalten Waffen oder Rüstungen, welche mit einer dünnen Schicht Silber überzogen wurden, sehen besonders beeindruckend aus und geben dem Besitzer einen Bonus von +1 auf Beeindrucken gegen alle die die Waffe oder die Rüstungen sehen können.

Kunstgegenstände und Schmuck aus Silber sind deutlich wertvoller als aus Bronze oder Kupfer und verleihen daher einen Bonus von zwei auf den Herstellungswurf.

Eisen

Eisen ist die Grundlage für die meisten Waffen und Rüstungen in Kreijor, daher gibt es keine Boni für die Herstellung mit diesem Material. Auch Schmuck oder andere Gegenstände bleiben ohne Boni.

Kupfer

Gegenstände und Schmuck aus Kupfer sind bei vielen Kulturen sehr beliebt. Allerdings ist dieses Material recht weit verbreitet, daher gibt es keine Boni bei der Herstellung mit diesem Material.

Gold

Dieses unglaublich seltene und wertvolle Metall wird seit Ewigkeiten von den Reichen als Statussymbol getragen. Tempel und Statuen von Göttern wurden mit diesem kostbaren Gelb verkleidet. Waffen oder Rüstungen sind höchstens als Zierde zu gebrauchen. Selbst bei normaler Qualität erhält der Handwerker einen Bonus von +3 auf alle Herstellungswürfe.

Drakonium

Beschreibung findet sich im Grundregelwerk. Die Qualität hängt direkt mit der Reinheit des

Drakoniums zusammen. Ab legendärer Qualität erhalten Rüstungen einen um 25% erhöhten RS und einen magischen RS von 2. Bei schlechterer Qualität gibt es dem Metall nur einen grünlichen Schimmer.

Stahl

Stahlwaffen und Rüstungen sind besonders Widerstandsfähig. Rüstungen haben eine um 1 reduzierte MS aufgrund des geringeren Gewichts (Verringerung um 25%). Schwerter lassen sich besonders gut schärfen und erhalten daher eine um eins erhöhten Schaden.

Lunarium

Beschreibung steht im Grundregelwerk. Ab legendärer Qualität treten die Effekte ein wie im GRW beschrieben. Darunter gibt es dem Metall einzig einen weiß silbrigen Schimmer, welcher schmutzabweisend ist.

Xiridium

Siehe Xirr-QB

Xaraxit

Siehe Xirr-QB

Abyssinium

Siehe Xirr-QB

Blana

Siehe Rhuinir-QB

Gulfjard

Siehe Rhuinir-QB

Mälfär

Siehe Rhuinir-QB

Silfring

Siehe Rhuinir-QB

Seydir

Siehe Rhuinir-QB

Vladit

Dieses verfluchte Erz aus den drakischen Mienen ist schwarz und wird von rötlichen Adern durchzogen. Legenden besagen, dass die Mienen durch das Blut hunderter Arbeiter verflucht wurde und nach dem Lebenssaft intelligenter Wesen durstet, wie die sadistischen

Monster, welche das Land regieren. Es wiegt genauso viel wie Stahl und hat dieselbe Härte. Bei jedem Treffer gegen ein blutendes Wesen, verursachen Waffen aus diesem Metall zusätzlich 1W10 Schaden. Lebende Benutzer der Waffe erhalten sobald sie nach ihr greifen sofort einen LP Schaden und jede zweite Runde einen weiteren LP.

Rüstungen aus diesem Metall sind die reinsten Folterinstrumente und entziehen jedem lebendigen Wesen, 1 LP pro Runde. Schatullen, Schmuck und andere Gegenstände sind sehr beliebt unter den Adligen jedoch nur sehr schwer herzustellen. Lebende kriegen aufgrund des beißenden Metalls einen Malus von 5 auf alle Herstellungsversuche, jedoch sind alle Objekte hundertmal mehr Wert als diese es wären, wenn sie aus Gold gemacht wären. Vlags Tron selbst ist aus diesem Material gefertigt.

Botanium

Dieses bräunliche Metall ist leicht wie Nussbaumholz und hat auch eine solche Maserung. Sowohl Waffen als auch Rüstungen werden nach dem Schmieden mit Harz eingerieben, wodurch die Magie des Metalls aktiviert wird.

Fließt flisches Wasser über das Metall wächst es innerhalb der nächsten Tagen nach und verschließt Beschädigungen wieder, sodass die Gegenstände nahezu unzerstörbar sind, zumindest solange man sie nicht ins Feuer wirft. Flammen lösen die Magie auf bis das Metall mit Harz eingerieben wurde.

Gegenstände aus Botanium sind Nähboden für alle Pflanzen, welche auf jedem Millimeter gedeihen.

Viel Pflege ist unabdingbar, ansonsten werden Waffen und Rüstungen mit der Zeit immer Schwerer und unhandlicher.

Hölzer

Herzbaum

Dieser riesige Baum im Herzen des Dornenwaldes hat ein sehr helles Holz und eine wunderschöne Maserung. Schon lange ist dieses Holz zu einem sehr begehrten Gut unter allerlei Handwerkern geworden, da nahezu alles aus diesem Holz, horrend Preise auf den Märkten bringt. Schuld an den Preisen sind zum Einen die Waldelfen, welche diese Bäume im Dornenwald vor unbefugten schützen und somit sehr selten machen, zum Anderen ist das helle

Holz vor sehr begehrt als Bödenbelag vom Tempeln.

Das heilige Holz verursacht bei Dämonen und Untoten, welche über die Holzplanken gehen, 1W10 T Schaden jede Runde.

Kunstwerke und Schmuck aus Herzbaumholz kann von Priestern, Schamanen und Druiden des Lichtaspektes als +2 Fokus verwendet werden.

Bögen aus diesem Holz können von Bogenmachern zu den legendären Herzbaumbögen verarbeitet werden. Herzbaum hat die Härte von 8.

Ebenholz

Ebenholz ist ähnlich wie Nussbaumholz mit Härte 7 und einem Bonus von +2 auf alle Herstellungswürfe. Einzig die Erscheinung ist pechschwarz mit einer gräulichen Maserung. Dieses finstere Holz aus den Laubwäldern Drakias ist sehr schwer zu beschaffen und 25% teurer in der Beschaffung und auch alles was aus diesem Holz ist 25% teurer.

Nussbaumholz

Dieses sehr dunkle und harte Holz wird zur Innenausstattung sowie zur Herstellung von Kunstwerken verwendet. Alle Gegenstände aus diesem Holz haben eine Härte von 7 und gibt einen Bonus von +2 auf alle Herstellungswürfe.

Weißesche

Weißesche ist sehr weich mit einer Härte von 3, zu weich für Waffen oder Rüstungen. Wie der Name es schon deutlich macht handelt es sich hierbei um schneeweißes Holz ohne Maserungen, allerdings ist der Schmuck äußerst wertvoll, solange er keine Kratzer aufweist und gibt +5 zur Herstellung von Schmuck.

Schwarzkernkirschbaum

Dieses Holz ist eigentlich alles andere als schön oder gut zu verarbeiten. Ganz im Gegenteil diese knochigen Bäume werden von Bluttränen bewacht (siehe Xirr-QB) und ist ungewöhnlich hart (Härte: 6) und erschwert alle Herstellungswürfe um 5. Jedoch hat dieses Holz eine besondere magische Eigenschaft, sie gibt jeder Waffe aus dem Holz die Fähigkeit ätherische Wesen zu verletzen. Pfeile aus dem Holz fügen ätherischen Wesen 1W10 zusätzlichen T-Schaden zu. Rüstungen aus dem Holz geben einen RS von 5 gegen ätherische Angriffe. Wenn man einen Raum komplett aus

diesem Holz ausgekleidet ist bietet es ein effektives Gefängnis von Geistern.

Leidweide

Das Holz dieses Baumes ist übersät mit den klebrigen Pollen und Samen welche Depressionen auslösen wenn sie in die Blutbahnen eines Intelligenten Wesens gelangen (Stärke von 4, Blutgift).

Blutnadel

Das Holz dieser Tanne aus dem Knochenwald ist rötlich schimmernd, ansonsten ist die Blutnadelanne nichts Außergewöhnliches.

Blutesche

Die Blutesche ist ein Fleischfressende perversion eines Baumes, die dornigen Äste leben vom Blut erschlagener Gegner. Hieb Waffen aus diesem Holz beginnen nach dem ersten Tropfen Blut dornen wachsen zu lassen. Wenn die Waffe einmal im Blut getränkt wurde sind wachsen genug Dornen an der Waffe, dass sie gegen Gegner ohne, lederne und natürliche Rüstungen 1W10 Schaden mehr macht.

Zornzeder

Dieses graue Holz ist mit roten Adern durchzogen. Ähnlich wie die Leidweide lösen die Pollen und Samen dieses Holzes emotionale Reaktionen aus, nur verursacht dieses Blutgift keine Depressionen sondern eine Berserkerwut (Stärke von 4, Blutgift).

Klapperesper

Dieses Holz wird gerne für Instrumente verwendet. Bei jeder Benutzung der Instrumente kann man ein unheimliches Knacken von Knochen in der Ferne hören. Die Techniken der Bardenspezialisierung Todessänger lassen sich mit solch einem Instrument auch mit musizieren an Stelle von Singen verwenden.

Eitereiche

Dieses streng riechende Holz zieht jedes Insekt in einem Umkreis von 100 Meter an. Der Rohstoff ist im Schnitt eine Stufe schlechter in der Qualität als normales Holz.

Todestanne

Das schwarze Holz dieser Pflanze, wird gerne verwendet um Leichen verschwinden zu lassen. Ein Olivgroßes Holzstück beginnt sofort zu Keimen wenn es in Kontakt mit kaltem Fleisch kommt. Innerhalb von einer Woche ist die

Leiche komplett von Wurzeln durchzogen und eine anderthalb Meter hohe Tanne thronet an der Stelle. Der Zauber Totenbaum lässt sich hiermit kombinieren und halbiert die benötigten KP/EP für den Zauber.

Beinbirke

Die Beinbirke ist ein besonders harter Rohstoff aus dem Knochenwald. Alle Gegenstände aus diesem Holz haben eine Härte von 9 und gibt einen Bonus von +3 auf alle Herstellungswürfe.

Knochenkiefer

Das Holz der braunen Knochenkiefer wird gerne verwendet um Fallen zu bauen. Verzauberte Versionen dieses Baumes ignorieren bestimmte Personen und schütteln sich nur bei Fremden. Personen die davon ausgeschlossen werden sollen müssen beim Zaubern bestimmt werden. (zusätzliche Voraussetzung zur Herstellung Nekromantie 7 oder Naturaspekt 6)

Winterbaum

Gegenstände aus diesem Material sind immer mit einer kleinen Eisschicht bedeckt, jedoch ist die Herstellung nicht mit normalen Mitteln möglich. Man benötigt eine, unter den besten Handwerkern geheime Bearbeitungstechnik (siehe Spezialfertigkeiten). Waffen aus diesem Holz verursachen 1W10 Kälteschaden und Rüstungen geben einen RS von 5 gegen Feuer und Flammen. Alle Gegenstände aus Winterbaumholz sind nahezu nicht brennbar und erzielen außerhalb Rhiunirs astronomische Summen.

Stoffe

Altensamt

Der Stoff vieler Legenden, Altensamt wird verwendet um Truhen die mächtige magische Gegenstände beherbergen. Die Effekte der magischen Gegenstände werden verdoppelt (SL Entscheidung bei welchen das funktioniert). Das Samt ist nicht bezahlbar, da keiner so verrückt wäre es zu verkaufen. Viele alte Truhen befinden sich in den Ruinen von Atlantea, so sagen es zumindest die Legenden.

Blauschleier

Diese Seidenart entsteht durch eine blaue Eulenart aus Vai Kor. Sie sammeln bestimmte Fasern von verschiedenen Blüten und bauen

daraus die blauen Seidennester. Kleidung aus diesem Material lässt nicht nur Wasser und Schmutz einfach abperlen sondern gibt dem Träger eine magische Aura, welche ihn attraktiver wirken lässt (Aussehen +1). Die Seidennäster zu Sammeln ist alles andere als einfach, daher kostet auch einen Meter dieser Seide das 10 Fache von normaler Seide.

Bienenwolle

Diese Wolle ist nicht gerade beliebt, da sie unangenehm auf der Haut juckt und dem Träger den Tag zur Hölle macht (-1 auf alle Aktionen pro Stunde kumulativ und nach einem Tag einen tödlichen Schaden. Dieser Schaden kann nicht regeneriert werden auch nicht mit magischen Gegenständen oder Zaubern solange die Kleidung nicht mindestens eine Stunde abgelegt wurde). Die Wolle wird aus verschiedenen giftigen Pflanzenfasern gewoben. Sadistische Herren lassen ihre Sklaven solche Kleidung tragen um sich an ihren Qualen zu ergötzen. Auch für Verhöre werden Kleidung aus Bienenwolle gerne eingesetzt und erleichtern die Folterfreie Vernehmungen ungemein (+5 auf den Wurf).

Nebelseide

Nebelseide wird von den Sidhen durch eine spezielle Technik aus den Nebeln an der Küste gewoben. Diese sagenumwobene Seide ist nicht nur unglaublich beeindruckend (+2 auf beeindruckend) sondern gibt Elementarmagiern und Illusionisten einen Kp Vorrat von 10 für alle Zauber wenn der Träger eine Robe, Hemd, T-shirt oder Hose oder äquivalent an hat. Einzigartige Seidenkleidung gibt sogar einen kumulativ einen Fokus von 1 auf Elementarmagie und Illusionstzauber.

Nachtvlies

Nachtfließ ist das Geschenk der Götter an alle Assasinen, Einbrecher und Diebe von Kreijor. Aus der tiefsten Finsternis der Nacht, der dunkelsten Ecken der finstersten Orten an die sich niemals ein Sonnenstrahl verirrt. Das Ernten dieses Stoffes ist nur mit der besonderen Fähigkeit Schatten und Licht weben möglich. Das Nachtfließ erleichtert Verbergenwürfe im Dunkeln um (+4) wenn der Träger einen Mantel oder Umhang aus diesem Stoff trägt. Schuhe aus Nachtfließ verschlucken alle Geräusche beim schleichen (+3 aufs Schleichen). Doch die wahre Macht dieses Materials entfesselt sich wenn der Träger entweder ein einzigartiges Hemd und Hose oder einen einzigartigen Umhang/Mantel

oder ähnliches aus Nachtfließ an hat. Der Träger erhält den Vorzug „Dunkelheit der Darramistyl“

Sonnenseide

Sonnenseide wird nur am Tag der Sommersonnenwende auf goldgelben Weiden gesponnen. Man braucht die besondere Fähigkeit Schatten und Licht weben um diese goldgelb-leuchtenden Ballen zu ernten. Kleidung aus diesem Stoff leuchtet selbst in der schwärzesten Nacht und schmerzt Dämonen und den anderen Kindern der Nacht schon beim Anblick. Im Umkreis von 10 Metern erhalten diese Wesen 1W10 Schaden welcher schwer heilbar ist.

Lunarleinen

In einer Vollmondnacht können Charaktere mit der Fähigkeit „Schatten und Licht weben“ Leineballen aus Mondlicht spinnen. Kaputzen aus diesem Stoff geben dem Träger einen 40m Restlichtverstärker. Ansonsten ist dieses Material durch seine magischen Eigenschaften eine Verteidigung gegen ätherische und dämonische Angriffe die sonst Rüstungen ignorieren mit einem RS von 5.

Regenbogensatin

Ein weiterer Stoff welcher nur mit der Fähigkeit „Schatten und Licht weben“ aus Regenbögen gewonnen wird. Die Feen von Aborea haben diese Kunst perfektioniert und kreieren atemberaubende Kleidung welche andauernd die Farben ändern. Für Illusionisten ist solch eine Kleidung automatisch ein Fokus von +2, außerdem erhält der Träger einen Bonus von +2 auf Beeindrucken. Außerdem ist aus Material erstelltes zehn Mal teurer als normale Kleidung. Die Regenbogenballen können nur selten gekauft werden, da sie sehr teuer sind und nur schwer zu ernten.

Todeskobraleder

Das Leder des legendären Todeskobra ist nicht nur besonders widerstandsfähig (RS*1,5) sondern ist auch absolut dicht wenn es um Säure geht und gegen Flammen hilft immerhin der halbe RS. Auf dem freien Markt ist es sehr schwer solch ein Leder zu erhalten und wenn überhaupt kostet ein Meter 100 Goldmünzen.

Eisseide

Dieser Stoffballen wird in Rhuinir aus Fasern einer Eisblume hergestellt. Kleidung aus

Eisseide lässt bei jeder Bewegung kleine Eiskristalle herunter rieseln, welche sich

Geschenke & Dornen der Natur

Gifte

Anima nigra

Art: Verletzung **Zustand:** flüssig **Wirkungszeit:** sofort **Wirkungsdauer:** 1W10/2 **Stärke:** 9
MW: 10 **Effekt:** Das Gift wird gewonnen, wenn eine ausgewachsene Anima nigra eingekocht wird. Pro Runde zieht es 1W10/2 KP ab.

Feenphaleanopsisduft

Art: Inhalation **Zustand:** gasförmig
Wirkungszeit: Sofort **Wirkungsdauer:** Szene
Stärke: 1 (3 bei Feen) **MW:** 10 **Effekt:** Feenphaleanopsisduft ist ein Aphrodisiakum, welches von den gleichnamigen Pflanzen ausgeströmt wird. Neben der aphrodisierenden Wirkung wird das Opfer von der Quelle des Geruchs angelockt.

Feenphaleanopsisstee

Art: Einnahme **Zustand:** flüssig **Wirkungszeit:** 1W10 Minuten **Wirkungsdauer:** 1 Tag **Stärke:** 8
MW: 10 **Effekt:** Dieser süßbittere Liebestee wird aus den Blättern der Feenphaleanopsis gewonnen. Das Opfer erhält für die Wirkungsdauer die Schwächen Lüstern und Sanfte Verführung, wobei sich beides hauptsächlich auf die erste Person die ihn verführt oder auf seine Liebesbekundungen eingeht, fokussiert.

Kicherdoof

Art: Einnahme oder Verletzung **Zustand:** Zähflüssig **Wirkungszeit:** Sofort
Wirkungsdauer: 1/2 Stunde **Stärke:** 3 (4 bei Halblingen) **MW:** 14/12 **Effekt:** Kicherdoof ist ein klassisches Feengift das aus dem Saft der vergorenen Feenbirne und Suriawurzeln als Hauptzutaten hergestellt wird. Das Opfer dieses Giftes verfällt nahezu augenblicklich in einen Rauschzustand, der sich durch eine mächtige Euphorie bemerkbar macht. Es ist dem Charakter in der Wirkungsdauer nicht möglich

zu kämpfen oder konzentrierte, länger als eine Minute dauernde Prozesse zu verfolgen. In einem von zehn Fällen jedoch kehrt sich die Wirkung des Giftes um und das Opfer verfällt automatisch in Furcht, wobei sich diese gegen alles in seiner Umgebung richtet. Einen ungewollten Nebeneffekt für die Feen stellt allerdings auch das starke Suchtpotenzial da, die dieses Gift auf Halblinge zu haben scheint. Es sind schon Geschichten bekannt von Halblingen die in regelmäßigen Abständen den Wald besuchen nur um wieder einmal mit Kicherdoof vergiftet zu werden.

Kreischerzinn

Art: Verletzung **Zustand:** flüssig **Wirkungszeit:** sofort **Wirkungsdauer:** eine Szene **Stärke:** 3
MW: 10 **Effekt:** Kreischerzinn entsteht in der Schwanzspitze von Kreischern, einer Ausprägung von Erzsclingern. Dabei ist das sonst nichtgiftige Zinn mit diversen organischen Verbindungen gemischt und wird dadurch giftig für Lebewesen. Während es bei allen Lebewesen, welche größer der Größenklasse Winzig sind nur schwere Schmerzen zufügt und das Opfer bei allen Handlungen eine Szene lang um fünf minus dem Konstitutionsbonus des Lebewesens behindert (Lebewesen mit entgegenwirkenden Vorteilen ausgeschlossen), sind winzige Lebewesen schwerer betroffen. Bei diesen verursacht das Gift, neben dem ersten Effekt auch eine Lähmung, welche 2W10 Runden anhält. Bei noch kleineren Lebewesen hat das Gemisch eine vergleichbar desinfizierende Wirkung wie Alkohol bzw. wirkt tödlich.

Giftige Gewächse

Aconitum napellus

Beschreibung: 50-150 cm Höhe, dunkelgrüne Laubblätter, 6-9 dunkelblaue Blüten, treten in endständigen Trauben auf und umschließen die Kelchblätter **Vorkommen:** Gebirgslandschaften

an Bachufern, feuchte Wiesen und Wäldern (bevorzugt kalkhaltige Böden), halbschattige Lage, Länder: südlichste: Vernua & Atlantea, Nördlichste: Gwynor & Khoras **Kein**

Vorkommen: Wüstenregionen, Oasen, Xirr Nagesh, zu Geröllhaltiges Gebirge (Bsp.: in der Eisernen Phalanx) **Häufigkeit:** moderat bis häufig **Suchen & Finden:** Wenn gezielt nach der Pflanze gesucht wird und diese in der Region vorhanden ist wird sie ab einem MW von 15 auf Suchen gefunden (unterstützende Fertigkeiten: Giftkunde, Heilkunde). Im Essen serviert ist der MW 18, um zu erkennen, dass es Blätter von *Aconitum napellus* sind, wenn *A.n.* bekannt ist. Um festzustellen, dass eine Person mit *Aconitum napellus* vergiftet wurde ist eine Heilkunde / Kräuterkunde gegen MW 14 erforderlich. **Gift & Heilmittel:** Kontaktgift, komplette Pflanze, Knolle kann als Heilmittel benutzt werden, wenn gut zubereitet, sonst Knolle besonders giftig. Führt zu Hautentzündungen (höhere Belastung beim tragen), wenn die Pflanze berührt wird. Bei hoher Dosierung oder häufiger Berührung folgt eine Vergiftung **Herstellung:** Zur Herstellung des Hochdosierten Gifts in Form kleiner Kugeln benötigt man 10 *Aconitum* Pflanzen (und Gussformen für Kugeln), wohingegen das Waffengift mit nur 4 Pflanzen auskommt. Um das Gift für den gewollten Gebrauch herzustellen, muss der Giftkundige die Pflanze erst in einem Gefäß erhitzen, mit einem Mörser zerkleinern und hiernach trocknen (2W10 + Giftkunde MW: 16 um zu wissen wie und was man macht). Um es dann tatsächlich Kugeln aufzubereiten ist ein Wurf auf Alchemie gg. Den MW: 18 notwendig. Bei einem Fehlschlag ist die Pflanze nicht mehr zu gebrauchen. Bei einem kritischen Fehlschlag erleidet der Charakter die unter Kontaktgift beschriebenen Folgen. Nachdem es getrocknet ist, kann das Gift in Essen verborgen werden (Kugeln). Alternativ können die *Aconitum napellus* Blütenblätter (unbehandelt) auch in einer Suppe serviert werden (ohne Alchemiewurf). Wenn es als Kontaktgift auf Waffen oder ähnlichem aufgetragen werden soll muss nach dem zerkleinern der Pflanzen das Gift mit Salz versetzen um den Pflanzenresten das Wasser zu entziehen, damit man es auf Klingen oder ähnlichem verteilen kann. (ohne zusätzlichen Alchemie-Wurf) **Giftstärke:** *Aconitin* hat eine Stärke von 8/10 (Blüte/Knolle) wenn es eingenommen wird. Wenn die SR überwunden wird fällt das Opfer mit einem Punkt in den Bereich Koma und stirbt nach 3 Stunden wenn es nicht geheilt wird. Wenn die SR um mehr als 5 Punkte überwunden wird stirbt das Opfer

innerhalb einer Minute in der es sich vor Schmerzen windet. Stärke von 5/7 (Blüte/Knolle) wenn es als Kontaktgift wirkt. Wenn die SR überwunden wird ist das Opfer für 1W10 Runden bewusstlos. Übertrifft der Wurf die SR um mehr als 8 erhält das Opfer jede Minute 3W10 Schaden. Wenn die SR nicht überwunden wird passiert folgendes: Typische Vergiftungserscheinungen sind die Taubheit der Körperstellen (ggf. Malus auf Aktionen, wenn Arme oder Beine o.ä. betroffen), die mit der Pflanze in Berührung gekommen sind, bei Einnahme auch Kälteempfindlichkeit Übelkeit, nervöse Erregung, Herzrhythmusstörungen und Krämpfe (Malus jeweils nach SL Entscheid, da es sowohl auf die äußeren Umstände als auch auf die Menge etc. ankommt). Knolle als Gift bei Einnahme: 2g der Wurzel sind tödlich. Das Gift blockiert die Muskeldiplatten und führt zu Herzarrhythmien, Krämpfen und Kreislaulähmungen. Eine Vergiftung durch Eisenhut macht sich erst durch ein Prickeln auf den Lippen und eine Taubheit der Zunge bemerkbar. Die Betäubung erfasst danach allmählich den ganzen Körper. Der Herzrhythmus beschleunigt sich und der Tod tritt meistens infolge einer Lähmung der oberen Atemmuskulatur ein.

Knolle: Heilmittel, wenn es richtig zubereitet wird. **Wirkung:** Zubereitet (2W10 + Heilkunde MW 18; 2W10 + Alchemie MW 14) ergibt sich ein Saft, der sehr bitter schmeckend einen Bonus von 6 auf den GW gegen Furcht gibt und die negativen Wirkungen des Giftes *Aconitin* neutralisiert. Bei Fehlschlägen ist die Knolle nicht mehr zu gebrauchen. Bei kritischen Fehlschlägen bekommt der Zubereiter 3W10 Schaden und zuckt am ganzen Körper für 1W10 Runden (handlungsunfähig).

Atropa belladonna

Beschreibung: 50-150 cm hoch, bei guter Pflege bis zu 2 Meter, ab einem Meter Höhe sind die ersten Verzweigungen, etwa 15 cm lang und 8 cm breit sind die Blätter, die sehr stark spitz zulaufen, die Blüten sind grün-violett, die Frucht ist schwarz und gut von Blättern umhüllt, so dass sie nicht auf Anhieb gesehen wird.

Vorkommen: Wälder **Kein Vorkommen:** Gebirge, Wüste o.ä. **Häufigkeit:** häufig **Suchen & Finden:** Um diese Pflanze in einem Wald zu finden ist der MW: 16 erforderlich. Die Früchte sind nur einen Monat lang an den Pflanzen (Garlin). Die Blüten sind Strahlund und Flammwyld an den Pflanzen Gift:

Herstellung: Für das Gift werden die Früchte benötigt, die ausgedrückt werden. (Wissen: Giftkunde MW: 16) Das Gift kann dann entweder noch mit etwas Wasser versehen werden, um aus einer Dosis Waffengift 2 Dosen Gift zur Einnahme herzustellen. Wird das Gift Hitze ausgesetzt ist es nicht mehr zu gebrauchen. Durch einen Fehlschlag ist die Frucht nicht mehr zu gebrauchen. Bei einem kritischen Fehlschlag ist der Charakter von den Auswirkungen betroffen, als ob die SR um 4 überwunden wurde. **Giftstärke:** Es wird mit einem Bonus von 6 gerechnet. Wird die SR überwunden bekommt der Charakter die nächsten 24 Stunden einen Malus von 2 auf alle Proben bei denen er etwas sehen muss. Wird die SR um mehr als 4 überwunden, bekommt der Charakter -6 auf alle Aktionen bei denen er sehen muss, da seine Pupillen soweit geschrumpft sind, dass er fast blind ist. Alternativ, wenn es als Waffengift benutzt wird, tritt der Malus nach 2 Runden auf, da es sich bis dahin verteilen muss.

Heilmittel:

Herstellung: Für die Herstellung eines Trankes werden die Blüten der Pflanze benötigt. Diese werden mit Salz versehen und gemörsert, sodass eine zähflüssige Masse entsteht. Diese wird erhitzt, so dass die letzten Giftstoffe zerstört sind (Wissen: Heilkunde MW 16). **Wirkung:** In die Augen geträufelt bewirkt das Mittel, dass sich die Pupillen sehr stark weiten, so dass fast das gesamte Auge von ihnen ausgefüllt ist. Durch die geweiteten Pupillen sieht der Charakter, wie jemand mit Restlichverstärker 15 m. Zu dem bekommen weibliche Charaktere einen Bonus von 2 auf verführen, da ihre Wangen rötlich schimmern und ihre Augen glänzen, so dass kaum ein Mann widerstehen kann. Der Nachteil bei diesem Mittel ist, dass man den Tag, nach dem man es genommen hat einen Malus von 4 auf alle Aktionen bekommt, die damit zusammen hängen etwas zu sehen, wenn es nicht in einem abgedunkelten Raum ist, da die geweiteten Pupillen sehr stark auf Licht reagieren. Die Wirkung dauert 24 Stunden an.

Cinchona succirubra

Beschreibung: Baum, etwa 25 m hoch, Dichtbelaubte Krone, rotbraune Rinde, dunkelbraune Borke, jüngere Zweige hellbraun bis weißlich, der Saft aus den Wunden des Baumes ist erst milchig und wird dann rötlich, große Blätter (20 cm lang 12 cm breit), eiförmig, Oberseite: dunkelgrün glänzend, Unterseite: mattgrün oder blutrot, Blüten: becherförmiger Kelch mit 5 kurzen Zipfeln, Frucht: längliche

Kapsel 3,5 cm lang, Blut Mitte des Jahres

Vorkommen: Im Vorgebirge in fast sumpfbartigen Gegenden, Dschungel **Kein**

Vorkommen: Wasserarme Regionen

Häufigkeit: häufig in beschriebener Umgebung

Suchen & Finden: MW 16

Gift:

Herstellung: Das Gift wird aus den, auf der Unterseite roten Blättern gewonnen. Hierzu sind 6 Blätter je Dosis notwendig. Zusätzlich wird eine Phiole benötigt in der das Gift transportiert werden kann. Um das Gift herzustellen wird ein Wurf auf Giftkunde gegen den MW 18 abgelegt werden, um zu wissen, was für eine Art Gift in den Blättern ist. Charaktere die sich das Gift in ihr Giftbuch geschrieben haben, oder die Zubereitung des Giftes auswendig gelernt haben, müssen diesen Wurf nicht ablegen, da er automatisch gelingt. Des Weiteren wird ein Wurf auf Alchemie gegen 16 benötigt, um das Gift mit dem Wissen herzustellen und das Destillat in eine Phiole zu füllen. In dieser Phiole ist es, solange es nicht mit Sauerstoff in Kontakt kommt, haltbar bis die Phiole geöffnet oder zerstört wird. Ist das Gift an der Luft führt die Wechselwirkung mit der Luft dazu, dass das Gift nach 2 Tagen keine Wirkung mehr zeigt.

Giftstärke: Stärke: 8 gegen SR, wie üblich

Wirkung: Einnahme: Das Gift wird normalerweise in Essen oder Trinken gegeben, da es fast geschmacklos ist (Aufmerksamkeit MW:22). Zu dem ist es farblos. Es bewirkt einen tiefen Schlaf, in der der Charakter nicht träumt und erst aufwacht, wenn er verletzt wird (T-Schaden) oder sonstigen Blessuren (ab 4B Schaden auf einmal) erleidet. Ansonsten wacht die Zielperson nach 8 Stunden Schlaf mit starken Kopfschmerzen wieder auf, ohne etwas von dem Gift wahrgenommen zu haben.

Heilmittel:

Herstellung: Das Heilmittel wird aus den Blüten der Pflanze hergestellt. Für eine Dosis Heilmittel benötigt man 5 Blüten Die Zubereitung erfolgt über einen Wurf Heilkunde MW 16, um zu wissen, was für eine Wirkung entsteht, und einen Alchemie-Wurf gegen den MW 16 um es herzustellen. Hierzu werden die Blüten in Wasser erhitzt und gemörsert, etwas Salz hinzugegeben. Nachdem das Salz und der Mörser die Struktur zerstört haben und der Wirkstoff in das Wasser übergegangen ist, werden die Pflanzen und Salzreste entfernt (Filter). **Wirkung:** Am Ende ist ein milchiges Gebräu entstanden, dass bei Einnahme dazu führt, dass nur die Hälfte des nächsten Schlafes gebraucht wird, um LP und KP zu regenerieren. Zusätzlich kann es gegeben werden, um die

Wirkung des Giftes der Blüten der Cinchona succirubra zu neutralisieren, bevor der Charakter schläft.

Tricholoma equestre (Grünling)

Beschreibung: Dieser Pilz hat einen 5 bis 15 cm breiten Hut mit Zitronen bis Schwefelgelben Lamellen, auf denen olivbraune eingewachsene Schuppen vorhanden sind. Die Sporen, die dieser Pilz absondert sind weiß. Der Stiel ist bis zu 10 cm lang und gelblich. **Vorkommen:** sandigen Boden in Wäldern **Häufigkeit:** häufig **Suchen & Finden:** Da dieser Pilz sehr klein und leicht zu verwechseln ist muss man eine Suchen Probe gegen den MW 16 durchführen. 12 Pilze zu finden kann durchaus 1-2 Tage in Anspruch nehmen.

Gift:

Herstellung: Um das Gift des Pilzes zu extrahieren ist als erstes ein Wurf auf Giftkunde notwendig (MW 20). Gelingt dieser, so weiß der Charakter, dass er die Pilze (es werden für 5 Dosen 12 Pilze benötigt) in Wasser stark erhitzen muss. Hiernach werden die Pilze eingekocht. Das Spezielle hierbei darf das Glas jedoch nicht steril sein, sondern muss mit einer Tinktur (Kosten 2-6 GM in jeder größeren Stadt beschaffbar) eingerieben werden (Alchemie Wurf MW 18). Nach 4 Wochen entsteht durch eine Reaktion ein Gift im Wasser. Die Pilze können hiernach nicht mehr gebraucht werden. Bei einem Fehlwurf bei der Alchemie Probe sind die Pilze nicht mehr zu gebrauchen. Durch das tollpatschige Verhalten bei einem kritischen Fehlwurf werden auch die Gefäße zerstört. Die genannte Tinktur besteht aus 50% des Schleimes des ...Frosches und 50% eines exzellenten Schnapses. Der Frosch ist in Sümpfen anzutreffen, da er jedoch winzig ist, ist er erst ab einer Suchen Probe von 24 zu finden. Den Frosch zu fangen, wenn man ihn einmal gefunden hat, ist einfach. **Giftstärke:** Das Gift muss eingenommen werden. Das Gift ist geruchsneutral, schmeckt jedoch etwas holzig. Das Gift hat eine Stärke von 6. Wenn die SR überwunden wird erleidet der Zielcharakter einen Malus von 2 auf Stärke (Hierbei kann es auch unter das Rassenminimum gesenkt werden). Übertrifft der Giftwurf die SR um mehr als 8, so bekommt der Zielcharakter einen kumulativen Malus von 1 auf Konstitution (jeden Tag). Ist die Konstitution auf 1 gesunken, so hat der Charakter nur noch einen Tag zu leben, bevor er stirbt. Der Tod ist qualvoll, da der letzte Tag von starken Schmerzen begleitet wird, die sich bei jeder noch so kleinen Bewegung im ganzen Körper stechend zeigen.

Heilmittel:

Herstellung: Für das Heilmittel sind nur die olivbraunen Schuppen an der Unterseite des Hutes notwendig. Diese Schuppen können durch Zugabe von hochprozentigen Schnaps (ab exzellenter Qualität) eingelegt werden (Wissen: Heilkunde MW 20). **Wirkung:** Die Einnahme bewirkt den Anstieg der SR für eine Szene um 2. Ab der Einnahme von 3 Dosen negiert sich die Wirkung. Zusätzlich kann es die Wirkung des oben genannten Giftes neutralisieren. Um jedoch bei einer Untersuchung zu merken, welches Gift der betroffene zu sich genommen hat ist eine Heilkunde Probe gegen den MW 24 notwendig.

Giftige Minerale

Arsenicum Album

Beschreibung: Erze, mit milchigen Adern, Reinform, weißes Pulver Gelöst, farb- und geschmacklos **Vorkommen:** Nur in Erzform, Gebirge (häufigsten in Xirr) **Kein Vorkommen:** Über Tage **Häufigkeit:** selten **Suchen & Finden:** Das Suchen nach den Erzen ist langwierig und kann ohne weiteres mehrere Tage in Anspruch nehmen. Für jeden gesuchten Tag wird der MW das Erz zu finden um 1 gesenkt. Der Start MW ist 26 um ein Erz zu finden, dass ähnlich aussieht. (Wahrscheinlichkeit, ob es Eisenerz mit Arsen ist, wird wie folgt ausgewürfelt: 1W10: 1,2,3 Arsenicum albumhaltiges Erz; 4-0 falsches Eisenerz). Dieser Wurf wird nach einer halben Stunde genauer Untersuchung gemacht. Wenn der Charakter einen Wert von 7 in Bergbau hat ist die Wahrscheinlichkeit 50%.

Gift:

Herstellung: Um das Arsenicum Album aus dem Erz zu bekommen, muss dieses hoch erhitzt werden (Holzkohle, Magie, oder ähnliches). In Megalys und Xirr Nagesh wird dies Gifthütten gemacht. Um es alleine Herzustellen ist ein Wurf auf Wissen: Giftkunde gegen den MW: 20 notwendig um die Prozedur zu kennen. Die Prozedur benötigt mehrere Phiolen und Schläuche, in denen sich das Gas ausbreiten kann. Zusätzlich wird pro Dosis ein halbes Kilo Erz benötigt. Die Schlauchkonstruktion verläuft nach oben hin zusammen. Ein sehr feines Sieb fängt das Arsenpulver, das entsteht, auf. (Hierfür: Alchemie MW: 20) Die Materialien kosten zusammen etwa 3 GM und sind nur in großen Städten, oder bei Gifthütten zu bekommen

(Aufpreis von 1,5 GM) Bei einem Fehlschlag beim Alchemiewurf ist das Erz unbrauchbar und es ist kein Arsenicum Album entstanden, die Materialien gehen nur bei einem kritischen Fehlschlag kaputt. **Giftstärke:** Arsenicum Album hat eine Stärke von 10 und muss in die Blutbahn des Lebewesen gelangen, um zu Wirken. Es gibt zwei Arten Arsen zu benutzen. Die eine ist, eine Dosis in den Blutkreislauf zu befördern, hierdurch tritt eine akute Vergiftung auf, die zu Übelkeit und Erbrechen des Opfers führt. Nach kurzer Zeit bessern sich diese Symptome, jedoch treten kurz darauf Krämpfe ein. Am nächsten Tag erkalten die Gliedmaßen und es treten Bewusstseinsstörungen auf, kurz darauf stirbt der Charakter (Dauer 2 Tage). Die alternative ist, einen Zielcharakter über einen längeren Zeitraum, gleichmäßig immer etwas Arsenicum Album in seine Lebensmittel zu geben (alle 3 Tage eine Dosis), wodurch nach 8 Tagen ein Erkalten der Glieder zu bemerken ist, was am 9. Tag zum Tod führt. Die erste Methode kann mit einem Aufmerksamkeitswurf gegen MW 18 erkannt werden. Die zweite, wesentlich subtilere Methode hingegen ist erst bei einem MW von 26 zu bemerken.

Heilmittel:

Herstellung: Um ein Heilmittel aus Arsen herzustellen, muss der Charakter als erstes einen Wurf gegen Wissen: Heilkunde gegen einen MW von 20 ablegen. Ist diese erfolgreich verdünnt der Charakter das hergestellte Arsen (gleiche Voraussetzung: 0,5kg Erz / Dosis) soweit in einer wässrigen Lösung in der er das Heilmittel des Aconitum napellus (im Verhältnis der Dosen 2:1) hinzufügt, dass aus 2 Dosen des A.A. und einer Dosis des A.N. Giftes 6 Dosen des Heilmittels entstehen. **Wirkung:** Dieses Heilmittel bewirkt bei Einnahme einen Bonus von 8 auf den GW gegen Furcht und das Wegfallen der Wundabzüge bis in den Bereich Außer Gefecht (in dem während der Wirkungsdauer weitergekämpft werden kann). Die Wirkung hält 1 Szene an. Zusätzlich kann es bei einer Arsenicum Album Vergiftung gegeben werden, solange die Gliedmaßen noch nicht erkalten, um den Tod zu verhindern. Um bei einem Patienten, der über Übelkeit, Erbrechen und Krämpfe klagt eine Arsenicum Album Vergiftung zu erkennen ist ein Wurf auf (Unter-)Suchen gegen den MW 18 / 26 fällig, wobei hier Wissen: Heilkunde, Aufmerksamkeit und Wissen: Giftkunde als unterstützende Fertigkeiten benutzt werden können. Wenn es einem Vergifteten gegeben wird erhält er nicht die normalen Boni des Heilmittels. (, denn es ist

ja nur 1 Wirkstoffding, der erstmal das Gift verschwinden lassen muss)

Drogen

Geifersekret

Preis: 150 KM **Art:** Einnahme **Zustand:**

zähflüssig **Wirkungszeit:** 2 Runden

Wirkungsdauer: 2w10 Runden **Stärke:** 6 **MW:**

10 **Effekt:** Nach der Einnahme dieser

zähflüssigen abscheulichen Substanz wird die

Regeneration erhöht. Während der

Wirkungsdauer verwandelt sich pro Runde 1 LP

T Schaden in 1 LP B Schaden. Der ekelhafte

Geschmack bleibt noch 2w10 x 10 Minuten

bestehen, wodurch der Konsument einen Malus

von -8 auf alle Proben was das Schmecken

betrifft erhält.

Das Geifersekret wird aus den Ausscheidungen von einigen Fledermausarten hergestellt, die mit verschiedenen Pilzen gestreckt werden.

Lachender Schelm Droge

(LSD)

Preis: 190 KM **Art:** Einnahme **Zustand:** Fest

Wirkungszeit: 1w10 Runden **Wirkungsdauer:**

4w10 Runden **Stärke:** 8 **MW:** 12 **Effekt:** Der

Lachende Schelm ist eine kleine Pille, die dem

Konsumenten in einen euphorischen Zustand

versetzt, die zudem noch dazu sorgt, dass der

Konsument vorübergehend vollständige

Furchtimmunität erhält.

Durch die Einnahme wird der Konsument

zwanghaft fröhlich, selbst in gefährlichen oder

auch in ersten Situationen, wie z.B. der Tod

einer ihm wichtigen Person, verliert er den

realistischen Bezug darauf. Zudem leidet er unter

Selbstüberschätzung.

Levasborke (Kriegerholz)

Preis: 380 KM **Art:** Einnahme **Zustand:** Fest

Wirkungszeit: 1W10/2 **Wirkungsdauer:**

2w10+2 Runden **Stärke:** 8 **MW:** 12 **Effekt:** Der

Levasbaum ist relativ weit verbreitet in den

südlicheren Regionen der Stählerne

Königreiche. In der Borke, die sich unter der

Rinde befindet, sammeln sich Wirkstoffe an, die

dazu führen, dass der Konsument +2 Stärke, +2

Konstitution und +2 Wahrnehmung erhält.

Allerdings sorgt die plötzliche Körperliche

Veränderung dazu, dass der Konsument 1W10+4

B Schaden erhält.

Kommt die Levasborke längere Zeit mit Licht in

Kontakt, verschwinden die Wirkstoffe und der

Effekt. Durch einen einfachen Alchemistischen Prozess kann die Levasborke zu einer zähen Paste verarbeitet werden, sodass sie 1 Minute dem Licht ausgesetzt sein kann, ohne dass die Wirkung verfällt.

Sinneshelfer

Preis: 250 KM **Art:** Einnahme **Zustand:** Fest **Wirkungszeit:** 6 Stunden **Wirkungsdauer:** 1W10/2 Tage **Stärke:** 10 **MW:** 10 **Effekt:** Der Sinneshelfer ist eine in eine Pille gepresste Mixtur aus verschiedenen Pilzen und Kräutern. Einige Stunden nach der Einnahme verschärfen sich die Sinne des Konsumenten drastisch, sodass seine Aufmerksamkeit und Horchen um 5 gesteigert wird. Allerdings sinkt die Intelligenz für die Wirkungsdauer um 1.

Kräuter

Um ein bestimmtes Kraut oder eine spezielle Pflanze zu finden, würfelt der Spieler auf die Fertigkeit Suchen, wobei die Probe mit einer passenden Wissensfertigkeit – wie beispielsweise Wissen: Heilkräuter oder Ortskunde – gegen einen MW von 15 unterstützt werden kann. Will der Charakter ein gefundenes Gewächs identifizieren, so wird eine Probe auf die Wissensfertigkeit Wissen: Kräuterkunde oder, wenn dies passender erscheint, Wissen: Naturkunde oder Wissen: Heilkunde verlangt. Ersatzweise kann auch die Fertigkeit Überleben verwendet werden, jedoch ist der MW in diesem Fall um mindestens 3 Punkte erhöht.

Blutblüte

Beschreibung: Auf großen Wiesenflächen oder Feldern ist die Blutblüte beheimatet. Sie gleicht einer roten Rose, ist jedoch nur wenige Zentimeter groß und hat keine Dornen; anstatt eines lieblichen Duftes haftet ihr der Geruch von frischem Blut an, was bisweilen auch Tiere oder andere Wesen anlockt. Eine Blutblüte färbt sehr stark, schon nach dem Pflücken scheinen die Hände des Pflückers blutüberströmt zu sein. An sonnigen Plätzen fühlt sich das Gewächs am wohlsten. Wird die Blutblüte in einer Vollmondnacht gepflückt, so ist ihre Farbe nicht rot, sondern ein tiefes blauviolett färbt die Blüte. Blutblüten lassen sich nicht anpflanzen, sondern kommen ausschließlich in wilder Form vor. **Wirkung:** Wird die Blüte getrocknet und zu Pulver zermahlen, kann sie in Verbände gegeben werden, um eine Infektion zu verhindern. Die SR erhöht sich in diesem Fall um acht Punkte

für eine Woche. Frisch gepflückt und zerkaut färbt sie den Speichel für zwei Tage blutrot und erhöht die SR um drei Punkte für diese Zeitdauer. Wird Alkohol während dieser Zeit konsumiert, verschwindet die Wirkung sofort. Presst man die Blutblüte auf das Blutamulett, so wird sie leer gesogen und das Amulett gilt als aufgeladen. Die Blutblüte ist einen Tag lang haltbar, danach trocknet sie, wobei ihre Farbe dann an geronnenes Blut erinnert. Wird die Blutblüte an einer Vollmondnacht gepflückt, so kann sie getrocknet werden und ist bis zum nächsten Vollmond haltbar. Sie kann jederzeit verspeist werden – dies füllt sofort 10 verlorene KP wieder auf.

MW (finden/identifizieren): 16/12 **Häufigkeit:** sehr selten **vorkommen:** Wiesen oder große Anbauflächen, bevorzugt an sonnigen Stellen

Essigkraut

Beschreibung: Das Essigkraut versteckt sich zwischen niedrigen Büschen, bevorzugt mit Dornen, am Waldrand. Es ähnelt einer vertrockneten Blume ohne jede besondere Farbe und verströmt keinerlei Geruch. Erst wenn es mindestens einen Tag in Essig eingelegt wird, blüht das Gewächs auf und zeigt eine leuchtend gelbe Farbe. In diesem Zustand kann es dann verspeist werden. Das Essigkraut ist eine der wenigen Heilkräuter, die sich anpflanzen lassen. In Essig eingelegt, hält sich das Essigkraut für mindestens sechs Monate.

Wirkung: Wird es wie beschrieben konserviert und verspeist, so heilt es nach fünf Runden 1w10+Konstitution Lebenspunkte. Es kann zweimal pro Tag verwendet werden; bei der dritten Anwendung verliert der Konsument die geheilten Lebenspunkte auf einen Schlag wieder.

MW (finden/identifizieren): 18/16 **Häufigkeit:** häufig **vorkommen:** Waldränder, dorniges Buschwerk

Königsblatt

Beschreibung: Das Königsblatt ist eine Alge, die an kleinen und sauberen Bachläufen vorkommt; sie ist kaum von anderen Algen zu unterscheiden. Ihren Namen verdankt sie einer historischen Schlacht vor einigen Jahrhunderten, als ein Großkönig Gwynors in einen Hinterhalt geriet und schwer verwundet in einen Bach fiel, wo ihn die Feinde zum Ertrinken zurückließen. Der Großkönig jedoch aß zufällig vom Königsblatt und überlebte – die Schriften aus dieser Zeit feiern ihn als großen und unerbittlichen Feldherren. Königsblatt muss

immer nass sein, um seine Wirkung entfalten zu können; getrocknet ist es mehrere Jahre haltbar.

Wirkung: Wird es nass verspeist, so verleiht es sofort die Fähigkeit, eine Stunde lang ohne Atemluft auszukommen.

MW (finden/identifizieren): 20/24 **Häufigkeit:** extrem selten **vorkommen:** saubere Bachläufe

Rebenkraut

Beschreibung: Das Rebenkraut, manchmal auch Weinkraut genannt, wächst nur in der Nähe von Weinanbaugebieten oder wildem Wein. Es lässt sich nicht anbauen, sondern kommt nur in wilder Form vor. Das Kraut ist ein kleines, hellgrünes oder tiefrotes Gewächs, welches sich im Schatten von Weinreben ansiedelt und sich dort leicht pflücken lässt. An Neumondnächten geerntet, entfaltet es die doppelte Wirkungskraft. Gepflücktes Rebenkraut lässt sich nicht haltbar machen, bleibt jedoch für eine Woche frisch und verwendbar.

Wirkung: Wird das Kraut zwischen den Fingern zerrieben und auf eine durch betäubenden Schaden (B) verursachte Verletzung gelegt, so heilt diese pro Anwendung 1w10+1 B Schaden (an Neumondnächten gepflücktes Rebenkraut heilt 2w10+2 B Schaden). Gerne werden damit auch stark beanspruchte Körperteile behandelt, zum Beispiel die müden Füße eines Wanderers oder die Beine eines Pferdes.

MW: (finden/identifizieren): 15/12 **Häufigkeit:** selten **vorkommen:** Weinanbaugebiete; Weinreben, wilder Wein

Steinlindenblatt

Beschreibung: Die Steinlinde ist ein äußerst seltener Baum, der nur in den dichtesten Wäldern vorkommt. Einer Legende zufolge verwandelte ein mächtiger Priester einen üblen Meuchelmörder in einen Baum, um ihn für alle Leben, die er genommen hatte, zu bestrafen. Fortan muss der Mörder bis in alle Ewigkeit die Wunden anderer heilen. Tatsache ist, dass es in der Krone jeder Steinlinde genau acht Blätter gibt, die eine ungewöhnliche, hellrote Farbe aufweisen und kaum merklich in den Händen eines Lebewesens zu pulsieren beginnen. Steinlindenblätter sind mehrere Jahre lang haltbar, wenn sie nicht extremen Temperaturen (wie sie in einer Sand- oder Eiswüste vorherrschen) oder starken Quetschungen ausgesetzt sind.

Wirkung: Auf eine Wunde gepresst, stoppt ein Steinlindenblatt sofort jede Blutung; dabei passt es sich an die Wunde an und verschließt sie, wobei die Blätter sich in lebendes Gewebe zu

verwandeln scheinen. Wird ein Steinlindenblatt verspeist, so heilt es 3 Runden lang je 1W10 Lebenspunkte pro Runde.

MW (finden/identifizieren): 19/10 **Häufigkeit:** sehr selten **vorkommen:** dichte Wälder, meist in der Nähe von Wasserquellen

Pilze

Regeltechnisch werden Pilze wie Kräuter behandelt, sind jedoch der Übersicht halber von ihnen getrennt, da auch Zweck und Wirkung sich stark unterscheiden. Pilze haben die Eigenart, nicht züchtbar zu sein.

Blauer Schleimpilz

Beschreibung: Er gleicht dem Roten Schleimpilz in allen Instanzen, hat jedoch eine gespenstisch bläuliche Farbe und ist bedeutend seltener. In jedem dieser Pilze steckt, Geschichten der Totengräber zufolge, eine Seele, die zu Lebzeiten von Tod und Verderben umgeben war.

Wirkung: Drei Runden nach der Einnahme verliert der Konsument alle Lebenspunkte bis auf den letzten, und fällt für einen Tag lang in ein tiefes Koma, das nur von Experten vom Tod unterschieden werden kann. Nach Ablauf des Tages erhält der Konsument 3W10

Lebenspunkte zurück und erwacht schlagartig. Während der Zeit, in welcher der Körper im Koma liegt, verlässt die Seele den Körper und taucht in das Totenreich ein, wo sie sich frei bewegen und mit allen Wesen sprechen kann.

MW (finden/identifizieren): 22/16 **Häufigkeit:** extrem selten **Vorkommen:** auf großen und sehr alten Friedhöfen; in uralten Krypten

Eichenpilz

Beschreibung: Der Eichenpilz wächst auf den Stämmen abgestorbener, großer und alter Eichenbäume. Er ist tiefbraun und hat einen großen Schirm, dessen Form und Farbe an ein Stück Rinde erinnern. Eine drakische Bauernlegende sagt, der mächtige Geist der Eiche sei in diesen Pilzen konzentriert. Neben der Eigenschaft, extrem gut zum Schnapsbrennen geeignet zu sein, können diese Pilze in getrocknetem Zustand (in dem sie mehrere Monate haltbar sind) verspeist werden. Sie sind ein sehr starkes Halluzinogen, das alle Wunschträume vor den Augen des Charakters wahr werden lässt – um nach einer Stunde des Rausches, dessen Wirkung wenige Minuten nach der Einnahme beginnt, alle Träume in sich zusammenfallen zu lassen.

Wirkung: Starker Rauchzustand und anschließender sehr tiefer Schlaf, ca. 16 Stunden minus der Konstitution des Charakters.

MW (finden/identifizieren): 18/14 **Häufigkeit:** selten **vorkommen:** abgestorbene und alte Eichenstämme; Wald

Ohnehut

Beschreibung: Der Ohnehut ist eines der seltsamsten Gewächse Kreijors. Gleicht er äußerlich einem Champignon und ist von einem solchen praktisch kaum zu unterscheiden, so kommt er doch tatsächlich äußerst selten vor. Er ist am Rande von Mooren oder in wasserreichen Gegenden beheimatet und wächst gut versteckt. Getrocknet ist er für viele Jahre haltbar, solange er nicht zu sehr zerquetscht oder großer Hitze oder Kälte (wie sie in Sand oder Eiswüsten vorkommt) ausgesetzt wird.

Wirkung: Der Pilz schmeckt sehr gut und ist nahrhaft, doch ungegessen ist er viel nützlicher; befindet sich ein Dämon oder Halbdämon im Umkreis von fünf Metern um den Pilz, so wird dieser schneeweiß und seine Kappe springt förmlich vom Stiel ab. Diese Eigenschaft ist nur wenigen bekannt und wird in bestimmten Kreisen (z.B. bei Dämonenjägern, Lichtbringern oder Priestern) oft nur mündlich weitergegeben, da es sich angeblich um Volksaberglauben handelt. Die Kappe kann dem Pilz wieder aufgesetzt werden, wenn sich der Dämon außerhalb des Umkreises befindet; dann gewinnt der Pilz auch seine leicht bräunliche Farbe wieder.

MW (finden/identifizieren): 24/26 **Häufigkeit:** extrem selten **vorkommen:** wasserreiche Gegenden; am Rand von Mooren

Roter Schleimpilz

Beschreibung: In der Nähe von Friedhöfen oder anderen Totenstätten wächst der rundliche, hell- bis dunkelrote Schleimpilz. Korospriester sprechen davon, dass der Pilz sich aus der Essenz der toten Körper ernährt. Der Pilz besteht aus einer schleimigen Basis, aus der sich die farbigen Fruchtkörper – greifenden Armen nicht unähnlich – hervorstrecken. Seine Haltbarkeit ist sehr beschränkt; er muss immer frisch gepflückt und sofort konsumiert werden.

Wirkung: Wird er Pilz eingenommen, so verursacht er nach drei Runden fünf Schadenspunkte, lässt den Konsumenten im Gegenzug keinerlei Wundabzüge mehr spüren.

MW (finden/identifizieren): 19/16 **Häufigkeit:** selten **vorkommen:** Friedhöfe; Gräber

Schwarzaugenpilz

Beschreibung: Sobald die Nacht hereingebrochen ist, wächst dieser Pilz innerhalb einer Stunde aus alten Baumstümpfen und moosiger Erde, um beim ersten Sonnenstrahl in sich zusammenzufallen. Während dieser kurzen Blütezeit wächst die Pilzfrucht fast zehn Zentimeter hoch – anstatt eines Schirmes ist am Ende des fleischigen Stängels eine runde Kappe, deren Muster an ein menschliches Auge erinnert. Alten Sagen zufolge ist dies das spähende Auge eines Dämons. Nach dem Pflücken ist der Pilz mehrere Jahre haltbar – vorausgesetzt, er wird feucht gehalten (z.B. in feuchte Tücher eingeschlagen) und nicht dem Sonnenlicht ausgesetzt.

Wirkung: Roh verspeist ist er zwar extrem übel schmeckend und schleimig im Innern, jedoch verleiht er dem Konsumenten für sechs Stunden die Möglichkeit, in der Dunkelheit zu sehen, als stünde eine fahle Sonne am Himmel.

Regeltechnisch erhält der Charakter keinerlei Abzüge mehr, die durch Dunkelheit entstehen; wohl aber durch Nebel, Regen usw. Wird der Schwarzaugenpilz gekocht und verspeist, ist er äußerst wohlschmeckend und süß. Dann hat er die Eigenschaft, jeden anderen Geschmack für sechs Stunden zu neutralisieren, sodass beispielsweise das Herausschmecken eines Giftes oder verdorbenen Nahrungsmittels stark erschwert ist (-6 Malus auf die entsprechende Probe). Die kundige Landbevölkerung verwendet ihn als Zutat für karge Mäher, um sie geschmacklich aufzubessern.

MW (finden/identifizieren): 18/18 **Häufigkeit:** selten **vorkommen:** Wälder; dort auf moosigem Untergrund oder auf abgestorbenem Holz

Schattenpilz

Beschreibung: An verlassen, dunklen und feuchten Orten wie Kellern, Höhlen, Kavernen oder verwahrlosten Brunnen sind häufig Populationen des Schattenpilzes zu finden; meist treten sie in kleinen „Gruppen“ auf.

Schattenpilze sind von eitrig gelber und schwarzer Farbe und scheinen permanent Schleim abzusondern. Obwohl sie ungenießbar sind, kann man sie in eingelegtem Zustand, in dem sie sich mehrere Monate lang halten, verspeisen.

Wirkung: Pro Pilz erhält der Konsument einen KP zurück. Werden mehr als drei Pilze verspeist, so ist ein Wurf mit der Stärke von 6 (plus eins durch jeden weiteren Pilz; beim vierten ist die Stärke sieben, beim fünften acht usw.) gegen die

SR zu würfeln. Misslingt dieser Wurf, so übergibt sich der Charakter.

MW (finden/identifizieren): 16/14 **Häufigkeit:** häufig **vorkommen:** schattige, feuchte Orte wie Höhlen usw.

Krankheiten

Art: Ansteckungsart

Inkubationszeit: Wie lange es dauert, bis die Krankheit ausbricht.

Dauer: Dauer der Krankheit

Stärke: Wird gegen die SR gewürfelt

MW: Um die Krankheit als solche zu erkennen / um sie erfolgreich zu behandeln

Feuerlunge

Art: Inhalation, Flüssigkeitsaustausch

Inkubationszeit: 3 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf - SR **Stärke:** 7 **MW:** 16/19

Beschreibung: Während der Inkubationszeit breitet sich ein unangenehmes Kratzen in der Lunge und dem Hals aus. Nachdem die Krankheit ausgebrochen ist, kommt es dem Erkrankten so vor, als würden seine Lunge und sein Hals brennen, er bekommt einen Malus von -2 für die Dauer der Krankheit solange er nur flach atmet. Er kann keine körperlichen Arbeiten verrichten und auch nicht sprechen, da seine Erhöhte Atmung starke Schmerzen hervorruft, die ihm einen Malus von -4 und einen Verlust von 1LP die Minute besorgt.

Hält der Kranke sich in kalter Umgebung auf, besteht jede Stunde eine Chance von 50%, dass er für den Rest der Krankheitsdauer Husten bekommt, dann beträgt der Malus -4 und bei körperlicher Arbeit -6. Außerdem bekommt er alle 1W10/2 Stunden einen starken Hustenanfall, der ihn kurzzeitig außer Gefecht setzt und ihn 1W10/2 LP verlieren lässt.

Gliederstarre

Art: Flüssigkeitsaustausch, Berührung

Inkubationszeit: 1 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf - SR/2 **Stärke:** 8 **MW:** 14/17

Beschreibung: Durch eine erhöhte Produktion von weißen Blutkörpern verdickt sich die Gelenksflüssigkeit und der Erkrankte hat Schwierigkeiten seine Gliedmaßen normal zu bewegen. Für alle körperlichen Aktionen erhält er einen Malus von -4.

Schont sich der Erkrankte nicht, so verhärten sich die Gliedmaßen innerhalb von 2 Tagen immer weiter, bis sie unbeweglich sind.

Grippaler Infekt

Art: Inhalation, Flüssigkeitsaustausch

Inkubationszeit: 2 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf - SR/2 **Stärke:** 1-6 **MW:** 14 / 14 **Beschreibung:** Ein Grippaler Infekt ist die

Vorstufe einer Grippe und äußert sich durch Kopfschmerzen, Fieber und öfters auch Schnupfen und Husten.

Der Erkrankte bekommt einen Malus von -2 auf alle Geistigen und einen Malus von -1 auf alle Körperlichen Aktionen.

Schont der Erkrankte sich nicht, wird nach 2 Tagen für eine Erkrankung durch eine Grippe gewürfelt.

Grippe

Art: Inhalation, Flüssigkeitsaustausch, Nähe

Inkubationszeit: 1-4 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf - SR/2 **Stärke:** 1-8 **MW:** 13/16

Beschreibung: Eine Grippe ist eine ernstzunehmende Krankheit die Kopfschmerzen, Schnupfen, Husten, Fieber, Kreislaufprobleme und auch Folgekrankheiten wie eine Lungenentzündung mit sich ziehen kann.

Der Erkrankte bekommt einen Malus von -4 auf alle Aktionen. Die SR wird für die Wirkungsdauer der Krankheit um ein Viertel gesenkt.

Schont sich der Erkrankte nicht, steigt der Malus für jeden Tag um weitere -1, wenn der Malus bei -8 angelangt ist, ist der Erkrankte automatisch Außer Gefecht, bis die Krankheit auskuriert ist.

Masern, Scharlach, Röteln, Windpocken

Art: Flüssigkeitsaustausch, Berührung

Inkubationszeit: 2 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf - SR/2 **Stärke:** 2-6 **MW:** 13/16

Beschreibung: Masern, Scharlach, Röteln, Windpocken sind alles Krankheiten, die Flecken oder Pickel auf der Haut bilden, die einen unangenehmen Juckreiz mit sich ziehen. Der Erkrankte bekommt einen Malus von -1 auf alle Aktionen. Kann er sich nicht kratzen, beträgt der Malus sogar -3.

Der Erkrankte kann mit einem Willenskraftwurf gegen 14 versuchen sich für Willenskraft in Runden nicht zu kratzen.

Optikultaris

Art: Flüssigkeitsaustausch, Berührung der Augen

Inkubationszeit: 2 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf - SR **Stärke:** 7 **MW:** 14/18

Beschreibung: Anfangs tränen die Augen des

Erkrankten nur. Doch wenn die Krankheit ausbricht schwellen die Augen zu und der Erkrankte ist praktisch Blind.

Wyrdfraß

Art: Flüssigkeitsaustausch **Inkubationszeit:**

Konstitution des Opfers in Tage **Dauer:**

Krankheitswurf - SR/2 **Stärke:** 10 **MW:** 14 / 20

Beschreibung: Woher diese Krankheit stammt, die nur Trolle befällt ist bisher unbekannt.

Wyrdfraß greift direkt das Immunsystem an und verhindert jegliche Regeneration des Erkrankten. Zudem bekommt er schwaches Fieber.

Wenn ein Troll sich mit dieser Krankheit infiziert hat, wird er von anderen gemieden und manchmal sogar kurzzeitig verstoßen.

Auch Ergänzung wartend:

Lepra

Art: Flüssigkeitsaustausch, Berührung, Berührung von infiziertem Material

Inkubationszeit: 3 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf in Tage **Stärke:** 4-8 **MW:** 12/17

Beschreibung: ??? (Starker Hautausschlag, Haut und Körperteile faulen ab, nach der Krankheit hat der Kranke die Schwäche "Kränkliche Erscheinung" oder so)

Malaria, Cholera, Gelbfieber

Art: Inhalation, Flüssigkeitsaustausch

Inkubationszeit: 1 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf **Stärke:** 6 **MW:** 14/20

Beschreibung: ??? (Kann mit dem Tod enden)

Pest

Art: Inhalation, Flüssigkeitsaustausch, Nähe, Berührung von infiziertem Material

Inkubationszeit: 1 Tage **Dauer:**

Krankheitswurf in Tage **Stärke:** 6-8 **MW:** 15/22

Beschreibung: ??? (Sollte mit dem Tod enden können)

Kreaturen

Tiere

Aasskarabäen (Schwarm)

Beschreibung: Diese sehr aggressive Skarabäusart lebt im Normalfall vom Aas toter Wesen, schreckt aber nicht davor zurück, auch Lebewesen anzugreifen. Ein Aasskarabäus ist nur 5 cm groß, aber im Schwarm kann es zu einer Gefahr für jedes Lebewesen werden. Sie nisten sich in den Grabstätten kheminitischer Adliger ein und ernähren sich dort vom Fleisch der Toten.

Initiative: 0 **Angriff:** 6 **Schaden:** 2w10+2 **VW:** 16 **SR:** 15 **GW:** 10 **RS:** 1 **LP:** -/12 -2/24 -4/36 -6/48 Außer Gefecht/60 Koma/72 **Größe:** M **Bewegung:** 3/6/12 **Klima und Vorkommen:** Wüste, Khemnitische Grabstätten, Onyxpyramide **Organisation:** Schwarm, 50-200

Leuv

Baby

Beschreibung: So bezeichnet man diese Wesen im Zeitraum zwischen 0-1 Jahr. Da sie noch zu jung und unerfahren sind um sich selbst zu verteidigen bleiben sie immer bei der Mutter, diese wiederum hält sich im Nest auf. Sie haben einen kleinen ovalen Rumpf an dessen Ende sich der Kopf befindet. Die 10 Beine befinden sich symmetrisch angeordnet an beiden Seiten des Rumpfes. Aus ihrem Mund stechen 2 Zähne heraus, die leicht an einen Vampir erinnern direkt über den Mund sind die 4 Augen. Ihre Fellfarbe ist Schwarzgrün.

Initiative: 2 **Angriff:** Biss 1 **Schaden:** Biss 1w10/2 **VW:** 18 **SR:** 6 **GW:** 8 **RS:** 0 **LP:** 0/1 -2/2 -4/3 -6/4 Außer Gefecht/5 Koma/6 **Größe:** S(+8) **Bewegungsweite:** Kampf: 2 Marsch: 4 Sprint: 20 **Eigenschaften:** Stärke: -4 Konstitution: -4 Geschick: -2 Intelligenz: 0 Wahrnehmung -2 Willenskraft: -3 Charisma: - **Fertigkeiten:** Ausdauer 2 Klettern 3 **Klima und Vorkommen:** subtropischen bis tropischen Wäldern **Organisation:** Kolonien

Kind / Heranwachsender

Beschreibung: In diesem Zeitraum sind sie zwischen 1-2 Jahre. Hier entscheidet sich auch

welche Arbeit sie später in der Kolonie zu verrichten haben, den dementsprechend entwickeln sich die Vorderbeine, Mund bzw. Zähne und die eventuell ausgebildeten Giftdrüsen wie auch die ggf. vorkommenden Geschlechtsorgane.

Da sie mittlerweile das Nest verlassen um den Wald zu erkunden, sind sie in einer Gruppe von 1w10 Tieren unterwegs, damit sie sich selbst bei Gefahr verteidigen können.

Ihre Fellfarbe ist mittlerweile braunblau. Ihre Vorderbeine entwickeln sich je nach Art weiter, d.h. dass sie sich in Krallen verwandeln, zweiteilig werden bzw. ob sie sich in Haken weiter entwickeln oder ob sie gleich bleiben! Falls die Vorderbeine sich verändern so werden sie nicht mehr so lang wachsen wie die restlichen Beine, da sie dann als Werkzeuge benutzt werden.

Allerdings können die Vorderbeine in dieser Zeit noch nicht benutzt werden, da sie noch nicht voll entwickelt werden.

Initiative: 0 **Angriff:** Biss 3 **Schaden:** Biss 1w10 **VW:** 18 **SR:** 10 **GW:** 12 **RS:** 1 **LP:** 0/3 -2/6 -4/9 -6/12 Außer Gefecht/15 Koma/ 18 **Größe:** F(+4) **Bewegungsweite:** Kampf: 3 Marsch: 6 Sprint: 30 **Eigenschaften:** Stärke: -2 Konstitution -2 Geschick 0 Intelligenz -4 Wahrnehmung 0 Willenskraft -1 Charisma - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 2 Ausdauer 3 Horchen 2 Klettern 4 Springen 3 Verbergen 4 **Klima und Vorkommen:** : subtropischen bis tropischen Wäldern **Organisation:** Kolonien

Soldaten

Beschreibung: Diese Gruppe dient einzig dem Schutz der anderen Gruppen bzw. des Nestes. Da die Lebenserwartung nicht sonderlich hoch ist, leben sie im Schnitt nur 1 Jahr, dies erklärt auch, warum sich die meisten Kinder in einen Soldaten entwickeln!

Falls ein Wesen der anderen Gruppe in Gefahr sein sollte, so wird es einen gurgelnden Schrei ausführen, den man noch Kilometer weit hört. Sobald die Soldaten diesen Schrei bemerken, machen sie sich mit 3w10 Tieren auf den Weg, um den Angreifer in die Flucht zuschlagen bzw. um ihn zu töten.

Normalerweise greifen sie keine Menschen an, selbst dann nicht, wenn sie sich in der Nähe

ihres Nestes befinden. Ausgenommen hiervon sind natürlich Angriffe, die von den Menschen getätigt werden können. Um einen Gegner zu töten, verbeißen sie sich erst in den Feind, um danach ihre Krallen in den Körper des Gegners zu rammen, den falls ein solcher Angriff gelingt, spritzen sie ein Nervengift in den Körper, welches den Gegner lähmen soll.

Dieses Gift wirkt auch bei größeren Lebensformen, falls ein solcher Angriff gelingt, würfelt der SL gegen die SR des SC's, falls dieser Wurf gegen den SR erfolgreich ist, so ist der SC für 1W10 Stunden gelähmt.

Soldaten haben eine rote Fellfarbe. Ihre beiden Vorderbeine haben sich mittlerweile zu Krallen entwickelt, die ein Gift produzieren können, welches ständig nachproduziert wird.

Ihre Zähne sind mittlerweile lang und rasiermesserscharf, wobei die 2 herausstehenden Zähne bis zum unteren Ende des Kopfes gewachsen sind, um sich besser in den Gegner festbeißen zu können.

Initiative: +1 **Angriff:** Biss 6 / Krallen 5

Schaden: Biss 1W10+5 / Krallen 1W10+3 **VW:**

17 **SR:** 13 **GW:** 15 **RS:** 4 **LP:** 0/4 -2/8 -4/12 -

6/16 Außer Gefecht/20 Koma/24 **Größe:**

W(+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 7 Marsch: 14

Sprint: 70 **Eigenschaften:** Stärke: 0

Konstitution: -1 Geschick: 0 Intelligenz: -2

Wahrnehmung: +1 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 5 Ausweichen 3

Ausdauer 3 Horchen 4 Klettern 6 Springen 5

Verbergen 6 **Klima und Vorkommen:**

subtropischen bis tropischen Wäldern

Organisation: Kolonien

Nestbauer

Beschreibung: Die Nestbauer leben im Durchschnitt 2-3 Jahre. In dieser Zeit kümmern sie sich ausschließlich um die Instandhaltung bzw. Erweiterung des Nestes. Da sich die Kolonie allerdings im ständigen Wachstum befindet, kümmern sie sich die meiste Zeit um die Erweiterung des Nestes, was gar nicht so einfach ist, da das Nest verschiedene Ebenen in den Baumgipfeln hat.

Zuerst einmal gibt es die verschiedenen Bereiche wo die Unterarten schlafen, da diese Gruppen nicht zusammen arbeiten bzw. schlafen braucht jede Gruppierung einen eigenen Schlafplatz, welcher sich jeweils auf einer anderen Ebene befindet.

Zusätzlich gibt es verschiedene Ebenen für die Tiere die nur zur Vermehrung da sind und es gibt eine Ebene in der die Heranwachsenden schlafen.

Im ganzen Nest gibt es nur eine Ebene in der sich alle Tiere aufhalten, dies passiert allerdings auch nur, wenn die Jägerinnen die Nahrung beschafft haben.

Die Nestbauer erschaffen das Nest hoch in den Baumkronen. Ein Nest kann sich über einen gesamten Wald ausbreiten. Je nach Größe der Kolonie. Das Nest selbst besteht aus Ästen bzw. aus Blättern.

Falls ein Mensch (oder Ähnliches) überhaupt ein solches Nest mal erkennt, so wird er es für sehr kunstvoll erachten, da das Nest aus Kugeln besteht die durch kleine Gänge mit einander verbunden sind.

Die Fellfarbe der Nestbauer ist grün. Ihre Vorderbeine haben sich zu Scheren weiterentwickelt, mit denen sie Hölzer und Blätter und Hölzer auf die richtige Größe zurechtschneiden können und auch transportieren können.

Da sie alleine ein solches Nest niemals aufrechterhalten könnten sind sie mit 1W10+3 Tieren unterwegs.

Der Mund und die Zähne haben sie nur noch zum Fressen, daher haben sich die Zähne nicht weiterentwickelt.

Initiative: 0 **Angriff:** Biss 4 **Schaden:** Biss

1W10+2 **VW:** 18 **SR:** 10 **GW:** 15 **RS:** 2 **LP:** 0/3

-2/6 -4/9 -6/12 Außer Gefecht/15 Koma/18

Größe: W(+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 4

Marsch: 8 Sprint: 40 **Eigenschaften:** Stärke: -2

Konstitution: -2 Geschick: +2 Intelligenz: -3

Wahrnehmung: 0 Willenskraft: +1 Charisma: -

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 2 Ausdauer 4

Horchen 2 Klettern 7 Springen 6 Verbergen 4

Klima und Vorkommen: subtropischen bis

tropischen Wäldern **Organisation:** Kolonien

Jägerinnen

Beschreibung: Diese Unterart kümmert sich um die Verpflegung des ganzen Nestes, da eine solche Kolonie viel Nahrung braucht, gehen sie täglich auf die Jagd, in Gruppen von 2W10 Tieren, da eine solche Jagd auch Risiken birgt, lebt ein solches Tier höchstens 2 Jahre.

Normalerweise jagen sie Wesen in der Größenklasse klein, wobei sich dies auch verändern kann, wenn die Kolonie zu wenig Nahrung hat.

Sie greifen aus den Baumgipfeln heraus an, indem sie versuchen auf ihre Opfer zu springen und sie dann zu beißen.

Genauso wie die Soldaten produzieren sie das gleiche Gift. Falls sie in Opfer getötet bzw. gelähmt haben, zerbeißen sie zuerst die Haut in größere Stücke die sie dann gemeinsam transportieren, hierzu benutzen sie ihre

Vorderbeine, die sich zu Haken entwickelt haben, diese hauen sie in das Fleisch des Opfers und transportieren es dann in das Nest.

Ihre Fellfarbe hat sich in ein dunkles Braun entwickelt. Ihre Vorderbeine haben sich zu Haken weiterentwickelt, die sie zum transportieren benutzen.

Ihr Mund bzw. ihre Zähne sehen denen der Soldaten sehr ähnlich, wobei die beiden herausstehenden Zähne nicht ganz so lang sind, wie die der Soldaten.

Initiative: +1 **Angriff:** Biss 5 **Schaden:** Biss 1W10+4 **VW:** 17 **SR:** 12 **GW:** 16 **RS:** 3 **LP:** : 0/4 -2/8 -4/12 -6/16 Außer Gefecht/20 Koma/24 **Größe:** W(+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 8 Marsch: 16 Sprint: 80 **Eigenschaften:** Stärke: -1 Konstitution: -1 Geschick: 0 Intelligenz: -2 Wahrnehmung: +1 Willenskraft: +1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6 Ausdauer 4 Horchen 5 Kraftakt 3 Klettern 6 Springen 5 Verbergen 6 **Klima und Vorkommen:** subtropischen bis tropischen Wäldern **Organisation:** Kolonien

Vermehrer

Beschreibung: Dieser Teil kümmert sich ausschließlich um die Vermehrung der Kolonie, aus diesem Grund leben sie auch zwischen 3-4 Jahren.

Da diese Unterart die einzige mit voll entwickelten Geschlechtsorganen ist, bleiben sie mit ihren Kindern ausschließlich im Nest. Da es mehr weibliche als männliche Tiere gibt, entstehen auch keine Rivalitäten unter den Männchen.

Ein Baby kommt etwa nach 3 Monaten auf die Welt.

Ihre Fellfarbe hat sich zu einem schwarz weiterentwickelt. Ihre Vorderbeine haben sich nicht verändert, genauso wenig wie ihr Mund bzw. ihre Zähne.

Falls Außenstehende es versuchen und das Nest bzw. diese Unterart zu attackieren so greift die komplette Kolonie an, da von ihnen das Überleben der ganzen Kolonie abhängt.

Initiative: 0 **Angriff:** Biss 3 **Schaden:** Biss 1W10 **VW:** 17 **SR:** 10 **GW:** 12 **RS:** 2 **LP:** 0/3 - 2/6 -4/9 -6/12 Außer Gefecht/15 Koma/18 **Größe:** W(+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 4 Marsch: 8 Sprint: 40 **Eigenschaften:** Stärke: -2 Konstitution: -2 Geschick: 1 Intelligenz: -4 Wahrnehmung: 0 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 3 Ausdauer 5 Horchen 2 Klettern 5 Springen 4 Verbergen 4 **Klima und Vorkommen:** subtropischen bis tropischen Wäldern **Organisation:** Kolonien

Luchs

Beschreibung: Die Körperlänge eines Luchses beträgt 75 – 105 cm. Er wiegt zwischen 8 und 13,5 Kilogramm. Die Schulterhöhe liegt bei ungefähr 60 cm.

Luchse sind Einzelgänger, die nur bei Nacht auf die Jagd gehen. Ihre guten Augen und ihr guter Geruchssinn helfen ihnen, ihre Beute aufzuspüren und zu verfolgen. Luchse sind zwar keine besonders schnellen Läufer, dafür aber umso ausdauernder. Manchmal verfolgen sie ihre Beute sogar kilometerweit. Außerdem sind sie gute Schwimmer und Kletterer.

Als Nahrung dienen dem Polarluchs Dachse, Hasen, Füchse, Kaninchen, Eichhörnchen sowie Fische und Vögel. Nur in absoluten Notzeiten frisst er auch Aas.

Initiative: +3 **Angriff:** Biss 8; Sprungattacke 7 **Schaden:** Biss 1W10 T, Sprungattacke 1W10 B + 1W10/2+1 T **VW:** 18 **SR:** 11 **GW:** 10 **RS:** 1 **LP:** : 0/4 -2/8 -4/12 -6/16 Außer Gefecht/20 Koma/24 **Größe:** K(+1) **Bewegungsweite:** Kampf: 4 Marsch: 8 Sprint: 32 Schwimmend: 4 **Eigenschaften:** Stärke: -2 Konstitution: -1 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +2 Willenskraft: +1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 8 Ausdauer 6 Ausweichen 6 Klettern 6 Rennen 3 Spuren lesen 6 Springen 4 Schwimmen 3 **Besondere Fähigkeiten:** Nachtsicht, Verbesserter Geruchssinn +3, Kältewiderstand +4, Sprungattacke ist auch ein Angriff zum Niederschlagen **Klima und Vorkommen:** Mediterrane, gemäßigte und kalte Klimazonen, Wälder, hoher Norden, selten **Organisation:** Einzelgänger

Schneeeule

Beschreibung: Die Schneeeule erreicht fast die Größe von 58 – 63 cm. Ausgewachsene Schneeeulen wiegen zwischen 1,6 und 2,5 Kilogramm. Die Flügelspannweite beträgt 145 bis 157 Zentimeter.

Das Federkleid kann völlig weiß sein, manchmal mit dunklen Flecken und Bändern oder Querlinien.

Der Kopf der Schneeeule ist rund. Auffällig ist, dass der schwarze Schnabel überwiegend mit dichten, feine weißen Federn bewachsen. Die Iris der Augen ist goldgelb gefärbt. Die Schneeeule verfügt über Federohren; diese sind jedoch deutlich weniger ausgeprägt und werden nur selten aufgerichtet. Die Füße und Zehen sind dicht befiedert.

Schneeeulen jagen anders als die meisten übrigen Eulen auch tagsüber, meist von bodennahen Ansitzwarten wie Felsbrocken, Baumstämmen u.

ä. Mit ihrem geradlinigen und Gleitphasen enthaltenden Flug überwinden sie in geringer Höhe kurze Distanzen. Verfehlen sie ihre Beute im Flug, laufen sie ihr nach und springen dabei flatternd auf. Da die Schneeeule beim Laufen die Zehen spreizt, wirkt die dichte Befiederung an den Läufen wie ein Schneeschuh und befähigt sie, auch im Schnee ihre Beute einzuholen. Bei sehr lockerem Schnee verhindert sie ein Einsinken zusätzlich auch durch ein Spreizen von Schwanz und Flügeln.

Schneeeulen suchen während ihrer Jagd auch gezielt Verstecke ab oder versuchen sogar, die Beute aus ihrem Bau zu treiben. Die Schneeeule ist ein Einzeljäger, der als Beutetier alles nutzt, was er schlagen kann. Die Beute besteht meist aus kleinen Säugetieren wie Mäusen. Sie können jedoch durchaus Tiere bis zur Größe von Schneehasen und Enten erbeuten. In

Ausnahmefällen jagen sie auch Fische und sogar kleinere Vögel. Die Vögel schlagen sie im Flug.

Initiative: +3 **Angriff:** Biss 8; Sprungattacke 7

Schaden: Biss 1W10 T, Sprungattacke 1W10 B + 1W10/2+1 T **VW:** 18 **SR:** 8 **GW:** 10 **RS:** 0

LP: : 0/3 -2/6 -4/9 -6/12 Außer Gefecht/15

Koma/18 **Größe:** K(+1) **Bewegungsweite:**

Kampf: 0,5 Marsch: 1 Sprint: 2 Fliegend:

15/30/120 **Eigenschaften:** Stärke: -4

Konstitution: -2 Geschick: +1 Intelligenz: -4

Wahrnehmung: +2 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 8 Fliegen 6

Besondere Fähigkeiten: Fliegen, Nachtsicht,

Kältewiderstand +4 **Klima und Vorkommen:**

kalte Klimazonen, Wälder, hoher Norden,

verbreitet **Organisation:** Einzelgänger

Setinamücken

Beschreibung: Um die Setinamücken ragen seit einiger Zeit Mythen bezüglich ihrer manchmal wunderhaften Fähigkeiten, wie eine plötzlich auftretende Regeneration. So berichten sich Bauern in entsprechenden Gebieten, dass sie mehrmals auf die Mücken eingeschlagen hätten, sie aber trotzdem nach ein paar Minuten wieder aufgewacht wären, als ob Dämonen diese Wesen heraufbeschworen hätten.

Aus diesem Grund glauben auch manche Bauern, das ein Dämon oder gar ein wahnsinniger Gott wie Ryse diese Mücken vor Jahrhunderten erschaffen hätte, nur mit dem einen Zweck die Menschen in entsprechenden Gebieten in den Wahnsinn zu treiben.

Aber es gibt auch noch andere Erzählungen, in denen berichtet man sich von Mücken, die angeblich ein Gift mit den Eiern abgelegt hätten, das wenn auch vergleichsweise Schwach, doch Ähnlichkeiten mit dem Gift eines Morai hätte.

Auch wenn sich viele Legenden um diese Mücke ragen, so kann nur eins bestätigt werden, dass sie so manchen Abenteurer in den Wahnsinn getrieben hat.

Initiative: +1 **Angriff:** 5 **Schaden:** 1W10 B

VW: 19 **SR:** 11 **GW:** 7 **RS:** 0 **LP:** 0/6 -2/12 -

4/18 -6/24 AG/30 Koma/36 **Größe:** W (+2)

Bewegungsweite: Fliegen: 2/4/6 **Besondere**

Fähigkeiten: Fortpflanzungsbeissen*, Schrei

der Gene ** **Klima und Vorkommen:** Wälder

und Sümpfe **Organisation:** Schwarm 100-200

* Die Setinamücken greifen außerhalb ihrer

"fruchtbaren" Tage niemals andere Wesen an.

Falls sie jedoch fruchtbar sind und es bewegen

sich potentielle Wirte innerhalb ihrer Reichweite

so greifen sie mit dem kompletten Schwarm an

und versuchen mittels eines Bisses ihre Eier

unter die Haut des Opfers zu legen.

Hierzu wird ein Wurf mit dem Angriffswert

gegen den VW des Opfers gewürfelt, falls dieser

gelingt, legen die Setinamücken ihre Eier unter

die Haut des Wirtes.

Solche Versuche können jedoch höchstens

viermal ausgeführt werden, da danach keine der

Mücken mehr Eier besitzt.

Falls die Eier unter die Haut gelegt werden

konnten, würfelt der SL mit 1W10+1 die

Eieranzahl aus.

Nach 2 Tagen würfelt der SL mit der Eieranzahl gegen die SR

des Wirtes, falls dieser Wurf gelingt schlüpfen die Genetischen

Ebenbilder der Mutter.

Diese exakten Kopien ernähren sich von der

Haut des Wirtes 1W10+4 Tage, wobei sie ein

Stoff im Körper hinterlassen, der Halluzination

hervorrufen.

Diese Halluzinationen werden vom

Unterbewusstsein hervorgerufen und können

somit positiv wie negativ sein.

Gleichzeitig verursachen die Mücken einen

starken Juckreiz der 1W10 Tage anhält und

einen Malus von 2 auf alle Aktionen mit sich

bringt.

Falls der Wirt die juckenden Stellen aufkratzt so

bekommt er pro Tag noch einmal zusätzlich

1W10 B Schaden.

Um festzustellen ob der Spieler es schafft seinen

Juckreiz soweit zu unterdrücken, dass er die

entsprechenden Stellen nicht aufkratzt, so muss

er eine Willenskraftprobe oder eine

entsprechende andere Probe gegen einen MW

von 15 ablegen.

**Falls keine der Mücken mehr Eier besitzt

versuchen sie mittels Duftstoffe einen weiteren

Schwarm anzulocken, damit das Überleben der

Art gesichert ist.

Hierzu würfelt der SL mit 1W10/2 gegen die SR eines anderen Schwarmes wobei jeweils der SR um 1 pro Kilometer erschwert wird.

Falls der Wurf gelingt, versucht der oder die weiteren Schwärme an die potentiellen Wirte zu gelangen.

Zornbringer

Beschreibung: Diese Wesen ähneln vom Äußeren her Heuschrecken, verfügen jedoch über ein Paar großer, behaarter Fangarme, welche weit vorne am Kopf sitzen und über sehr lang Fühler. Ihre Farbe ist hellgrau mit schwarzen Facettenaugen. Sie werden nicht größer als eine Handfläche. Sie leben dort, wo Säugetiere in großer Zahl leben und werden von diesen gemieden oder getötet. Zornbringer sind sehr bekannt und gehasst.

Diese Wesen können Säugetiere aufspüren und versuchen dann, sich diesen unbemerkt zu nähern. Sie landen im Nacken ihres Opfers und beginnen, die Haut mit ihren Mandibeln zu öffnen, so dass sie mit ihrem dünnen Rüssel eine Made in das Opfer legen können. Ist dies geschafft, versucht der Zornbringer wegzufiegen.

Die Made im Körper des Opfers ernährt sich von Fleisch und Blut, das Opfer verspürt ein Stechen in Nacken und Hinterkopf. Nach 24 Stunden wird ein Stärkewurf mit der Stärke von 10 gegen die SR des Opfers durchgeführt. Wenn der Wurf kein Erfolg ist, übersteht der Körper die Infestation und der junge Zornbringer verendet. Kommt es jedoch zu einem Erfolg, geschieht Folgendes:

Der Zornbringer würfelt jeden Tag im Körper des Opfers mit 2w10+2 gegen dessen GW. Ist das Insekt erfolgreich, kontrolliert es die Triebe des Opfers, welche sich darauf belaufen, ein anderes Säugetier zu töten und zu verspeisen. Dabei wird immer das nächste Säugetier (also auch Freunde, Verwandte usw.) angepeilt. Das Opfer attackiert mit seinen besten Waffen (außer Magie und Fernwaffen), ist nicht ansprechbar, hat verdrehte Augen und fletscht die Zähne. Kann das Opfer frisches Fleisch und Blut verzehren, ist der Zornbringer für 24 Stunden ruhig und kriecht in den Magen um zu fressen (Magenschmerzen beim Besessenen).

Ein Zornbringer lässt sich nur durch anstrengende Schwitzbäder und bittere Medizin sowie Magie vertreiben. Ansonsten muss das Opfer 7 Tage mit dem Zornbringer leben, bis er als erbsengroßes Jungtier schlüpft.

Initiative: 0 **Angriff:** Biss 5 **Schaden:** 1 **VW:** 19 **SR:** 0 **GW:** 18 **RS:** 2 **LP:** Koma/2 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Fliegen: 5/10/40

Eigenschaften: Stärke: 0 Konstitution: 0 Geschick: +10 Intelligenz: -4 Wahrnehmung: 6 Willenskraft: 6 Charisma: - **Fertigkeiten:** Schleichen 6 Verbergen 6 **Klima und Vorkommen:** gemäßigte bis subtropische bewohnbare Gebiete **Organisation:** Einzelgänger

Elementarwesen

Erd- & Metallelementare

Erdhelfer

Beschreibung: Erdhelfer sind primitive aber friedliebende Erdelementarwesen, welche zwar nicht für ihre Intelligenz, aber für ihre Zuverlässig- und Beharrlichkeit bekannt sind. Ihr kleiner Oberkörper und ihr unauffälliger Kopf gehen zwischen den fasst genauso hohen Beinen und den bis zu den Knien ragenden Armen unter. Ihre lehmartige Haut kommt in allen Erdtönen vor und passt sich zumeist der Erdfarbe der jeweiligen Region an. Trotz ihrer geringen Größe sind in der Lage, selbst die sperrigsten Gegenstände zu tragen. Ihr ganzen Wesen scheint auf das Tragen größtmöglicher Gegenstände ausgelegt zu sein. So verlängern sie ihre großen Arme, um auch die größte Last tragen zu können. Diese Eigenheit macht sie zum idealen Träger. Doch birgt auch eben diese Eigenheit viele Risiken in sich. Ein Erdhelfer wird nie seinen Herren verteidigen, solange er seine Last weiter tragen darf. Auch beginnen sich „unterfordert fühlende“ Erdhelfer damit sich selber zu beladen und sei es nur mit am Straßenrand liegenden Steinbrocken oder der Statue auf dem Marktplatz. Auch kam es in der Vergangenheit - wenn auch selten - zu Fällen, wo besonders eifrige Erdhelfer sehr schlecht mit anderen Trägern zusammen gearbeitet haben und stets die Hauptlast für sich beanspruchten. Abgesehen von diesen wenigen Exemplaren, gelten diese Wesen jedoch als sehr umgänglich und besonders in kleineren Gruppen als sehr effektiv bei schweren Lasten.

Initiative: 0 **Angriff:** Fäuste 2 **Schaden:** 1W10 **VW:** 16 **SR:** 19 **GW:** 10 **RS:** 2 **LP:** 0/42 **Größe:** K **Bewegung:** Kampf 4, Marsch 8, Sprint 32 **Eigenschaften:** Stärke: +3 Konstitution: +2 Geschick: +1 Wahrnehmung: 0 Intelligenz: -2 Willenskraft: -2 Charisma: -3 **Fertigkeiten:** Kraftakt 10, Ausdauer 10, Aufmerksamkeit 2 **Besondere Fähigkeiten:** Verbesserte Traglast (x 3), Immunität gegen auf Erde und Stein basierende Angriffe, mit Erde verschmelzen,

Regeneration 1 LP alle 15 Minuten, nur in der Erde, Doppelte Bewegungsrate auf Erde und Stein **Besondere Nachteile:** Besessen: Gepäck, Luft- & Energieempfindlichkeit **Klima und Vorkommen:** Von Magiern beschworen, Erdelementarebene, selten **Organisation:** Arbeitertrupps (2 - 10)

Feuer- & Hitzeelementare

Feuerspion

Beschreibung: Flammenspione sind halbätherische Flammenwesen von geringer Größe. Die für Feuerelementare geduldigen Wesen können mit bestehenden Feuern verschmelzen und dabei gar eine Größe von winzig annehmen, während der Verschmelzung sind sie von dem Feuer nicht zu unterscheiden. Auch scheinen sie ein großes Interesse für andere Völker aufzubringen, was sie zu in Verbindung mit ihren Kräften zu idealen Spionen macht. So sind sie in der Lage nur durch ihren reinen Willen Flammen zu gar komplexen Figuren zu formen, um so das Gesehen wiedergeben zu können. Doch die Nutzung eines solchen Wesens ist nicht ohne Gefahren. Auch wenn Flammenspione – für Feuerelementarwesen – recht geduldig sind, so sind sie auch sehr rachsüchtig und von Ereignislosigkeit schnell gelangweilt. So kann es durchaus passieren, dass ein Flammenspion nach Auftragserfüllung wichtige Informationen an andere weiter gibt. **Initiative:** +3 **Angriff:** N/A **Schaden:** N/A **VW:** 21 **SR:** 8 **GW:** 15 **RS:** 0 **LP:** 0/12 **Größe:** W **Bewegung:** Fliegen: 2/4/16 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -3 Geschick: +2 Wahrnehmung: +3 Intelligenz: 0 Willenskraft: +1 Charisma: -3 **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 10 Ausweichen 8 Fliegen 2 Verbergen 8 **Besondere Fähigkeiten:** Fliegen (ohne Flügel), Halbätherisch (permanent), Immunität gegen Feuer und Hitze, Mit Feuer verschmelzen, Regeneration 1 LP alle 4 Minuten, nur im Feuer, Angeborener Zauber: Feuer formen (ohne KP-Kosten) **Besondere Nachteile:** Wasser- & Eisempfindlichkeit, Weniger Arme (keine), Weniger Beine (keine) **Klima und Vorkommen:** Von Magiern beschworen, Feuerelementarebene, sehr selten **Organisation:** Späher, 1-2

Wasser - & Eiselementare

Aschkeiler

oder auch:

Saphirhauer, Frostaugen, Glaciesporcus & Glaciesapri

Beschreibung: Diese fremdartig wirkenden Kreaturen sind erst vor wenigen Jahren zunächst vereinzelt um Elniar und inzwischen immer vermehrter in ganz Khoras gesichtet wurden. Erst hielt man sie für eine neuentdeckte Art von Wildschweinen, welche aus Aborea stammen, sechs anstelle von zwei Hauern und aschweißes Fell haben und wesentlich zutraulicher bzw. friedlicher als Wildschweine sind. Doch schnell kristallisierten sich für den einfachen Landmann weitere Unterschiede heraus. Anstelle eines Ringelschwanzes haben die Aschkeiler einen langen beschuppten Schwanz, welchen die Elementare als Gegengewicht nutzen können, wenn sie sich aufrichten. Ihre Vorderläufe sind weniger kräftig ausgebildet, haben aber dafür scharfkantige Kufen. Ihre Hinterläufe hingegen sind massiv und ihr einzelner Huf ist breit genug, um das ganze Gewicht des Tieres tragen zu können. Jedoch ist das eindeutigste Zeichen ihrer Andersartigkeit die Tatsache, dass sie gänzlich aus Eis bestehen und anstelle eines Fells federartige Schuppen aus Eis besitzen. Auch stellten Elementaristen, welche sich noch immer streiten, ob nun "ihre" Neuentdeckung Glaciesporcus oder Glaciesapri - also auf nichtatlantisch Eisschwein oder Eiseber - getauft werden soll, fest, was die Landbevölkerung eh schon lange wusste: Die Tiere entziehen ihrer Umgebung die Wärme und je mehr an einem Ort sind, desto kälter wird es. Diese Eigenschaft würde sie gerade in den heißen Sommern des Landes zu sehr nützlichen und anspruchlosen „Nutztieren“ machen, wenn die Frostbringer nicht mit steigender Temperatur auch aggressiver werden würden. In besonders heißen Regionen gelten die Frostaugen als immer wieder erscheinende Plage, wo sie sich zu größeren Rotten zusammenfinden und jede Wärmequelle im Keim ersticken. Ebenso soll es auch einzelne Exemplare geben, welche gar im Winter dieses Verhalten an den Tag legen. Vereinzelte Eiselementaristen stellten kürzlich die kühne Theorie auf, dass diese Elementarwesen eine arkane Gegenreaktion auf den unnatürlichen Wärmeanstieg sind. Jedoch gilt diese Theorie als sehr umstritten, nicht ausgereift und an den Haaren herbeigezogen. Viel wahrscheinlicher - so die schärfsten Kritiker dieser Theorie - sind diese Kreaturen einem

Eiselementaristen entflohen und konnten sich aus noch unbekannten Gründen ausbreiten. Zwar lässt diese Theorie auch noch zu viele Fragen offen, aber da die größten Kritiker der ersten Theorie in den Reihen der Regierung zu finden sind, wirkt ihre zweite Theorie gleich viel plausibler.

Auch passten sich einige Grundbesitzer an die Eigenheiten der Aschkeiler an und versuchten sich kleinere friedfertige Rotten in dafür errichtete Ställe zu halten und produzieren so ihr eigenes Eis, was sie an die Lebensmittelhändler im Sommer verkaufen. Da die Zahl dieser Rotten jedoch eher schrumpft, anstelle zu steigen und Eis durch bloße Magie günstiger hervorzubringen ist, wird sich diese Art der "Zucht" wohl nicht durchsetzen.

Initiative: 0 **Angriff:** Rammen 5 **Schaden:** Rammen 2w10 + 2 Frostschaden **VW:** 14 **SR:** 10 **GW:** 10/13 **RS:** 4 **LP:** 0/48 **Größe:** M **Bewegung:** Kampf: 4 Marsch 8 Sprint 32 **Eigenschaften:** Stärke: +2 Konstitution: +3 Geschick: 0 Intelligenz: 0 Wahrnehmung: 0 Willenskraft: +1 Charisma: -3 **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 5 Spurenlesen 2 Verbergen 5 Rennen 4 Orientierung 6 Kraftakt 7 **Besondere Fähigkeiten:** Kältemantel (permanent, pro anwesendem Tier sinkt die Temperatur um 3 Grad in einem Umkreis von 10 Metern), Frostsphäre (siehe GRW Frostriese), Regeneration auf Eis, Immunität gegen Zauber und Angriffe, die auf Wasser oder Eis basieren **Besondere Nachteile:** Feuer- und Hitzeempfindlichkeit (doppelter Schaden bei Feuer- und hitzebasierenden Angriffen oder Zaubern) **Klima und Vorkommen:** Khoras, verbreitet **Organisation:** Einzelgänger/ Rotten (1-16)

Luft- & Blitzelementare

Windgeist

Beschreibung: Windgeister sind kleine halbätherische Wesen, welche fast vollkommen durchscheinend sind und keine klaren Umrisse haben. Sie sind sehr unruhige Gesellen, welche ständig in Bewegung sein wollen. Sie halten es selten länger als wenige Sekunden an der gleichen Stelle aus und weigern sich darum auch häufig, sich in geschlossene Räume zu begeben. Ihre liebste Beschäftigung ist es, frei durch die Gegend zu fliegen und hier und da Geräuschen zu lauschen, welche sie gleichsam mit einer heulendpfeifenden Stimme wiedergeben. Auf diese Weise haben freie Windgeister schon so oft geheime Gespräche öffentlich bekannt gemacht.

Gerne sausen Windgeister auch durch Nebelbänke um in diesen schemenhaften Figuren zu erzeugen, welche schon so manches Kind erschreckt haben. Im Allgemeinen hält die Landbevölkerung Windgeister oftmals für Gespenster, nur wenige wissen, dass diese Kreaturen in der Regel von Luftelementaristen kontrolliert werden. Zwar leben einige freie Windgeister auf Kreijor, aber auch diese haben ihren Weg auf die physische Ebene nur mit der Hilfe von Luftelementaristen gefunden, indem sie einer ungenügenden Beschwörung widerstanden haben oder durch ein Dimensionstor geschlüpft sind. Man munkelt, dass es viele dieser Geister geben muss, in Wahrheit aber reisen die wenigen so schnell um die Welt, dass sie binnen weniger Tage mal in Rham und dann in Vargoth gesichtet werden nur um kurze Zeit später über Drakia zu kreisen. Freie Windgeister lassen sich nur von ihrer Neugier leiten und tauchen da auf, wo der Wind sie hintreibt.

Unter Luftmagiern werden diese Geister gerne genutzt, um Feinde auszuspionieren, ihre angeborenen magischen Fähigkeiten machen sie zu perfekten Kundschaftern und auch Boten. Kein Magier weiß jedoch genau, was seine Windgeister machen, wenn sie frei durch die Gegend schweifen, werden sie nicht beschäftigt, so unternehmen sie eigene Erkundungen. Gerüchte besagen, dass sehr starke Luftmagier geschafft haben, einen Windgeist in eine Flasche zu sperren. In der Akademie der Luftmagier wird dies jedoch als Gerücht abgetan.

Initiative: +6 **Angriff:** N/A **Schaden:** N/A **VW:** 24 **SR:** 5 **GW:** 15 **RS:** 0 **Größe:** W (+2) **LP:** 0/6 **Bewegung:** Fliegen: 10/20/80 **Eigenschaften:** Stärke: -5 Geschick: +4 Konstitution: -4 Wahrnehmung: +6 Intelligenz: 0 Willenskraft: 0 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 16 Ausweichen 6 Fliegen 10 Spuren Lesen 10 **Besondere Fähigkeiten:** Fliegen (ohne Flügel), Halbätherisch (permanent), Immunität gegen Luft und Blitze, Regeneration 1 LP alle 15 Minuten, Vollständig von Luft umgeben **Angeborener Zauber:** Geheimnisse des Windes Grad 3, Windgeflüster (Mit Stufe 4) Grad 4, Klare Sicht Grad 3, Nebel formen Grad 1 **Besondere Nachteile:** Erd- & Metallempfindlichkeit, Weniger Arme (keine), Weniger Beine (keine), Neugierig **Klima und Vorkommen:** Von Magiern beschworen, Elementarebene, sehr selten **Organisation:** Späher 1-2

Naturgeister

Beannighe

Beschreibung: Die Beannighe oder auf Gotisch: "Waschfrau an der Furt" existieren bereits seit den jüngsten Tagen in den Legenden Gwynors und treten stets einzeln in Erscheinung. Noch bevor die neuen Götter der Stählernen Königreiche in den Hochlanden verehrt wurden, waren diese Naturgeister Teil von fast jedem Clan aus dem Hochland. Doch nun ist ihre Zahl gering und schwindet mit zunehmenden Einfluss der Götter immer mehr und Gnade jenem, welcher einer verbitterten und verlassenen Beannighe über den Weg läuft. Diese Naturgeister wirken auf den ersten Blick wie steinalte leichenblasse hässliche Frauen mit glutroten Augen. Erst wenn man der blutigen Spur ihrer Tränen über das Gesicht folgt, fällt das einzelne Nasenloch über den hervorstehenden Zähnen auf. Sie sind stets in Leinentücher gewandet und waschen weitere in freier Natur an Flüssen und Strömen. Ihren zugehörigen Clan wählt eine Beannighe sich selber nach den individuellsten Beweggründen, doch allen gemein ist die stetige Abneigung gegen jene Götter welche das alte Gefüge zerstörten. Mit schriller oder krächzender Stimme überbringen die Waschfrauen Warnungen eines baldigen Unglücks oder verbreiten am Stammsitz des Clans Kunde über den baldigen Tod eines Clansmitgliedes, welches sie tröstend auf die andere Seite hinüber begleiten. Allein der zukünftig sterbende kann die Klageworte bis zu seinem Tode nicht hören. Doch voll Hohn überlassen Beannighe jene Seelen abtrünniger Clans dem Todesgott der Stählernen Königreiche und verkünden deren Ankunft im Reich des Koros. Auch sollen einige verlassene Beannighe nicht auf den Tod ihrer einstigen Schützlinge warten und selber auf diese Jagd machen. Es heißt, allein mit ihrem markerschütternden Schrei können sie töten und nicht selten hat sich ein Flüchtender in reiner Verzweiflung die eigenen Ohren zerstoßen. Die vermehrten Übergriffe von verlassenen Beannighe machen es der Schwesternschaft der Beannighe immer schwerer den Rückhalt in der Bevölkerung zu halten. Dieser Orden aus Schamaninnen hält nicht nur an den alten Riten ihrer Ahnen fest, sondern bietet in Gwynor eine Alternative zu den Korospriestern dar. So ziehen diese Frauen jene der freien Beannighe an, welche nicht auf direkte Rache aus sind, auch wenn sich selbst bei diesen viel Verbitterung und

wenig Geduld mit neuen Schützlingen manifestierte.

Initiative: +4 **Angriff:** Schrei 8 (gegen SR)

Schaden: 1W10/2 T (Rüstungsignorierend)

VW: 19 **SR:** 14 **GW:** 20 **RS:** 0 **LP:** 0/8 -2/16 - 4/24 -6/32 Außer Gefecht/40 Koma/48

Größe: M (0) **Bewegungsweite:** Kampf: - Marsch: - Sprint: - Fliegen: 4/8/32

Eigenschaften: Stärke: -3 Konstitution: +3 Geschick: +2 Intelligenz: +2 Wahrnehmung: +3 Willenskraft: +4 Charisma: 0 **Fertigkeiten:**

Aufmerksamkeit 6, Suchen 5, Fliegen 8

Empathie 6, Einschüchtern 7 **Besondere**

Fähigkeit: Todesschrei, Furcht (Schrei) +6, alle Zauber des Todesaspekt, Ätherisch, fliegende Fortbewegung, Arkane Macht: 19 Potenzial: 4

Besondere Nachteile: Hässlich (10) **Klima**

und Vorkommen: Hochland von Gwynor, abseits der Städte: selten **Organisation:** Einzelgänger

Blutrabe

Beschreibung: Blutraben sind besonders intelligente Exemplare von Raben. Sie finden sich in Scharen an Orten ein, welche von Schlachten und Seuchen verwüstet wurden. So sind sie vorrangig in den gemäßigten Klimazonen der Stählernen Königreiche und dort verstärkt in Gwynor und den Grenzlanden anzutreffen. Es ist nicht bekannt, ob diese Bestien bereits zur Zeit der Alten Götter existierten. Jedoch weisen bereits alte Schriften aus Pantheaphis auf diese Gattung hin. Sie sind größer als gewöhnliche Raben und erreichen eine Höhe von 80 cm und eine Spannweite von 1,5 Metern. Ihre auffälligsten äußerlichen Merkmale ist der dunkelrote leicht gebogene Schnabel, ihre ebenso roten Augen und die rotschimmernden schwarzen Federn. Auch wenn sie eigentlich Aasfresser sind, können sie für Reisende eine nicht unbeachtliche Bedrohung darstellen, da ihr Appetit auf Fleisch groß ist und ihre Intelligenz - in Zeiten des Mangels - dazu einsetzten selbst auf Jagd zu gehen. So gibt es genug Geschichten über Blutraben, welche Jagd auf Halblinge oder Kinder gemacht haben. Dazu sind sie äußerst territorial, was die Verteidigung ihrer Beute angeht.

Weswegen diese Art wirklich gefürchtet werden, ist ihr Hang zur arkanen Magie. Mit steigendem Alter erlernen sie immer mehr Zaubersprüche (pro Stufe einen) einer bestimmten Schule. Diese Sprüche sind meist zur Verteidigung der Beute oder zur Jagd ausgelegt und machen besonders größere Schwärme zu einer erheblichen Bedrohung.

Initiative: +5 **Angriff:** Hacken/Klauen 6
Schaden: Hacken /Klauen: 1W10/2T **VW:** 23
SR: 13 **GW:** 19 **RS:** 0 **LP:** 0/1 -2/3 -4/9 -6/12
 Außer Gefecht/15 Koma/18 **Größe:** K (+1)
Bewegungsweite: Kampf: 1/2 Marsch: 1
 Sprint: 4 Fliegen: 15/60/148 **Eigenschaften:**
 Stärke: -2 Konstitution: -2 Geschick: +4
 Intelligenz: 0 Wahrnehmung: +4 Willenskraft:
 +1 Charisma: 0 **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit
 8, Fliegen 11, Ausweichen 6, Ausdauer 2,
 Empathie 2 **Besondere Fähigkeit:** Pro Stufe
 ein Zauber aus einer bestimmten Zauberschule
Besondere Nachteile: - **Klima und**
Vorkommen: gemäßigt, vorrangig in den
 Nördlichen Brachen, Gwynor, Skarlande und
 den Grenzlanden **Organisation:** kleine
 Gruppen bis große Scharen.

Feenwüter

Beschreibung: Nicht jedes Mal wenn man sich
 im Wald verirrt und Illusionen daran schuld
 sind, stecken Feen dahinter. Es gibt auch
 schlimmere Kreaturen, welche ähnliche - wenn
 auch weit bösartigere - Methoden nutzt. Die
 Taten der Feenwüter wurden lange Zeit für jene
 der Feen gehalten. Ob nun die Wüter oder die
 Feen mit den Illusionen im Dornenwald
 anfangen ist unbekannt, doch berichtet Niallas
 Volk nichts Gutes über diese Naturgeister. Denn
 ihnen ist es egal, wie sehr jemand in Eintracht
 mit dem Wald lebt, wenn es kein anderer
 Naturgeist oder ein Tier ist, hat es in ihrer
 Heimat nichts zu suchen. Doch sind die
 Feenwüter klein und feige und meiden den
 direkten Kampf mit den Eindringlingen. So
 verfolgen sie die Invasoren beharrlich und
 führen diese mit Illusionen immer weiter in die
 Irre, sorgen für Streit und stehlen ihnen die
 Nahrungsmittel. Gelegentlich führen Wüter eine
 Gruppe von Reisenden in eine Siedlung von
 dauerhaften Eindringlingen, nur um beiden
 Seiten zu schaden. Nur selten werden sie dabei
 entdeckt und bei einer lediglich flüchtigen
 Entdeckung wirken diese Naturgeister wie Feen
 - von daher die Verwechslung.
 Feenwüter sind kleine feingliedrige Wesen,
 welche eher an Insekten, als an Humanoide
 erinnern. Ihre vier überlappenden Flügel sind
 zwar falterartig, jedoch fasst durchsichtig und an
 den Rändern scharfkantig. Der ganze
 Unterkörper ist mit einer Chitinschicht
 überzogen, während die dünnen Beinen in je
 zwei Krallen enden. Auf Höhe ihres unterem
 Armpaares, wird der Körper stetig feuchter und
 endet schließlich in einem froschähnlichen Kopf
 mit seitlich hervorstehenden Augen, welche sich
 unabhängig voneinander bewegen. Im

Gegensatz zum unterem Armpaar, welches in
 drei feingliedrigen Fingern endet, enden die
 oberen Arme in scharfkantigen Dornenklauen.
 Diese kann der Wüter zum Klettern, aber zum
 Zerteilen größerer Nahrung oder von
 Wasserschläuchen nutzen. Die Farbe der Wüter
 ändert sich stets nach Region und Untergrund,
 was eine Entdeckung noch schwerer macht.

Initiative: +7 **Angriff:** Klauen 4 **Schaden:**
 1W10 T **VW:** 25 **SR:** 10 **GW:** 17 **RS:** 1 **LP:** 0/4
 -2/8 -4/12 -6/16 Außer Gefecht/20 Koma/24
Größe: W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1
 Marsch: 2 Sprint: 8 Fliegen: 3/5/20
Eigenschaften: Stärke: -3 Konstitution: -1
 Geschick: +4 Intelligenz: +3 Wahrnehmung: +5
 Willenskraft: 0 Charisma: -3 **Fertigkeiten:**
 Aufmerksamkeit 9, Ausdauer 3, Ausweichen 7,
 Fliegen 7, Klettern 2, Schleichen 8, Suchen 8,
 Turnen 7 Verstecken 9, **Besondere Fähigkeit:**
 passende Zauber der Illusionsmagie, Arkane
 Macht: 5+Stufe Potenzial: 2 **Besondere**
Nachteile: - **Klima und Vorkommen:** Wälder:
 extrem selten, alte Wälder: selten **Organisation:**
 Einzelgänger oder Paare

Korosklaue

Beschreibung: Früher hieß es, dass der Rabe
 die Schwelle von der materiellen Ebene zur
 Geisterwelt überquert und die Seelen der
 Verstorbenen auf ihrer letzten Reise begleitet.
 Besonders der Druidenzirkel des Todes glaubt
 noch heute daran. Vor ihrem Rückzug nach
 Mordain hielten ihre Druiden und verbündete
 Tiermeister Raben und versuchten ihr Wesen
 und ihre Verbindung zum Tod ergründen. Aus
 dieser Verbindung heraus entwickelten sich die
 Morwenschwingen. Intelligente Raben, welche
 wahrlich ein Gespür für den nahen Tod
 entwickelten und den Sterbenden beim Übertritt
 halfen. Diese Tiere verbreiteten sich schnell und
 die einfache Bevölkerung achtete und fürchtete
 sich gleichermaßen vor ihnen. Mit dem Rückzug
 der Druiden kam es zum Bruch der Verbindung.
 Die Raben sahen nicht ein, ihre Bestimmung nur
 noch wenigen zukommen zu lassen und so
 führten sie ihr Werk fort. Bald darauf nahm sich
 Klemonochess ihnen an und fortan hießen sie
 Klemonochessaugen. Ihre Aufgabe war nun
 nicht nur den Sterbenden den Übertritt zur
 Geisterwelt zu erleichtern, sondern auch nach
 untoten Wesenheiten Ausschau zu halten, auf
 das die Häscher des Klemonochess diese
 vernichten können. So war ein weiter Wandel
 der Tiere unvermeidbar, als Koros seinen
 Vorgänger tötete. Auch ließ er die Raben jagen
 und fasst ausrotten. Nur die seinen, die
 Korosklauen behielt er in seinem Dienst.

Diese korruptierten Kreaturen sind die Boten des Koros und tragen sine Geschenke in sich. So sind sie erfüllt von der Magie des Todes und werden außerhalb von Goremound den verdientesten Anhängern des Koros als Geschenk gemacht. Die Vögel sind äußerst Lernfähig und lernen schnell die Sprachen ihrer Herren. So ist es viel praktischer einen Kadaver zum Untoten zu erheben, wenn seine Seele die materielle Ebene verlassen hat und seine Schändung nicht mehr Rächen kann. Ihre natürliche Verbreitung beschränkt sich auf die Stählernen Königreiche und Trulk. Auch kommen sie kaum in der Umgebung von Goremound selbst vor und scheinen die Territorien der Blutraben zu meiden. Es gibt gar Erzählungen, wo Korosklauen versucht haben Sterbende vor Blutraben zu verteidigen, nur damit der baldige Kadaver unversehrt von Korospriester aufgefunden werden kann. Doch sind die Vögel meist allein unterwegs und so meiden sie ihre physisch überlegenen Vettern, wenn sie nicht gerade Koros als Werkzeug dienen.

Initiative: +4 **Angriff:** Hacken/Klauen 4

Schaden: Hacken /Klauen: 1W10-1B **VW:** 20

SR: 6 **GW:** 15 **RS:** 0 **LP:** 0/1 -2/2 -4/6 -6/8

Außer Gefecht/10 Koma/12 **Größe:** W (+2)

Bewegungsweite: Kampf: 1/4 Marsch: 1/2

Sprint: 2 Fliegen: 12/24/96 **Eigenschaften:**

Stärke: -4 Konstitution: -3 Geschick: +2

Intelligenz: +1 Wahrnehmung: +2 Willenskraft:

+1 Charisma: 0 **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit

6 Fliegen 8 Ausweichen 6 Empathie 4

Besondere Fähigkeit: Pro Stufe, ein Zauber

Todesaspekt (bis maximal 5), Seuchenträger

(Untotenfäule), Sterbende spüren, Untote

spüren, Versiegen der Magischen Strömungen

Besondere Nachteile: - **Klima und**

Vorkommen: gemäßigt, vorrangig Stählerne

Königreiche **Organisation:** einzeln oder als

Begleiter von Auserwählten des Koros.

Wyrnhorn

Beschreibung: Die ersten Wyrnhörner wurden wenige Menschengenerationen nach dem Fall der Wyrmmutter im Blautannenwald, welcher heute nur noch als Knochenwald bekannt ist, gesichtet. Aufgrund dieses Ereignisses und der Ähnlichkeit zu Einhörnern wurden diese neuen Naturgeister als Wyrnhörner bezeichnet. Diese äußerst aggressiven Tiere verteidigen ihr selten festes Revier bis zum Äußersten und gehen gar dazu über Wälder zu verlassen und nahe Höfe zu terrorisieren. Auch ist bekannt, dass sich gelegentlich Wyrnhörner mit normalen Pferden paaren. Ihr Paarungsverhalten sowie ihre

Wanderbereitschaft sorgte zunächst für eine starke Verbreitung dieser neuen Gattung. Doch ihre hohe Aggressivität und das Gerücht, ihr Horn sei aus reinem Drakonium, sorgten für eine starke Dezimierung der Bestände. Heute können Zwerge aller Königreiche bestätigen, dass das Gerücht fehlerhaft war und verweisen meist auf den ein oder anderen Ahnen, welcher anhand eines Hornes eben diese Fehlerhaftigkeit bewiesen haben soll. Doch gibt es Legenden über die ersten Wyrnhörner, welche wesentlich mächtiger und magieresistenter gewesen sein sollen. Sollte es tatsächlich solche Wyrnhörner je gegeben haben, dann sind sie heute entweder ausgerottet oder wesentlich mächtiger als ihre Abkömmlinge und leben in den tiefsten Ebenen einsamer alter Wälder.

Die heutigen Wyrnhörner sind stämmiger als normale Einhörner. Auch sind ihre Zähne scharfkantig und ihre Augen gelblich mit echsenartigen Linsen. Ihr bei der Geburt noch rein weißes Fell bekommt - wie bei einem Schimmel - mit den Jahren und Jahrzehnten immer mehr grünliche Flecke, bis es ganz zu einem grünen Farbton abdunkelt ist. Wie eine Corona sind diese Naturgeister umgeben von einem unheimlich blassen Licht. Doch im Gegensatz zu den Einhörnern absorbiert dieses Licht die Lebensenergie von allen lebenden Rassen und stärkt damit den Schimmel. Pro Minute altert ein lebendes Individuum, das sich länger als sein Alter in Minuten in der Nähe eines Wyrnhorns befindet, um ein Jahr. Die geraubten Jahre werden dem Wyrnhorn gutgeschrieben. Trotz aller Unterschiede können die gefallenen Einhörner mit ihrem Horn ebenso heilen wie ihre reinen Vettern. Doch sollte es überhaupt dazu kommen, dass sie Eindringliche nicht gleich angreifen, verlangen Wyrnhörner für ihren Dienst viele Jahre oder gar ein schreckliches Opfer, so dass nur die Verzweifeltsten es wagen sich von ihnen heilen zu lassen.

Initiative: +2 **Angriff:** Hornsturm 8 Tritt 7

Niedertrampeln 6 Biss 4 **Schaden:** Hornsturm

3W10 T Tritt 1W10+2 T Niedertrampeln 2W10

T Biss 1W10 T **VW:** 16 **SR:** 28 **GW:** 18 **RS:** 0

LP: 0/11 -2/22 -4/33 -6/44 Außer Gefecht/55

Koma/66 **Größe:** G (-1) **Bewegungsweite:**

Kampf: 15 Marsch: 30 Sprint: 120 Fliegen: -

Eigenschaften: Stärke: +8 Konstitution: +6

Geschick: 0 Intelligenz: 0 Wahrnehmung: +3

Willenskraft: +4 Charisma: +3 **Fertigkeiten:**

Rennen 15, Empathie 10, Ausdauer 15, Kraftakt

17, Heilkunde 10 **Besondere Fähigkeit:** Heilen,

Aura des empathischen Gespürs,

Absorbierendes Licht, Erzfeind: Zwerge +5,

Arkane Macht: 20 Potenzial: 4 **Besondere Nachteile:** - **Klima und Vorkommen:** gemäßigte Wälder und deren Randgebiete: selten
Organisation: Einzelgänger

Bestien

Erzschlinger

Erzschlinger sind Bestien, welche oft fälschlicher Weise für Erd- bzw. Metallelementarwesen gehalten werden und kommen vorrangig in den Breiten des Wyrngradgebirges und der Schwarzklaunberge vor. Aber auch im Alkatischen Gebirge und der Eisernen Phalanx sind Exemplare heimisch. Auch kursieren Geschichten über Bewohner aus Megalys und Xirr-Nagesh, welche sich nach wirksamen Bekämpfungsmethoden gegen diese Plage erkundigt haben sollen. Ob es einst eine ursprünglich in ganz Kreijor verbreitete Art gab ist nicht bekannt, würde aber ihre derzeitige Verbreitung erklären.

Die Bestien erinnern in ihrer ursprünglichen Form an größere Spinnentiere. Jedoch kommt es durch unterschiedliche Metalleinflüsse in ihrer Nahrung, auch zu unterschiedlichen Körperausprägungen. Generell werden die Bestien gut vierzig Jahre in freier Wildbahn und bis zu fünfzig Jahre in Gefangenschaft alt. Ab dem zwanzigsten Lebensjahr sind sie ausgewachsen und ab dem fünften Lebensjahr geschlechtsreif. Das Muttertier legt nach einem Monat 20 bis 30 Eier, welche wiederum noch ein weiteres halbes Jahr brauchen, bis die Jungtiere schlüpfen. Brutpflege gibt es nicht. Da die Eier jedoch selten am gleichen Ort, wenn auch in unmittelbarer Nähe gelegt werden und wie graue Steine aussehen, stehen die Chancen gut, dass mindestens die Hälfte des Geleges tatsächlich schlüpfen wird.

Das auffälligste Merkmal an diesen Bestien ist die Fähigkeit Metalle – egal welches – zu lösen, wie Nahrung aufzunehmen und in ihrer Haut oder woanders einzulagern. Dabei ist Metall nur ein Teil ihrer Nahrung, auf welchen sie auch über Jahre verzichten könnten. Jedoch wachsen sie ohne Metallaufnahme nicht mehr und neigen dazu, bei der Erzquelle jegliche Ansprüche abzulegen. Nahrungs- und Erzknappheit sind die einzigen bekannten Gründe, warum in freier Wildbahn ein Erzschlinger einen anderen Erzschlinger oder ein anderes - sonst nicht im Beutespektrum liegendes Wesen - angreifen würde. Dies macht besonders die noch nicht ausgewachsenen Jungtiere, welche noch mehrere

Häutungen durchlaufen müssen, zum Fluch einer jeden Miene und ist der Grund, warum diese Bestien lange Zeit bis zur fast gänzlichen Ausrottung im Wyrngradgebirge gejagt wurden. Doch gerade diese professionellen Jäger sammelten ein erstaunliches Wissen über diese Art an und stellten fest, dass einzelne Exemplare durch einseitige Metallaufnahme bestimmte Formen und Eigenschaften entwickelten. Auch war es ratsam metalllösende Stoffe mit sich zu führen, wenn man ältere Exemplare mit ihren dicken Panzern jagte. Da dies sich wiederum schlecht auf den Gewinn auswirkte, begannen einige Jäger selbst Erzschlinger zu halten und sie für die Jagt zu nutzen. Irgendwann kippte das schlechte Verhältnis zu diesen Tieren im Doppelaxtkönigreich ganz. Zwar werden sie noch immer fern von Mienen, Schmieden, Schatz- und Waffenkammern gehalten. Doch finden regelmäßig Erzschlingerkämpfe, -wettbewerbe oder Züchtertreffen statt. So wurden die Tiere mit bestimmten Metallen angefüttert, um die unterschiedlichsten Effekte zu erzielen. So kann man inzwischen zurecht behaupten: "Was dem Oberweltler sein Hund ist, ist dem Doppelaxtzwerger sein Erzschlinger."

Gemeine Erzschlinger

Beschreibung: Der Gemeine Erzschlinger ist die am häufigsten in freier Wildbahn vorkommende Ausprägung der Art. In der Zucht kommen sie hingegen weniger häufig vor. Der einzige Grund warum sie noch regelmäßig gezüchtet werden ist ihr unbeirrbarer Sinn für jegliches Metall.

Jungtier:

Initiative: +1 **Angriff:** Biss 4, Säure 3 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 18 **SR:** 7 **GW:** 9 **RS:** 2 **LP:** 0/2 - 2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12
Größe: W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -4 Konstitution: -3 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +1 Willenskraft: 0 Charisma: -
Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 6 Ausdauer 4 Schleichen 5 Springen 2 Spuren lesen 3 Verbergen 8 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Metallgespür (Der Erzschlinger kann Metall mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 100 Metern pro Erfolg wahrnehmen, dabei kann er nicht differenzieren welche Art von Metall, MW ergibt sich aus der Menge) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen **Klima und Vorkommen:** Wyrngradgebirge (frei):

verbreitet, Wyrmgradgebirge (Zucht): verbreitet, Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge, Eisernen Phalanx: verbreitet, Megalys, Xirr-Nagesh: selten **Organisation:** Schulen (3-6)

Ausgewachsenes Tier

Initiative: +1 **Angriff:** Biss 5, Säure 4 **Schaden:** Biss: 3, Säure 2W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 18 **SR:** 8 **GW:** 9 **RS:** 4 **LP:** 0/3 - 2/6 -4/9 -6/12 Außer Gefecht/15 Koma/18 **Größe:** K (+1) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -4 Konstitution: -2 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +2 Willenskraft: 0 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 10 Ausdauer 5 Schleichen 5 Springen 2 Spuren lesen 3 Verbergen 8 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Metallgespür (Der Erzsclinger kann Metalle mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 100 Metern pro Erfolg wahrnehmen, dabei kann er nicht differenzieren welche Art von Metall, MW ergibt sich aus der Menge) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen **Klima und Vorkommen:** Wyrmgradgebirge (frei): selten, Wyrmgradgebirge (Zucht): verbreitet, Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge, Eisernen Phalanx: verbreitet, Megalys, Xirr-Nagesh: selten **Organisation:** Einzelgänger

Blaublüter

Blaublüter sind eine äußerst langlebige Ausprägung der Erzsclinger. Dabei lagert sich jedoch nur eine recht dünne Schicht Kupfer in der rotbraunen und mit zunehmendem Alter bläulich grün werdenden Außenhaut an. Der größere Teil des Kupfers ist in ihrem Blut und in geringerem Umfang in ihrer Muskulatur und ihren Organen. Auch ist diese Ausprägung für ihre hohe Regenerationsrate bekannt. Einige zwergische Medika sind bereits vor Jahrhunderten dazu übergegangen Medikamente und Gegengifte aus Bestandteilen dieser Tiere herzustellen. Da Blaublüter, in ihrem langen Leben, nicht zu vergessen scheinen, wer sie einmal verletzt hat, und ihnen ein rachsüchtiges Verhalten nachgesagt wird, halten sich die Heiler in betretenem Schweigen, aus was nun genau sie die Medikamente herstellen. Meist reagieren diese Zwerge auf solch lästige Fragen mit einem: "Hauptsache gesund und nun zahl endlich die Rechnung!". Neben der angeblichen Rachsüchtigkeit sind Blaublüter sehr neugierig, schnell von etwas "Üblichem" gelangweilt und fast so hyperaktiv wie ein gerade fliegendes Feenkind. So ist es kaum verwunderlich, dass die wenigsten wilden

Blaublüter das zwanzigste Lebensjahr erreichen, geschweige denn eines natürlichen Todes sterben. Allein ihrer Regenerationsrate ist es überhaupt zu verdanken, dass die meisten das fünfte Lebensjahr erreichen.

Jungtier

Initiative: +2 **Angriff:** Biss 5, Säure 2 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 18 **SR:** 8 **GW:** 8 **RS:** 1 **LP:** 0/3 - 2/6 -4/9 -6/12 Außer Gefecht/15 Koma/18 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -4 Konstitution: -2 Geschick: 0 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +2 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6 Ausdauer 4 Ausweichen 8 Klettern 4 Rennen 5 Springen 2 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Kupfergespür (Der Blaublüter kann Kupfer mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Resistenz gegenüber von Krankheiten und Gifte (4), Erhöhtes Lebensalter (90), Regeneration (1 LP pro Stunde) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen, Rachsüchtig, Neugier, Feuer- und Hitzeempfindlichkeit (doppelter Schaden bei Feuer- und hitzebasierenden Angriffen oder Zaubern) **Klima und Vorkommen:** Wyrmgradgebirge (frei): selten, Wyrmgradgebirge (Zucht): verbreitet, Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge, Eisernen Phalanx: selten, Megalys: sehr selten **Organisation:** Schulen (4-10)

Ausgewachsenes Tier

Initiative: +2 **Angriff:** Biss 7, Säure 2 **Schaden:** Biss: 3, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 17 **SR:** 10 **GW:** 8 **RS:** 2 **LP:** 0/4 - 2/8 -4/12 -6/16 Außer Gefecht/20 Koma/24 **Größe:** K (+1) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -1 Geschick: 0 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +2 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6 Ausdauer 6 Ausweichen 10 Klettern 5 Rennen 7 Springen 3 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Kupfergespür (Der Blaublüter kann Kupfer mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Resistenz gegenüber von Krankheiten und Gifte (4), Erhöhtes Lebensalter (90), Regeneration (1 LP pro Stunde) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen, Rachsüchtig, Neugier, Feuer- und Hitzeempfindlichkeit (doppelter Schaden bei Feuer- und hitzebasierenden Angriffen oder

Zaubern) **Klima und Vorkommen:**
Wurmgradgebirge (frei): extrem selten,
Wurmgradgebirge (Zucht): verbreitet,
Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge,
Eisernen Phalanx: extrem selten **Organisation:**
Einzelgänger/Paare (1/2)

Klingenschwänze

Offiziell entstanden Klingenschwänze aus dem Drang gute Kämpfer für die von Schwertfüßen dominierten Arenen zu schaffen und die Kosten für Wundversorgung und Auskurierung der Tiere möglichst gering zu halten. Doch viele behaupten, dass die Züchter einfach nur sehen wollten, ob man auch aus Mischmetallen Ausprägungen von Erschlingern schaffen kann und wie diese dann aussehen. Als Erstversuch hat man sich damals Bronze vorgenommen. Schließlich schworen einst einige Menschenreiche auf ihre Bronzewaffen und die Vorteile gegenüber reinem Eisen sind nicht von der Hand zu wiesen.

Die Klingenschwänze haben tatsächlich die Regenerationsfähigkeit, wenn auch nicht in dem Umfang, wie ihre kupfernen Geschwister entwickelt. Ihre braune bzw. mit steigendem Alter blass grünlichere Haut lagert Bronze in einer dicken Schicht am ganzen Körper an. Dazu ist der Hinterleib langgestreckt und zu einem biegsamen Schwanz geformt. Der Schwanz ist länger als das restliche Tier und endet in einer langzulaufenden Klinge. Zunächst waren die verantwortlichen Züchter erfreut und sich sicher, dass sie den Arenen damit wesentlich mehr Abwechslung bringen können. Doch bald kristallisierten sich die ersten Probleme heraus. Man könnte einen Klingenschwanz neben einen verdeckten Bronze-, Kupfer- oder Zinnhaufen stellen und er würde das Metall trotzdem erst wahrnehmen, wenn er es sieht. Doch damit nicht genug. Schon wenige Jahre später kam die zweite Enttäuschung. Die Klingenschwänze hören recht früh auf zu wachsen und erreichen so nicht die sonstige Größe ausgewachsener Tiere. Warum diese Probleme auftreten oder wie man diese lösen kann ist nicht bekannt bzw. wird noch immer von vielen Züchtern eifrig "erörtert". Jedoch traten beide Eigenarten auch bei anderen Mischmetallzüchtungen auf, so dass man bald ganz davon absah. Die Klingenschwänze jedoch sind noch immer fester Bestandteil der Arenen.

Jungtier

Initiative: +0 **Angriff:** Biss 3, Säure 1, Schwanzklinge 5 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Schwanzklinge

1W10+4 **VW:** 17 **SR:** 7 **GW:** 9 **RS:** 2 **LP:** 0/2 - 2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12

Größe: W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -4 Konstitution: -3 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: 0 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 2 Ausdauer 5 Ausweichen 5 Blind Kämpfen 3 Klettern 5 Springen 4 Einschüchtern 3 **Besondere**

Fähigkeit: Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Regeneration (1 LP pro zwei Stunde) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen **Klima und**

Vorkommen: Wurmgradgebirge (Zucht): verbreitet, **Organisation:** Einzelgänger

Ausgewachsenes Tier

Initiative: +0 **Angriff:** Biss 4, Säure 1, Schwanzklinge 8 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Schwanzklinge 1W10+4 **VW:** 18 **SR:** 7 **GW:** 9 **RS:** 4 **LP:** 0/3 - 2/6 -4/9 -6/12 Außer Gefecht/15 Koma/18

Größe: W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -4 Konstitution: -2 Geschick: +2 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: 0 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 2 Ausdauer 6 Ausweichen 8 Blind Kämpfen 3 Klettern 6 Springen 5 Einschüchtern 4 **Besondere**

Fähigkeit: Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Regeneration (1 LP pro zwei Stunde) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen **Klima und**

Vorkommen: Wurmgradgebirge (Zucht): verbreitet, **Organisation:** Einzelgänger

Kreischer

Erstmals kamen Züchter auf die Idee, Erzsclinger mit Zinn anzufüttern, nachdem sie die Ausprägung der Klingenschwänze hervorgebracht haben. Dabei ging es weniger um eine tatsächliche Nutzung der entstehenden Tiere, sondern eher darum, festzustellen ob bestimmte Metalle auch bei Legierungen oder Gemischen ihre ursprüngliche Ausprägung bei den Erzsclingern hervorbringen. Da die Ausprägungen aus Kupfer und Bronze bekannt waren, fehlte nur noch der Beweis durch Zinn. Das Ergebnis war überraschend und zufriedenstellend zugleich. Niemand hatte erwartet, dass die geschaffene Ausprägung tatsächlich "brauchbar" sei, da Zinn sehr weich ist, selten in Reinform genutzt werden kann und nicht einmal giftig ist. Doch die sogenannten Kreischer erwiesen sich als eine durchaus nützliche Ausprägung.

Sie lagern das Zinn lediglich im Kopf-, Rumpf-, und dem Hinterbereich an. Dabei ist der

Hinterleib wie bei den Klingenschwänzen langgestreckt und zu einem biegsamen Schwanz geformt. Der Schwanz ist etwas länger als das restliche Tier und mündet in einer scharfkantigen aber brüchigen Klinge. Direkt unter der Klinge befinden sich kleine Kämmerchen, welche mit einer giftigen Zinnmischung gefüllt sind. Das Gemisch ist zwar nicht einmal für kleine Lebewesen lähmend oder gar tödlich, aber extrem Schmerzhaft. Winzige Lebewesen können davon gelähmt werden und alles noch kleinere zeigt bereits bei geringen Mengen heftige Reaktionen. Da Züchter recht einfach das Gemisch von den Kreischern abzapfen können, wird es gern als Schädling und Kleintiergift eingesetzt. Ein in das Gift eingelegtes Stück Brot reicht oft aus, um eine ganze Speisekammer für Wochen mäusefrei zu halten. Die auffälligste und namensgebende Eigenschaft der Kreischer ist das Geräusch, was sie mit ihren Mundwerkzeugen erzeugen können. Dabei Reiben sie reine Metallstellen aneinander und erzeugen ein extrem unangenehmes und lautes "Schreien". Dieses Geräusch lenkt ihre meisten Feinde von der eigentlichen Gefahr am Schwanz ab oder verscheucht sie gar ganz. Nicht selten werden Kreischer als Wachtiere von militärischen Einrichtungen des Doppelaxtkönigreiches genutzt oder auf Untergrundexpeditionen mitgenommen. Jedoch sind die Tiere zur Paarungszeit eine echte Plage, da die Männchen ihre Rankämpfe meist durch ein aufwändiges Einschüchterungsgebaren und da mit dem Schrei austragen.

Jungtier

Initiative: +2 **Angriff:** Biss 2, Säure 2, Schwanzklinge 5 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Schwanzklinge 1W10+2 (Gift: Kreischerzinn) **VW:** 19 **SR:** 6 **GW:** 9 **RS:** 0 **LP:** 0/1 -2/2 -4/3 -6/4 Außer Gefecht/5 Koma/6 **Größe:** W (+2)

Bewegungsweite: Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8

Eigenschaften: Stärke: -4 Konstitution: -4 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +2 Willenskraft: 0 Charisma: - **Fertigkeiten:**

Aufmerksamkeit 6 Ausweichen 4 Einschüchtern 4 Klettern 3 Schleichen 5 Schreien 6 **Besondere**

Fähigkeit: Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Zinnspür (Der Kreischer kann Zinn mit einem

Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern

pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Giftig: Kreischerzinn **Besondere**

Nachteile: kann nicht schwimmen **Klima und**

Vorkommen: Wurmgradgebirge (Zucht): verbreitet **Organisation:** Schulen (2-6)

Ausgewachsenes Tier

Initiative: +2 **Angriff:** Biss 2, Säure 1, Schwanzklinge 7 **Schaden:** Biss: 3, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Schwanzklinge 1W10+2 (Gift: Kreischerzinn) **VW:** 18 **SR:** 7 **GW:** 10 **RS:** 1 **LP:** 0/2 -2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12 **Größe:** K (+1)

Bewegungsweite: Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8

Eigenschaften: Stärke: -4 Konstitution: -3

Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +2

Willenskraft: +1 Charisma: - **Fertigkeiten:**

Aufmerksamkeit 7 Ausweichen 5 Einschüchtern

6 Klettern 3 Schleichen 5 Schreien 8 **Besondere**

Fähigkeit: Restlichtverstärkung 40m, Säure:

vergleichbar mit Metallfresser, Zinnspür (Der Kreischer kann Zinn mit einem

Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern

pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Giftig: Kreischerzinn **Besondere**

Nachteile: kann nicht schwimmen **Klima und**

Vorkommen: Wurmgradgebirge (Zucht):

verbreitet **Organisation:** Jagdgruppe (3-6)

Markschlinger

Würde nicht die Hülle eines dieser fasst schon legendären Exemplare vor der königlichen Rüstungsschmiede stehen, würden wohl auch die meisten Zwerge die Markschlinger für reinen Wunschtraum halten. Allein die Mengen des extrem seltenen Erzes heranzuschaffen, macht die Aufzucht zu einem Unterfangen ungeheurer Kosten, denn diese Ausprägung entsteht nur durch die Anfütterung mit Drakonium.

Inwieweit dabei das Drakonium mit Stahl

"gestreckt" wurde ist nicht bekannt. Doch

Anhand der überlieferten Eigenschaften dürfte

es sehr rein gewesen sein. Andere behaupten,

dass schon eine "kleinere" Menge ausreichen

würde. Die wahren Verhältnisse waren das

Geheimnis von Erkil Bolkrunn, dem königlichen

Züchter der damaligen Exemplare und er nahm

sein Geheimnis mit in sein Grab. Tatsächlich

wird behauptet, dass irgendwo in seiner Gruft

an, einer versteckten Stelle, das Verhältnis stehen

soll. Anderer behaupten, er habe eine

Zuchterklärung kurz vor seinem Tode an seinen

König überbringen lassen und diese wird seit

dem in der Schatzkammer aufbewahrt. Wieder

andere behaupten, dass dem Boten etwas

zugestoßen sei und so das Geheimnis auf ewig

verloren ging. Fakt ist, ohne der Zustimmung

des Königshauses ist die Zucht von

Markschlingern untersagt. Zu kostbar ist das

Drakonium, als dass es an Tiere verfüttert

werden darf!

Dennoch die Tiere wachsen zu wahren

Festungen der Uneinnehmbarkeit heran. Ihr

Außenhaut ist bereits bei den Jungtieren mehrere Zentimeter dick und schimmert grünlichsilbern. Die Tiere wachsen halb so schnell wie übliche Erzsclinger und fressen in der Regel ihre gehäutete Hautreste. Jedoch wurde das älteste bekannte Exemplar 153 Jahre alt und starb an einer unbekannten Krankheit, kurz nachdem Erkil Bolkrunn verstarb und so nicht an einem natürlichen Tot. Generell ist nicht bekannt, wie alt Marksclinger werden können. Nur dass sie nicht aufhören zu wachsen, ist erwiesen. Oder haben sie das Alter, wo sie ausgewachsen sind, noch nie erreicht? Nur eine neue Zucht könnte es den zukünftigen Generationen beantworten.

Jungtier
Initiative: 0 **Angriff:** Biss 5, Säure 2 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 12 **SR:** 11 **GW:** 11 **RS:** 10 **LP:** 0/4 -2/8 -4/12 -6/16 Außer Gefecht/20 Koma/24 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -2 Konstitution: -1 Geschick: -4 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: 0 Willenskraft: +2 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 5 Ausdauer 8 Einschlüchtern 3 Klettern 5 Kraftakt 4 Spuren lesen 3 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Drakoniumgespür (Der Marksclinger kann Drakonium mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 100 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Erhöhtes Lebensalter (?), Magieresistenz (2 (Komp: Kap 15)) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen **Klima und Vorkommen:** Wyrmgradgebirge (frei): extrem selten, Wyrmgradgebirge (Zucht): extrem selten **Organisation:** Einzelgänger "Ausgewachsenes" Tier

Initiative: 0 **Angriff:** Biss 3, Säure 4 **Schaden:** Biss: 4, Säure 2W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 10 **SR:** 17 **GW:** 13 **RS:** 20 **LP:** 0/6 -2/12 -4/18 -6/24 Außer Gefecht/30 Koma/36 **Größe:** M **Bewegungsweite:** Kampf: 2 Marsch: 4 Sprint: 16 **Eigenschaften:** Stärke: +2 Konstitution: +1 Geschick: -4 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: 0 Willenskraft: +4 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 7 Ausdauer 10 Einschlüchtern 5 Klettern 9 Kraftakt 8 Spuren lesen 5 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Drakoniumgespür (Der Marksclinger kann Drakonium mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 100 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Erhöhtes Lebensalter (?), Magieresistenz (4 (Komp: Kap 15)) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen **Klima und**

Vorkommen: Wyrmgradgebirge (frei): extrem selten, Wyrmgradgebirge (Zucht): extrem selten
Organisation: Einzelgänger

Schwertläufer

Schwertläufer sind die wohl häufigste Form von Ersclingern, wenn man vom Gemeinen Erzsclingern absieht. Dies liegt zum Einen an der hohen Verfügbarkeit ihres Grunderzes, aber zum Anderen auch an der Verteidigungsfähigkeit dieser Tiere. Bei der Jagd und bei Erzsclingerkämpfen werden sie klar bevorzugt. Der Grund dafür liegt in ihrer Kombination aus Wendigkeit, Zähigkeit und ihren Klingenbeinen. Einige Zwerge des Doppelaxtkönigreiches behaupten gar, dass sie der beste Beweis dafür sind, dass jedem Eisen eine kämpferische Seele innewohnt. Ihr grundsätzlicher Körperbau unterscheidet sich nicht wesentlich von dem des Gemeinen Erzsclingers. Jedoch ist in der Außenhaut des gesamten Körpers nur Eisen eingelagert. Dazu laufen die Spitzen sämtlicher Laufbeine klingenartig bis zur Spitze und lassen das massive Eisen gar aus der Haut hervortreten. Besonders das erste Beinpaar sticht dabei hervor. Es ist eineinhalbmal so lang wie die anderen Beine und erweist sich als gewichtiges Argument vor dem doch eigentlich kleinen Tier großen Respekt zu haben. Die Hautfarbe der Schwertläufer schwankt zwischen grau und rotbraun und tendiert mit zunehmendem Alter immer mehr gen rostrot.

Eifrige Züchter versuchen diese pulvrige Färbung möglichst zu vermeiden - man mag ja auch keine rostiges Axtblatt - und greifen dabei zu vielerlei Techniken aus dem täglichen Waffen- und Rüstungsgebrauch zurück. So schleifen und fetten sie regelmäßig die Haut ihrer besten Exemplare oder mischen diverse Stoffe mit in die Nahrung, welche sonst zur Stahlherstellung genutzt werden. Inzwischen wird der Kaufpreis eines Schwertläufers nicht nur nach seinem Können und dem Alter, sondern auch nach seiner Klingenfarbe festgelegt. Dabei gilt folgende Faustregel: Je Stahlgrauer das Tier, je teurer ist es beim Verkauf.

Jungtier

Initiative: +0 **Angriff:** Biss 3, Säure 2, Vorderbeinpaare 4 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Vorderbeinpaare 1W10+4 **VW:** 17 **SR:** 8 **GW:** 8 **RS:** 4 **LP:** 0/2 -2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -3 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: 0

Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6 Ausdauer 5 Ausweichen 3 Blind Kämpfen 6 Klettern 3 Schleichen 5 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Eisengespür (Der Schwertläufer kann Eisen mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen **Klima und Vorkommen:** Wyrngradgebirge (frei): verbreitet, Wyrngradgebirge (Zucht): häufig, Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge, Eisernen Phalanx: verbreitet, Megalys, Xirr-Nagesh: selten **Organisation:** Schulen (4-8) Ausgewachsenes Tier **Initiative:** 1 **Angriff:** Biss 3, Säure 1, Vorderbeinpaare 7 **Schaden:** Biss: 3, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Fangfaden 1W10 T **VW:** 19 **SR:** 7 **GW:** 8 **RS:** 1 **LP:** 0/1 -2/2 -4/3 -6/4 Außer Gefecht/5 Koma/6 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -2 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: 1 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 7 Ausdauer 7 Ausweichen 3 Blind Kämpfen 6 Klettern 4 Schleichen 5 Springen 3 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Eisengespür (Der Schwertläufer kann Eisen mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge) **Besondere Nachteile:** kann nicht schwimmen **Klima und Vorkommen:** Wyrngradgebirge (frei): selten, Wyrngradgebirge (Zucht): häufig, Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge, Eisernen Phalanx: verbreitet, Megalys, Xirr-Nagesh: sehr selten **Organisation:** Jagdgruppe (3-6)

Silberweber

Sind eine recht passive, fasst ausschließlich nur in der Zucht vorkommende Ausprägung der Erzsclinger. Ihre Mundwerkzeuge sowie ihr erstes Laufbeinpaar sind nicht sonderlich entwickelt. Jedoch weist ihr Hinterleib einige auffällig silberweißreflektierende Drüsen auf. Aus diesen sondern Silberweber eine Silberverbindung ab. Aus diesen langen Fäden können sie weiträumige Netze weben. Diese starklichtreflektierende Fäden sind bei den wenigen wilden Exemplaren scharfkantig und in großer Zahl hauchdünn in Gängen ausgelegt und so gefährliche Fallen für unachtsame (von

klitternden Dingen hinter der Falle abgelenkte) oder panische Beute. Auch der ein oder andere Züchter, welcher seine Tiere schlecht behandelte, wurde schon mit zerschnittener Kehle in einem Netz aus Silber aufgefunden. Jedoch sind die sonstigen Fäden der Silberweber zwar fein, doch auch stabil, rein und glatt. Der Körper des Tieres ist von einer weißen Haut bedeckt. Wenn diese angeritzt wird reflektiert die darunterliegende Silberschicht jegliches Licht. Ebenso sind sämtliche Augen verspiegelt, was schon den ein oder anderen irritiert oder gar eingeschüchtert hat.

Jungtier

Initiative: +1 **Angriff:** Biss 3, Säure 4 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Fangfaden 1W10 T **VW:** 19 **SR:** 7 **GW:** 8 **RS:** 1 **LP:** 0/1 -2/2 -4/3 -6/4 Außer Gefecht/5 Koma/6 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -4 Geschick: +2 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +1 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6 Einschüchtern 3 HW: Weben 5 Klettern 4 Schleichen 3 Verbergen 7 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Silbergespür (Der Silberweber kann Silber mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge) **Klima und Vorkommen:** Wyrngradgebirge (Zucht): verbreitet, Wyrngradgebirge (frei), Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge, Eisernen Phalanx: sehr selten **Organisation:** Schulen (2-4) Ausgewachsenes Tier **Initiative:** +1 **Angriff:** Biss 3, Säure 6 **Schaden:** Biss: 3, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Fangfaden 2W10 T **VW:** 19 **SR:** 8 **GW:** 8 **RS:** 2 **LP:** 0/2 -2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12 **Größe:** K (+1) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -3 Geschick: +3 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +1 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6 Einschüchtern 4 HW: Weben 9 Klettern 5 Schleichen 4 Verbergen 8 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Silbergespür (Der Silberweber kann Silber mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Silbernetzspinnen **Klima und Vorkommen:** Wyrngradgebirge (Zucht): verbreitet, Wyrngradgebirge (frei), Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge,

Eisernen Phalanx: extrem selten **Organisation:** Netzteiler (1-4)

Sonnentrümmer

Sonnentrümmer zeigen für einen Züchter eigentlich noch weniger Nutzen als ein Staubspeier. Dennoch hat jeder wohlhabende Züchter, welcher etwas auf sich hält, auch einen kleinen Bestand von Sonnentrümmern. Es heißt, wenn die Sonne mal auf die Köpfe der Oberweltler fallen wird, so sehen die Stücke genauso aus, wie ein Sonnentrümmern. Von daher ist die Haut der durch Gold entstehende Ausprägung von goldgelblich über ockerbraun zu goldgrün und goldpurpur variierend. Am ganzen stets winzigen Körper bricht das edle Metall immer wieder hervor, doch die größten Einlagerungen sind am oberen Rumpf und Hinterleib des männlichen Tieres. Dort "wächst" mit den Jahren ein kubisch wirkendes Horn fasst senkrecht in die Höhe. Dieses Horn bringt dem Männchen absolut keinen Nutzen, außer dass Tiere mit größeren Hörnern von den Weibchen bevorzugt werden. So veranstalten Züchter und Besitzer regelmäßig Wettbewerbe, wo sie die Hörner nach den unterschiedlichsten Kategorien bewerten. Dabei gilt einerseits die goldgelbe Farbe und Reinheit als altbewehrtes Kriterium. Aber auch - durch Nahrungszusätze entstandene - Farbvariationen und -muster werden stetig beliebter.

Jungtier

Initiative: +1 **Angriff:** Biss 2, Säure 5 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 17 **SR:** 7 **GW:** 9 **RS:** 2 **LP:** 0/2 - 2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -3 Geschick: 0 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +1 Willenskraft: 0 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6 Beeindrucken 5 Kraftakt 4 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Goldgespür (Der Sonnentrümmern kann Gold mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge) **Klima und Vorkommen:** Wyrngradgebirge (Zucht): verbreitet **Organisation:** Schulen (1-3)

Ausgewachsenes Tier

Initiative: +1 **Angriff:** Biss 2, Säure 8 **Schaden:** Biss: 2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 17 **SR:** 8 **GW:** 9 **RS:** 4 **LP:** 0/2 - 2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -2

Konstitution: -3 Geschick: 0 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +1 Willenskraft: 0 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 7 Beeindrucken 7 Kraftakt 5 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Goldgespür (Der Sonnentrümmern kann Gold mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge) **Klima und Vorkommen:** Wyrngradgebirge (Zucht): verbreitet **Organisation:** Einzelgänger

Staubspeier

Staubspeier entstehen durch größere Einlagerungen von Blei. Jedoch sind die Tiere so angepasst, dass auf sie Blei keine giftige Wirkung zeigt. Ihr Körper lagert das Metall hauptsächlich in der Außenhaut der Extremitäten, des Kopfes und des Rumpfes an, nicht jedoch im Abdomen bzw. hinteren Teil des Staubspeiers. Dieser Teil ähnelt einem Sack in welchem das Tier bleihaltigen Staub anlagert und bereithält. Dabei kann der Sack sich bis zur doppelten Länge des Staubspeiers aufblähen, was ihn jedoch selbst bei sämtlichen Bewegungsbedingten Aktionen mit einem Malus von 2 behindert. Generell hat der Staubspeier eine blass grüne Färbung und eine weiche, wenn auch dicke, Haut. Die Mundwerkzeuge sind zu einer beidseitig mit Widerhaken besetzten Sägeklinge zusammen gewachsen. Bei der Jagt bevorzugt das Tier gleichgroße oder größere Beute. Diese nebelt der Staubspeier ein, indem es mindestens ein Drittel des vorhandenen Bleistaubes in einer Odemwolke auswirft. Noch während die Beute mit dem starkreizendem Gift zu tun hat und Atemnot erleidet, fällt der Speier dem Opfer in den Rücken, stößt seine Säge in die Beute und injiziert die ätzende Säure. Bei mehrfachen Dosen innerhalb von kürzester Zeit kann das Bleipulver bei den Opfern zu weiteren chronischen Nebenwirkungen führen. Darunter zählen: Kopfschmerzen, Müdigkeit, Abmagerung und Defekten der Blutbildung, des Nervensystems und der Muskulatur und Zeugungsunfähigkeit. Diese können nach Spielleiterermessen in gewissen Abstufungen auch eingesetzt werden.

Jungtier

Initiative: 0 **Angriff:** Biss 4, Bleistaubodem 3 **Schaden:** Biss: 2 + Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden), Bleistaubodem Stärke 4 Wirkung 1W10 Runden Erschweren 6 auf alle Handlungen **VW:** 16 **SR:** 9 **GW:** 9 **RS:** 1 **LP:** 0/3 -2/6 -4/9 -6/12 Außer Gefecht/15 Koma/18 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:**

Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:**
 Stärke: -3 Konstitution: -2 Geschick: 0
 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +0 Willenskraft:
 0 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6
 Klettern 4 Kraftakt 5 Spuren lesen 3 Verbergen
 8 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung
 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser,
 Bleigespür (Der Staubspeier kann Blei mit einem
 Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern
 pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der
 Menge) **Besondere Nachteile:** kann nicht
 schwimmen **Klima und Vorkommen:**
 Wyrmgradgebirge (frei): sehr selten,
 Wyrmgradgebirge (Zucht): selten,
 Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge,
 Eisernen Phalanx: sehr selten, Megalys, Xirr-
 Nagesh: selten **Organisation:** Schulen (2-4)
 Ausgewachsenes Tier
Initiative: +1 **Angriff:** Biss 3, Bleistaubodem 6
Schaden: Biss: 2 + Säure 1W10 (auf Metall
 doppelter Schaden), Bleistaubodem Stärke 4
 Wirkung 2W10 Runden Erschwernis 6 auf alle
 Handlungen **VW:** 16 **SR:** 9 **GW:** 9 **RS:** 3 **LP:**
 0/4 -2/8 -4/12 -6/16 Außer Gefecht/20
 Koma/24 **Größe:** K (+1) **Bewegungsweite:**
 Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:**
 Stärke: -4 Konstitution: -1 Geschick: 0
 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +1 Willenskraft:
 0 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 7
 Klettern 4 Kraftakt 5 Spuren lesen 5 Verbergen
 9 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung
 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser,
 Bleigespür (Der Staubspeier kann Blei mit einem
 Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 50 Metern
 pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der
 Menge) **Besondere Nachteile:** kann nicht
 schwimmen **Klima und Vorkommen:**
 Wyrmgradgebirge (frei): sehr selten,
 Wyrmgradgebirge (Zucht): selten,
 Schwarzklaunberge, Alkatischen Gebirge,
 Eisernen Phalanx: sehr selten, Megalys, Xirr-
 Nagesh: selten **Organisation:**
 Einzelgänger/Paare (1/2)

Zaubersammler/Sternenspringer

Die Zaubersammler galten für lange Zeit nur als
 reines Produkt der zwergischen Zucht. Erst als
 ein khorasischer Händler diese Wesen bei den
 Zwergen aus einem Expeditionstagebuch seines
 (bei dieser Expedition verstorbenen) Vater
 wiedererkannte wurden die Doppelaxtzwerge
 stutzig. Die Expedition führte tief in
 Dornenwald hinein. Wie sollten dort
 Erzsclinger leben können? Dennoch
 organisierten einflussreiche Züchter eine
 Expedition in die Randgebiete des Waldes. Erst
 als man tiefer Eindrang und freundlicher bei den

Bewohnern fragte erkannte eine
 Feenillusionisten die Sternenspringer wieder und
 Verweis auf den Berg der Sternensucher. Auch
 waren die Zwerge überrascht ab und an auf
 Mithrilrüstungen zu stoßen. Auch wenn die
 Zwerge nie zum Berg vordrangen und es noch
 einige Jahre diplomatisches Geschick erforderte,
 so bestätigten sich tatsächlich die Vermutungen.
 Die sogenannten Sternenspringer des
 Dornenwaldes sind die Zaubersammler des
 Doppelaxtkönigreiches und somit eine
 Ausprägung der Erzsclinger. Damit sahen viele
 Züchter es als bewiesen an, dass Erzsclinger
 einst auf ganz Kreijor existiert haben müssen.
 Andere sehen in den "Erkenntnissen" nur ein
 Produkt von Waldvolkillusionisten, welche den
 Suchenden nur das gezeigt haben, was diese
 sehen wollten.

Doch unabhängig dieses Streites sind diese Tiere
 wohl die einzige Ausprägung, welche nicht zu
 schwer zum schwimmen wären. Die
 Zaubersammler erreichen zwar erst mit dem 35
 Lebensjahr ihre ausgewachsene Größe. Doch
 schon vorher sind sie für ihre Größe perfekte
 Jäger der Nacht und Dunkelheit. Dabei sind
 Sternenspringer keinesfalls so zäh wie die
 Schwertläufer oder Klingenschwänze. Sie sind
 lediglich schnell und bevorzugen Beute welche
 kleiner oder höchstens gleichgroß ist. Ihr
 gesamter Körper ist überzogen von einer
 spiegelnden Mithrilschicht. Dazu sind ihre
 Lauffüße und ihre Mundwerkzeuge besonders
 ausgeprägt. Von daher ist die bevorzugte
 Jagdtechnik eines Zauberspringers das Auflauern
 und in einem zuschlagenden Sprung die Beute
 niederzustoßen und zu töten.

Eine weitere bzw. die namensgebende Eigenheit
 ist jedoch ihre Fähigkeit Zauber zu speichern
 und wieder auszustrahlen. Da sie jedoch diese
 Zauber nicht steuern können, kann ein offensiv
 gegen sie gerichteter Zauber schnell zum
 Verhängnis des Zaubersammlers werden.
 Andererseits sollen Yaalpriester einen Weg
 gefunden haben jeden Frühling trainierte
 Sternenspringer mit "Fruchtbarkeit und
 Pflanzenwachstum" zu belegen und durch den
 Dornenwald schicken. Auch zwergische
 Elementaristen und Durgadorpriester machen
 sich diese Eigenschaft zu nutzen und halten sich
 gern so ein Tier als Schädlingsfänger und
 Zauberspeicher. Einige Meister gehen gar
 soweit, einen für das Tier harmlosen Zauber auf
 selbiges zu wirken, dieses ihren Schülern
 vorzusetzen und sich wieder wichtigerem
 zuzuwenden, während die Schüler regelmäßig
 die Auswirkungen des Zaubers so sehen, wie
 diese sein sollen.

Jungtier

Initiative: +2 **Angriff:** Biss 5, Säure 2 **Schaden:** Biss: 1W10/2, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 19 **SR:** 7 **GW:** 8 **RS:** 2 **LP:** 0/1 - 2/2 -4/3 -6/4 Außer Gefecht/5 Koma/6

Größe: W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -4 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +2 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 6 Ausweichen 3 Einschüchtern 2 Schleichen 3 Springen 4 Verbergen 5 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Mithrilgespür (Der Zaubersammler kann Mithril mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 100 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Geringer Nahrungsverbrauch, Schnell (3), Weitspringen (4) **Besondere Nachteile:** Magieanfällig (4 (Gegenteil von Magieresistenz für Tiere)) **Klima und Vorkommen:** Wyrmgradgebirge (Zucht): selten, Berg der Sternensucher: verbreitet **Organisation:** Einzelgänger

Ausgewachsenes Tier

Initiative: +3 **Angriff:** Biss 8, Säure 1 **Schaden:** Biss: 1W10, Säure 1W10 (auf Metall doppelter Schaden) **VW:** 19 **SR:** 8 **GW:** 8 **RS:** 4 **LP:** 0/2 - 2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12

Größe: K (+1) **Bewegungsweite:** Kampf: 1 Marsch: 2 Sprint: 8 **Eigenschaften:** Stärke: -3 Konstitution: -3 Geschick: +1 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: +3 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 7 Ausweichen 4 Einschüchtern 3 Schleichen 5 Springen 7 Verbergen 6 **Besondere Fähigkeit:** Restlichtverstärkung 40m, Säure: vergleichbar mit Metallfresser, Mithrilgespür (Der Zaubersammler kann Mithril mit einem Aufmerksamkeitswurf im Umkreis 100 Metern pro Erfolg wahrnehmen, MW ergibt sich aus der Menge), Geringer Nahrungsverbrauch, Weitspringen (4), Magiespeicherwirker (der zuletzt auf das Tier gewirkte Zauber wird aller voller KP mit den Werten des ursprünglichen Wurfs gewirkt, das Tier hat grundsätzlich keine KP, baut aber so bald ein Zauber gespeichert wurde, pro Stunde einen KP auf) **Besondere Nachteile:** Magieanfällig (4 (Gegenteil von Magieresistenz für Tiere)) **Klima und Vorkommen:** Wyrmgradgebirge (Zucht): selten, Berg der Sternensucher: selten **Organisation:** Einzelgänger

Rasscatrras

Jungtier (junger Triceratops)

Beschreibung: Ein bulliger Dinosaurier auf vier Beinen. Der Kopf ist hinten von einem Nackenschild geschützt und das Tier hat drei Hörner, eines auf der schnabelartigen Schnauze und zwei auf der Stirn. Die schuppige Haut hat eine sandfarbige Tönung und dunkelbraune Flecken.

Initiative: 0 **Angriff:** Hornstoß 4

Niedertrampeln 4 **Schaden:** Hornstoß 2W10 Niedertrampeln 2W10 **VW:** 11 **SR:** 36 **GW:** 8/14 gegen Furcht **RS:** 7 **LP:** 0/15 -2/30 -4/45 -6/60 Außer Gefecht/75 Koma/90 **GK:** R (-2)

Bewegungsweite: Kampf: 6 Marsch: 16 Sprint: 40 **Eigenschaften:** Stärke: +15 Konstitution: +15 Geschick: -5 Intelligenz: 0 Wahrnehmung: +1 Willenskraft: -1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Kraftakt 20 Ausdauer: 15 **Besondere Fähigkeiten:** Hitzeunempfindlich, Furchtlos +4, Verbesserte Traglast **Besondere Nachteile:** Kälteempfindlich (-4 bei unter 10 Grad Celsius), starker Herdentrieb **Klima und Vorkommen:** Steppen und Randgebiete des Dschungels im südlichen Saruan: häufig, Andere Gebiete in Saruan: selten, in anderen Gebieten Kreijors: quasi nicht existent. **Organisation:** Herden **Anmerkung:** Im Falle eines berittenen Tric's kämen natürlich noch die Werte der Besatzung dazu. Diese besteht meist aus zwei Krask, dem eigentlichen Reiter, der das Tier lenkt und einem Bogenschützen oder Speerwerfer.

Reisekrabbe

Beschreibung: Eine Reisekrabbe ist eine riesige, imposante Krebsart, die in den südlichen Wüsten lebt. Sie wird bis zu 6 Meter hoch und ihr Rückenpanzer hat ein Durchmesser von bis zu 10 Metern. Je nach Wüstenart hat ihr sehr harter Panzer eine an dem Sand angepasste Farbe mit einem leichten Rotstich.

Die Reisekrabbe ist ein Fleischfresser und ernährt sich vornehmlich von großen Tieren. Da es in der Wüste nicht sehr viele potenzielle Beute gibt, ist sie in der Lage sich mit einem hohen Tempo fortzubewegen, daher auch der Name. Wenn sie ihrer Beute auf Lauer geht, vergräbt sie sich in den lockeren Wüstensand und verbirgt sich dort. Um sich vollständig einzugraben braucht sie 2 Minuten. Sobald sie eingegraben ist, hat sie einen Wert von 10 auf Verbergen. Um Beute aufzuspüren ist sie in der Lage Vibrationen aufzuspüren und erhält deswegen, wenn sie unter Sand ist einen Bonus von 10 auf Horchen um Vibrationen wahrzunehmen.

Hat sich ein potenzielles Beutetier in Reichweite begeben, erhebt sich die Krabbe innerhalb einer Runde aus dem Sandversteck und versucht die Beute mit ihren Gewaltigen Scheren zu ergreifen. Wenn sie ihre Beute geschnappt hat, verursacht sie auf Wunsch jede Runde 4w10+5 Schaden, ohne eine erneute Probe ablegen zu müssen. Das Opfer kann sich mit einer Entfesselnprobe gegen den Angriffswurf oder mit einer entgegengesetzten Kraftaktprobe befreien.

Solange es umklammert ist, kann das Opfer keine Körperlichen Aktionen unternehmen, außer sich jede Runde einmal zu Befreien versuchen.

Ist die Krabbe gesättigt, verhält sie sich wie ein Fluchttier und läuft im Gefahrfall davon, um sich irgendwo in Sicherheit wieder einzugraben.

Machtkosten: 410 **Initiative:** 0 **Angriff** Schere schlagen 6, Schere schnappen 5 **Schaden:** Schere schlagen 3w10+3 B, Schere schnappen 4w10+5 T **VW:** 14 **SR:** 47 **GW:** 10/18 gegen Furcht **RS:** 14 **LP:** -/20 -2/40 -4/60 -6/80 Außer Gefecht/100 Koma/120 **Größe:** Riesig (-2) **Bewegung:** Kampf: 8, Marsch: 16, Sprint: 64 **Eigenschaften:** Stärke: +18 Konstitution: +15 Geschick: +2 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: 0 Willenskraft: +1 Charisma: - **Fertigkeiten:** Kraftakt 25 Ausdauer 20 Rennen 16 Aufmerksamkeit 5 Horchen 5 **Besondere Fähigkeiten:** Eingraben, Furchtlos 8, Hitzeunempfindlichkeit 10, Umklammerung, Vibration Wahrnehmen +10, 4 Zusätzliche Beine **Besondere Nachteile:**

Kälteempfindlichkeit 10 **Klima und**

Vorkommen: Wüste, Steppe, sehr selten

Organisation: Einzelgänger

Anmerkung: Diese Krabbe könnte man so auch als Meereswesen nehmen, dann müsste noch die Vorzüge "Unter Wasser Atmen" und "Opfer unter Wasser ziehen" hinzukommen und eventuell je nach Gegend "Hitzeunempfindlichkeit" und "Kälteempfindlichkeit" weg.

Konstrukte

Hydrobots -Künstliches Leben

Beschreibung: Hydrobots sind Maschinen die von einem belebten Hydroziten gesteuert werden. Nur Ingenieure der Tech-Gilde verfügen über das erforderliche Wissen einen Hydrobot herzustellen. Für die Herstellung eines Hydrobots ist ein Hydrozit von mindestens normaler Qualität notwendig.

Grundlegendes

Hydrobots haben einige Vorteile, die sich aus ihrer anorganischen Natur ergeben. Hydrobots sind immun gegen Gifte, Krankheiten und Furcht. Sie erleiden keinerlei Wundabzüge und können nicht außer Gefecht gehen oder ins Koma fallen. Alle Hydrobots erhalten automatisch den Vorteil Resistenz gegen geistige Beeinflussung 10. Zauber die auf nur auf Lebewesen wirken, wirken nicht auf Hydrobots. Hydrobots erhalten als einzige automatische Fertigkeit Kraftakt auf einem Wert gleich ihrer halben Stärke. Es wird davon ausgegangen, dass jedem Hydrobot durch den Einbau diverser Gerätschaften das akustische und visuelle Wahrnehmungsvermögen eines Menschen ermöglicht wird. Hydrobots können ohne Erweiterungen weder riechen, fühlen noch schmecken.

Einen Hydrobot kann man grob in zwei grundlegende Komponenten unterteilen. Zum einen den Hydrozit in seiner Fassung und zum anderen den Maschinenkörper. Die geistigen Fähigkeiten eines Hydrobots werden durch die Qualität des Hydrozites bestimmt. Der Hydrozit bestimmt sowohl die maximale Aufnahmefähigkeit an Erweiterungen, als auch den „Intellekt“ des Hydrobots. Näheres ist der Tabelle „Hydrozit“ zu entnehmen. Der Maschinenkörper bestimmt die physischen Eigenschaften der Maschine, wie Bewegungsart und -geschwindigkeit, Strukturpunkte und Stärke. Die „Grundmodelle“ der Maschinenkörper verfügen über einen Torso, eine Fassung, eine Energiereserve und die jeweiligen Fortbewegungsapparate. Der Maschinenkörper wird in zwei Grundmodelle unterteilt:

Der Läufer

Dieser Hydrobot verfügt über standardmäßig zwei Beine auf denen er sich fortbewegt. Er benutzt die normale Fortbewegungsrate für seine Größenklasse (Marsch: 6 für Klein, 8 für Mittel, 10 für Groß, 12 für Riesig usw.), jedoch verfügt er nicht über die Fortbewegungsart „Sprint“. Die Beine des Hydrobots sind einfach zu träge und zu klobig um in der ohnehin schwierigen Fortbewegungsart auf zwei Beinen noch so ein Tempo vorzulegen. Der Vorteil dieser Fortbewegungsart ist sicherlich seine Geländegängigkeit. So ermöglicht es dem Hydrobot zum Beispiel Treppen zu erklimmen oder unebenes Gelände ohne größere Schwierigkeiten zu überqueren. Allerdings sind solcherlei mechanische Monstrositäten von der

Stadtwache nicht gerne gesehen. Es dürfte schwierig werden einen Läufer ohne Aufsehen zu erregen in eine größere Stadt zu bringen. Etwas einfacher ist es jedoch in Städten in denen die Tech-Gilde eine Niederlassung und/oder Einfluss hat.

Auf Rädern

Bei einem Hydrobot mit dieser Fortbewegungsart sitzt der Torso auf einer Plattform auf, die standardmäßig von 4 Rädern getragen wird, ähnlich einer Kutsche. Diese Hydrobots sind sehr schnell (Marsch: Klein 10, Mittel 15, Groß 20, Riesig 25 usw.), außerdem können sie im Gegensatz zu den Läufern sprinten. Außerdem erhalten Hydrobots auf Rädern automatisch den Vorteil erhöhte Traglast. Ihre Räder und Achsen sind aus einer sehr robusten Metalllegierung. Der Nachteil dieser Art ist ihre schlechte Geländegängigkeit und ihre Sperrigkeit. Ein Hydrobot auf Rädern der Größenklasse M wird z.B. zu breit sein um durch eine normale Tür zu kommen. Treppen können nicht erklommen werden, außerdem kann auf schwierigem Gelände, trotz der robusten Verarbeitung auch mal ein Rad oder eine Achse brechen. Hydrobots auf Rädern kann man aber ohne allzu viel Aufwand zur Not als Kutsche tarnen.

Tabelle: Maschinenkörper

GK	St	Kon	St-Pkt	GF	Min # H	Preis / Dauer (GM)
F	2	2	12	0,25	1	25 / 2 Wochen
K	4	4	24	0,5	1	50 / 2 Wochen
M	6	6	36	1	1	100 / 1 Monat
G	10	10	60	4	2	400 / 2 Monate
R	15	15	90	25	4	2500 / 6 Monate
Gi	20	20	120	200	8	20000 / 5 Jahre

Anmerkung: GK = Größenklasse, GF = Größenfaktor, Min. # H = Mindestanzahl an Hydroziten

Qualität	Int	Will	Wah	Max # M	Preis (GM)
Schlecht	1	2	2	3	25**
Normal	3	4	4	4	100

Gut	4	4	4	5	200
Exzellent	6	5	5	7	500
Legendär	8+*	7+*	7+*	10	2000

Anmerkung: Max # M = Maximale Anzahl Module. Für Geister der Maschine gelten Sonderregeln

Das Verschmelzen von Geist und Materie

Ein Techniker der einen Hydrobot bauen will muss zunächst einen Maschinenkörper herstellen. Das Aussehen des Maschinenkörpers kann relativ frei bestimmt werden. Manche Hydrobots sehen stark humanoid aus, während andere eher Monstrositäten gleichen. Bei Kriegsmaschinen werden häufig noch furchteinflößende Verzierungen wie Fratzen oder Dornen und Klingen angebracht. Schließlich benötigt er noch genügend Hydrozite von mindestens normaler Qualität. Wie aus der Tabelle „Maschinenkörper“ abzulesen ist, benötigen größere Maschinenkörper mehrere Hydrozite um sie zu steuern. Ein Hydrozit alleine vermag solche Ungetüme nicht zu kontrollieren. Das Binden eines Hydrozits egal welcher Qualität, an einen Maschinenkörper kostet den Techniker 4 EP. Da ein Großer Maschinenkörper mindestens 2 Hydrozite benötigt, kostet es folglich 8 EP um diese 3 Hydrozite an den Körper zu binden. Der Techniker kann zusätzlich noch eine maximale Anzahl an Modulen an den Maschinenkörper anschließen die seiner Stufe entspricht. Diese Anzahl wird jedoch durch den Hydrozit beschränkt (siehe Tabelle). Ein Modul an den Hydrobot anzuschließen kostet 1 EP, da auch dieses mit dem Hydroziten verbunden werden muss. Module können auch nachträglich an den Hydrobot angeschlossen werden, sie müssen nicht alle bei der Erschaffung des Hydrobots angebracht werden.

Mehrfache Fassungen

Die Ingenieure der Tech-Gilde haben entdeckt, dass zusätzliche Hydrozite die Fähigkeiten des Hydrobots verstärken können. Jeder Kristall der zusätzlich zu den mindestens erforderlichen in einen Hydrobot gebunden wird, erhöht die Int, Wah und Wil des Hydrobots um 1. Zusätzlich wird die maximale Anzahl an Modulen um die Hälfte des Wertes erhöht, die für den Kristall in der Tabelle angegeben wird. Es wird immer der Hydrozit mit der höchsten Qualität als Primärkristall betrachtet, den die anderen erweitern. Der Primärkristall muss mindestens normaler Qualität sein. Zusätzlich

angeschlossene Kristalle dürfen höchstens eine Qualitätsstufe schlechter sein, als der Primärkristall. Sind sie zwei oder mehr Stufen schlechter bringen sie keine Vorteile. Jeder zusätzliche Kristall kostet die normalen 4 EP Bindungskosten.

Energieverbrauch

Hydrobots kennen keine Erschöpfung oder Schmerzen. Sie arbeiten Stundenlang ohne sich zu beschweren. Jedoch hat auch die Leistungsfähigkeit eines Hydrobots ihre Grenzen. Jeder Hydrobot hat einen Energievorrat von 10, der in seinem Torso gespeichert wird. Der Energievorrat ist bei allen Größenklassen gleich. Ein Riesiger Hydrobot hat zwar einen größeren Energievorrat als ein kleiner, jedoch verbraucht er auch wesentlich mehr Energie, wodurch alle Hydrobots ein sehr ähnliches Reserve/Verbrauch Verhältnis haben. Ein Hydrobot verbraucht pro zwei Stunden Reise in normaler Geschwindigkeit einen Energiepunkt. Pro Stunde Arbeit oder schneller Reise verbraucht er 1 Energiepunkt. Bei sehr anstrengender Arbeit, Reise bei Höchstgeschwindigkeit oder gar während einer Schlacht kann der Energieverbrauch auch 2 Energiepunkte pro Stunde oder mehr kosten. Der Techniker kann den Hydrobot durch eine bestimmte Technik wieder aufladen. Diese Prozedur dauert eine Stunde und der Hydrobot erhält einen Energiepunkt pro 2 KP den der Techniker aufwendet. Normalerweise werden die Hydrobots aber mit speziell alchemisch behandelter Kohle betrieben. Eine „Ladung“ kostet 5 SM, wiegt 2,5kg und entspricht 5 Energiepunkten (Größenfaktor wird eingerechnet für Preis und Gewicht.). Dieser Treibstoff ist in jeder Niederlassung der Techgilde für Ingenieure erhältlich.

Wann endet künstliches Leben?

Ein Hydrobot stirbt, wenn sein Hydrozit zerstört oder stark genug beschädigt wird. Sobald ein Hydrobot mehr Schaden erlitten hat, als er Strukturpunkte besitzt, muss geprüft werden ob der Hydrozit dabei zerstört wurde. In diesem Fall wird mit einem W10 gewürfelt. Bei 1-5 ist der Hydrozit unwiederbringlich zerstört und alle EP die der Techniker hineingesteckt hat sind verloren. Hat jemand genügend Zeit und macht sich die Mühe den besiegten Hydrobot zu öffnen und den Hydroziten per Hand zu zerstören um sicher zu gehen, so ist der Hydrozit natürlich auf jeden Fall zerstört.

Hydrozite sind recht spröde, so dass sie bei einem direkten wuchtigen Treffer zerspringen. Hat der Hydrozit überlebt, so kann der Maschinenkörper für die Hälfte des ursprünglichen Preises und in der Hälfte der Bauzeit wieder repariert werden (Dauer und Preis der Module zählen dazu). Bis dahin ist der Hydrobot funktionsunfähig. Hydrobots sind anfällig gegen Elektrizität. Wird ein Hydrobot von einem elektrischen Angriff getroffen, so zählt natürlich keinerlei Rüstung und zusätzlich erhält der Hydrobot durch den Angriff pro 5 Schadenspunkte einen Abzug von 1 auf alle Handlungen. Dieser Abzug baut sich um 1 pro Runde ab, bis er schließlich 0 erreicht.

Unnachgiebiger Stahl

Das Material aus dem der Hydrobot gefertigt wird, bestimmt dessen Härte. Die Strukturpunkte werden von dem Material nicht verändert, da die Hydrobots immer für bestimmte Belastungen bemaßt werden. Bei weniger widerstandsfähigen Material werden die Teile eben etwas dicker um dies auszugleichen. Der entscheidende Faktor bei der Wahl des Materials ist der Preis. Die in der Tabelle angegeben Preise nach Material sind als Aufschlag zu den Grundkosten des Maschinenkörpers nach Tabelle: Maschinenkörper zu verstehen. Die Härte ist auch gleichzeitig der Rüstungsschutz des Hydrobots an allen Körperzonen. Standardmäßig wird davon ausgegangen, dass der Hydrobot aus Eisenbeschlagenem Holz gefertigt wurde und damit eine Härte von 10 hat.

Tabelle: Materialkosten

Mat.	Holz	E-Holz	Eisen	Stahl	Drakonium
Preis	-75%	+0%	+50%	+200%	*
Härte	5	10	15	20	40

* Nach SL, aber wahrscheinlich zu teuer.

Hydrobots und Schaden

Da Hydrobots keine lebenden Organismen sind, verfügen sie über keine natürliche Heilung. Es ist jedoch möglich den Hydrobot bei entsprechenden Fachkenntnissen wieder zu reparieren. Dazu legt man eine Schmiedenprobe ab, MW 15, Dauer 2 Stunden. Pro Erfolg bei der Probe wird ein Strukturpunkt des Hydrobots wiederhergestellt. Für die Reparaturarbeiten ist natürlich entsprechendes Werkzeug notwendig. Mechanik kann als unterstützende Fertigkeit für diese Probe eingesetzt werden.

Module für Hydrobots

(Beispielhaft)

Ein Hydrobot kann je nach zugedachtem Aufgabengebiet mit speziellem Werkzeug und Utensilien ausgestattet werden, die er für seine Arbeit braucht. Der Techniker kann so viele Module an einem Hydrobot anbringen wie seine Stufe angibt, jedoch ist diese Anzahl durch die Hydrozite begrenzt (siehe weiter oben). Um ein Modul an einen Hydrobot anzuschließen, muss dieses jedoch erst mal gefertigt werden. Das Anschließen selber ist in der Fertigungszeit mit eingerechnet und kostet den Techniker pro Modul 1 EP. Die Kosten der Module sind auf einen Menschengroßen Hydrobot bezogen, daher ist auch hier der Größenfaktor einzurechnen.

Die Fertigkeitswerte der Hydrobots werden ganz normal durch deren Eigenschaftswerte modifiziert.

Arbeitsmodul:

Dieses Modul umfasst verschiedene Werkzeuge die für das ausführen des jeweiligen Handwerks erforderlich sind, sowie die erforderlichen Kenntnisse um damit umzugehen. Das Modul gibt dem Hydrobot das Äquivalent einer bestimmten Handwerksfertigkeit auf 5. Die Handwerksfertigkeit muss beim Bau des Moduls festgelegt werden.

Voraussetzung: 10GM, 2 Wochen, Mechanik 6, jeweilige Handwerksfertigkeit 5

Erweitertes

Wahrnehmungsmodul:

Durch eine Vielzahl an zusätzlichen Geräten wird die Schärfe der künstlichen Sinne des Hydrobots erheblich verbessert. Dieses Modul gibt dem Hydrobot die Fertigkeit Aufmerksamkeit auf 5.

Vorraussetzung: 20 GM 3 Wochen, Mechanik 5

Kampfmodul:

Dieses Modul beinhaltet eine beliebige Waffe, die an dem Hydrobot angebracht wird. Diese Waffe darf jedoch maximal eine Größenklasse größer sein, als der Hydrobot selbst. Außerdem ermöglicht das Modul dem Hydrobot die angebrachte Waffe mit einem Fertigkeitswert von 5 zu führen.

Vorraussetzung: 50 GM, 1 Monat, Schmieden 6, Mechanik 6.

Kriegsmodul:

Dieses Modul umfasst einige Anpassungen die dem Gegner Furcht in ihre Herzen brennen soll. Dazu zählen Stacheln und übel aussehende Klingen sowie furchterregende Verzierungen als auch Vorrichtungen um heißen Dampf unter lautem Getöse auszustoßen und von Zeit zu Zeit Flammen hervor züngeln zu lassen. Diese Utensilien sind nicht direkt dafür gedacht Schaden anzurichten, sondern nur um die Moral des Feindes zu brechen. Der Hydrobot erhält die Kraft Furcht auf 5.

Voraussetzung: ...

Mechanisches Gliedmaß

Dieses Modul gibt dem Hydrobot einen Arm oder ein zusätzliches Bein. Sie besitzen die Stärke und Konstitution des Hydrobots. Eine Vielzahl von verschiedenen Aufsätzen sind für die Gliedmaße möglich.

Vorraussetzung:...

Strukturverstärkung:

Dieses Modul umfasst eine Verstärkung aller gefährdeten Bereiche des Hydrobots und macht ihn damit widerstandsfähiger gegen physische Gewalteinwirkung. Dieses Modul gibt dem Hydrobot +1 Konstitution. Dieses Modul kann mehrmals eingebaut werden.

Vorraussetzung:...

Verbesserte Kraftübertragung:

Durch dieses Modul wird der Antrieb verstärkt und es wurden Verbesserungen in der Kraftübertragung vorgenommen. Der Fertigkeitswert in Kraftakt erhöht sich von halbe Stärke auf volle Stärke.

Vorraussetzung:...

Vergrößerter Energievorrat

Durch einen größeren Energievorrat kann der Hydrobot nun länger anstrengende Arbeiten verrichten. Der Energiewert des Hydrobots erhöht sich um 5.

Voraussetzung: ...

Verstärkte Fassung

Durch mehrere Feld- und Labortests sind die Ingenieure darauf aufmerksam geworden, dass der wesentlichste Schwachpunkt der Hydrobots der spröde Hydrozit ist. Daraufhin wurde eine verstärkte Fassung entwickelt, die den Hydrozit besser schützt. Der Hydrozit ist im Falle des „Todes“ des Maschinenkörpers nur noch bei 1-2 auf 1W10 zerstört. Versucht jemand den

Hydrozit per Hand vorsätzlich zu zerstören, so zählt die Verstärkte Fassung als Objekt mit Härte 20 und Konstitution*2 Strukturpunkten, durch die der „Eindringling“ zunächst einmal hindurch kommen muss.
Vorraussetzung:...

Dämonen

Loup Noir

Beschreibung: Auch wenn die Revolte des Armadan in Brionesse schnell erfolgte, so brauchte es seine Zeit, um sämtliche Hexerverstecke auf dem Land auszulöschen. Einer der gerissensten und monströsesten Hexer jener Jahre war Sorcier de la Bête. Vor der Revolte verdiente er sich als Vollstrecker und Häsher der herrschenden Hexer. Doch noch Jahre nach dem Fall seiner Herren brachte der Sorcier Furcht und Verzweiflung zu dem einfachen Volk auf dem Land. Dabei waren es seine Werkzeuge, die gefürchtet wurden. Heimlich, still und leise streifte der Hexer der Bestie durch das Land. Als Landstreicher, Erzähler oder gar als Adliger gab er sich aus und dann begann Sorcier die Opfer auszuwählen. Es waren meist Frauen, Kinder, Heranwachsende, Alte oder Wehrlose, aber auch Soldaten, Jäger, Kopffäger, Dorfvorsteher oder Adlige. Warum das Morden begann konnte man nicht aus Sorcier de la Bête herausbekommen und selbst auf dem Scheiterhaufen hinterließ er freudig sein verdammtes Erbe: den Loup Noir. Der schwarze Wolf - wie sein landläufiger Name geflüstert wird - war ein vierbeiniger Dämon, welcher entfernt an einen Wolf erinnerte. Doch mit einer Schulterhöhe von 1,50 Meter, seinem gedrunken muskulösen Körper und seinem unverhältnismäßig langen Maul mit dem knochenzersplitternden Reißzähnen war das Untier auch ohne seine dämonischen Kräfte ein grausamer Gegner. Unter dem spärlichen schwarzen Fell, welches nur im Schulterbereich dicht war, schimmerten schwarze robuste Schuppen, welche ihn schwärzer als die Nacht machten. Ob es nun am Willen seines einstigen Herren lag, oder seinem eigenen niederen Trieben entsprang, nach der Ergreifung des Hexers mordete der Dämon weiter und konnte erst nach vierzig weiteren Morden von Armadans Jägern erlegt werden. Die Überreste des Loup Noir wurden in die Hauptstadt gebracht und ausgestellt. Dazu wurden sämtliche Aufzeichnungen über Hexer und Bestie versiegelt und das Wissen, um den wahren

Namen des Dämons ausgelöscht. Sie war tot und sollte es auch bleiben.

Doch vor wenigen Monden wurde eine regelrecht zerrissene Frau in einem Dorf nahe des Teufelspass gefunden. Es wäre weiter nicht sonderbar - wenn auch erschreckend - gewesen, wenn es dabei geblieben wäre. Doch bald darauf fand man weiter westlich ein ausgeweitetes Geschwisterpaar. Inzwischen sind es neun bestätigte Morde und die bestialische Methode war stets die gleiche. Doch bleiben nun auch die Vororte großer Städte nicht aus. Mit der Kunde über die Morde kehrt auch der schwarze Wolf aus den Geschichten warnender Mütter wieder in die Welt der Sterblichen zurück. Die Herren von Brionesse verweisen auf die Überreste des Dämons, streiten jegliche Zusammenhänge ab oder sehen nur einen Mörder, welcher seine Spur mit alten Geschichten verwischen will. Dennoch wurden Jäger entsandt. Denn ein weiteres Morden könnte nicht nur als Zeichen der Schwäche für Armadan, sondern auch als Auftakt einer Hexerrevolte gesehen werden.

Initiative: 0 **Angriff:** Biss 8 **Schaden:** Biss 2W10+4 **VW:** 17 **SR:** 25 **GW:** 13 **RS:** 10 **LP:** 0/12 0/24 0/36 0/48 0/60 Koma/72 **Größe:** M **Bewegungsweite:** Kampf: 4 Marsch: 8 Sprint: 32 Schwimmend: 2 **Eigenschaften:** Stärke: +4 Konstitution: +7 Geschick: +3 Intelligenz: -1 Wahrnehmung: 0 Willenskraft: 0 Charisma: -2 **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 5 Ausweichen 5 Ausdauer 14 Klettern 5 Kraftakt 8 Rennen 8 Spuren lesen 6 Springen 5 Verbergen 5 **Besondere Fähigkeiten:** Dämonische Seele, Augen der Hölle, Fleischregeneration, Unempfindlichkeit, Unheilige Rüstung, Unheilige Ausdauer, Wiedergeburt, Arkane Macht: 20 **Klima und Vorkommen:** Aquitaine: einzigartig **Organisation:** Einzelgänger

Maleb

Beschreibung: Die Maleb leben in kleineren Gruppen zusammen, was von manchen Dämonen nicht gerade geschätzt wird. Aber ihre besondere Fähigkeit wird nicht nur von den Dämonenfürsten geschätzt, sondern auch von Hexern, denn sie können den Geist eines anderen Wesens in den Wahnsinn treiben, indem sie in dem Kopf des Opfers grausame Fantasien entstehen lassen, die sie bis kurz vor dem Selbstmord treiben können, dafür müssen sie allerdings ihre Zunge benutzen, die im Körper des Opfers ein besonders starkes Nervengift freisetzt, was sich dann durch den gesamten Körper ausbreitet. Es ist auch schon so manch einem gelungen, sich von dieser Krankheit heilen zu lassen, wobei

sie sich dafür in die Obhut eines Priesters begeben müssen der sie in einem Ritual was knapp eine Woche dauert heilen kann, was aber genau in diesem Ritual passiert weiß niemand ausgenommen den Priestern wie auch dem Opfer, wobei beide Seiten zum Schweigen verurteilt sind, da dieses Ritual niemals in die falschen Hände geraten darf.

Die Maleb laufen auf vier langen Beinen, an dessen Pfoten sich eine Art von Saugnapfen befinden, welche es ihnen ermöglicht an Wänden entlang zu klettern. Weiterhin haben ihre Pfoten 4 lange Krallen, die schwarz sind. Ihr eigentlicher Rumpf ist ähnlich wie bei einer Raubkatze ausgeprägt, gleichzeitig haben sie auch die graziöse Gangart der Raubkatzen. Ihr Kopf hat die Form einer Pistolenkugel, wobei die Augen relativ klein sind, da ihr Mund ein Großteil des Platzes einnehmen, da sie lange Zähne haben. Die Zunge ist ca. 50 cm lang. Die Maleb haben kein Fell, sondern nur ihre Haut, welche blutrot ist, des Weiteren erkennt ihren starken Knochenbau.

Initiative: +5 **Angriff:** Krallen 8 / Zunge 5
Schaden: Krallen 3W10 Zunge 2W10+3 gegen SR des Opfers (bei Erfolg 2W10 gegen GW des Opfers; bei Erfolg wird das Opfer nach 3W10 Stunden nicht mehr Herr seiner Sinne sein und vom Maleb kontrolliert) **VW:** 20 **SR:** 30 **GW:** 33 **RS:** 3 **LP:** 0/72 **Größe:** G(-1)

Bewegungsweite: Kampf: 6 Marsch: 12 Sprint: 48 **Eigenschaften:** Stärke: +9 Konstitution: +7 Geschick: +2 Intelligenz: +10 Wahrnehmung: +5 Willenskraft: +9 Charisma: -8 **Fertigkeiten:** Aufmerksamkeit 7 Ausdauer 9 Ausweichen 6 Horchen 8 Klettern 10 Schleichen 6 Verbergen 8

Besondere Fähigkeiten: Flammenresistenz, Dämonische Seele, Augen der Hölle, Unempfindlichkeit, Immunität, Unheilige Ausdauer, Unverwundbarkeit, Zeitriss, Arkane Macht verstärken, Wiedergeburt, Arkane Macht: 32, Potential: 7 **Klima und Vorkommen:** Abyss, nördlichen Brachen (selten)

Organisation: Einzelgänger / Gruppe 2-6

Schattentod

Beschreibung: Schattentod sind Dämonen die entfernt an aufrechtgehende Insektoiden erinnern. Ihr gedrungener, muskulöser Körper ruht auf kräftigen, kurzen Beinen. Die großen Flügel am Rücken scheinen daher ebenso deplatziert wie die langen Arme, welche fast bis zu den Knien herunterhängen und anstatt in Hände in lange, scharfe Klauen enden. 8 Pechschwarze Tentakel ragen aus dem Rücken des Dämons heraus und zucken begierig, wenn er ein Opfer entdeckt. Der schwarze

Chitinpanzer, welcher sie durchgehend bedeckt, lässt sie mit der Finsternis verschmelzen, lediglich ihre handtellergroßen, schwarzen Facettenaugen blitzen ab und an im Mondlicht auf

Initiative: +5 **Angriff:** Klauen 10 Biss 4
Tentakel d. Finsternis 5 **Schaden:** Klauen 3W10
Biss 2w10+2 Tentakel d. Finsternis 3W10
Rüstungsignorierend **VW:** 18 **SR:** 36 **GW:** 22
RS: 10 **LP:** 0/75 Koma/90 **GK:** M **Bewegung:**
Kampf: 10 Marsch: 20 Sprint: 80 Fliegend:
10/20/80 **Eigenschaften:** Stärke: +12
Konstitution: +10 Geschick: -1 Intelligenz: +4
Wahrnehmung: +5 Willenskraft: +4 Charisma -2
Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 7 Ausweichen 6
(+12 wenn es im Schatten kämpft) Fliegen 9
Horchen 7 Kraftakt 13 Schleichen 13 (+12 wenn es sich im Schatten bewegt) Verbergen 14 (+12 wenn es sich im Schatten verbirgt) **Besondere Fähigkeiten:** Wie gehabt, nur ohne Tarnung, aber mit "Lederne Schwingen" und "Tentakel der Finsternis", Arkane Macht: 25, Potential: 4
Besondere Fähigkeiten: Lederne Schwingen, Tentakel der Finsternis, Dämonische Seele, Augen der Hölle, Seelensauger, Unheilige Ausdauer, Zeitriss, Wiedergeburt, Arkane Macht verstärken, Arkane Macht: 25, Potential: 4
Klima und Vorkommen: Abyss **Organisation:** Einzelgänger

Untote

Fleischriese

Beschreibung: Der Fleischriese ist ein großes untotes Konstrukt, welches ausschließlich zum Kämpfen konzipiert wurde, Dieses Ungetüm besteht aus den toten Leibern von fünfzehn Personen, die zu ihren Lebzeiten formidable Kämpfer gewesen waren.
Unter der dicken, fleischigen Haut befinden sich mehrere Knochenplatten und Metallverstrebungen, sodass man von außen gar nicht sehen kann, dass es so einen hohen Rüstungsschutz hat.
Trotz seiner stattlichen Größe und des massiven Körpers, ist dieses Monster erstaunlich Gewand und kann sich sehr schnell Fortbewegen, von dem hohen Angriffswert ganz zu Schweigen.
Um den furchteinflößenden Schädel befindet sich eine Stahlmanschette, die, so sagt man, dazu dient, dass dieses Monstrum durch sein grauenhaftes Antlitz nicht jegliche Wesen in seiner Umgebung verdorren lässt. An den Waden und Unterarmen hat er ebenfalls Stahlmanschetten.

Um den Schultern und dem Rücken ist eine Art Rucksack und Aussichtsplattform montiert, damit der Nekromanten von dessen Rücken aus agieren kann. Die Plattform ist überdacht und befindet sich etwa auf Kopfhöhe mit dem Ungetüm.

Seine gefährlichste Waffe sind jedoch seine großen Klauen, die aufgrund der massiven Knochenkrallen nicht zur Feinmanipulation eignen.

Machtkosten: 750 Benötigter Grad: 15 KP/EP
Kosten mit/ohne Mechanik: 30/32 Initiative: +5
Angriff: Klauen 16 Schaden: 4W10+5 VW: 22
SR: 54 GW: 12 RS: 10 LP: -/150 Größe: R (-2)
Bewegung: Kampf: 8 Marsch: 16 Sprint: 64
Schwimmen: 8 Eigenschaften: Stärke: +24
Konstitution: +15 Geschick: +5 Wahrnehmung: +5, Intelligenz: -5 Willenskraft: +3 Charisma: -5
Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 6, Krafttakt 34, Rennen 17, Springen 26, Schwimmen 25, Kriegshandwerk 30, Klettern 26 Besondere Fähigkeiten: Freier Angriff Verbesserte Traglast St. 4 Furcht 10 Furchtimmunität
Magieimmunität St.5 Telepath (Meister, gesamte Ebene) Besondere Nachteile: Eingeschränkte Bewegungsfreiheit der Arme x 2 Klima und Vorkommen: Einzigartig, von Nekromanten beschworen Organisation: Einzelgänger, Leibwächter

Knochenwesen

Beschreibung: Die Knochenwesen sind etwa 20 cm große schwebende Wesen, die von einem Nekromanten aus Knochen- und Fleischresten der Geisterebene beschworen werden und dann mit Hilfe der Seele eines verstorbenen Tieres zu untotem Leben erweckt wurden. Sie dienen nur einem einzigen Zweck, und zwar mit der Knochenexplosion sein Umfeld zu schädigen. Meist sind es wahllos zusammengewürfelte Knochengebilde ohne Gliedmaßen, die mit Hilfe von Geisterenergie schweben können. Im Inneren befindet sich der Magen eines längst verwesenden Wesens, welches mit abscheulich stinkenden Faulgasen gefüllt ist, welche das Knochenwesen auf seine Gegner sprühen kann. Dazu verwendet es sein Angriffswert in Stinken +5 gegen den VW seines Gegners. Der Bonus von 5 ergibt sich, da der Knochengeist nur in die Richtung sprühen braucht. Die Reichweite beträgt 4 Meter. Nach einem Treffer wird sofort ein Wurf mit einer Stärke von 8 gegen die SR des Gegners abgelegt. Für jeden Punkt über die SR hinaus, erhält das Opfer einen Malus von -1, welcher sich nach jeder Minute wieder um 1 verringert.

Wird das Knochenwesen zerstört, erzeugt es einen letzten Stinangriff, der mit allen umstehenden Wesen verglichen wird, allerdings ohne den +5 Bonus, da dieser Angriff breit gefächert ist.

Kategorie: Körperliche Untote **Initiative:** +2

Angriff: Stinken 7 **Schaden:** 0 **VW:** 22 **SR:** 11

GW: 5 **RS:** 0 **LP:** -/30 **Größe:** W (+1)

Bewegung: Fliegen: 4/8/32 **Eigenschaften:**

Stärke: -2 Konstitution: 0 Geschick: +6

Wahrnehmung: +2 Intelligenz: -5 Willenskraft: -

5 Charisma: -5 **Fertigkeiten:** Ausweichen +11

Besondere Fähigkeiten: Stinken 8, Fliegen

(ohne Flügel) **Klima und Vorkommen:** Von

Nekromanten beschworen **Organisation:** Nach Gutdünken des Nekromanten

Anmerkung: Obwohl das Ding keinen Schaden machen kann, ist es verdammt fies! Die Regeln für Stinken sind selbstverständlich auch aus dem Compendium.)

Poltergeist

Beschreibung: Poltergeister sind die Seelen Verstorbener die aus irgendeinem Grund ein Gebäude heimsuchen. Meist liegt es an unnatürlichen Todesursachen zu Lebzeiten und den dringenden Wunsch nach Rache. Die lückenhaften Erinnerungen geben ihnen verzerrten Eindruck ihrer Umgebung, sodass sie die Bewohner terrorisieren und ängstigen, eventuell auch töten wollen.

Es kann aber auch vorkommen, dass die Poltergeister zu manchen Hausbewohnern freundlich gesinnt sind, wenn sie zu Lebzeiten eine tiefe Beziehung aufgebaut haben, dies Artet aber meist in Fanatismus und Besessenheit aus, sodass der Poltergeist z.B. nicht will, dass die Person das Haus verlässt oder jemanden anderes liebt.

Poltergeister sind permanent Unsichtbar und sind meist nicht in der Lage große Veränderungen in ihrer Umgebung hervorzurufen. Einzig Kleinigkeiten, wie kleine Gegenstände zu bewegen und unheimliche Geräusche zu erzeugen. Es gibt auch mächtigere Poltergeister, die Gegenstände tragen können oder auch Spukgebilde erschaffen können, wie Schemen oder Alpträume. Die mächtigsten Poltergeister können ihre Umgebung leicht verändern und verzerren sowie auch schwerer Gegenstände herumschleudern.

In dem Spukgebäude, können sie sich auch mit 1 Wundlevel pro Tag regenerieren, da sie aus den Ängsten der Bewohner Kraft zehren.

Es ist ihnen nicht möglich das Gebäude in dem sie spuken zu verlassen. Wird das Gebäude

zerstört, hört auch der Poltergeist auf zu existieren.

Initiative: +2 **Angriff:** - **Schaden:** - **VW:** 18

SR: 14 **GW:** 18 **RS:** 0 **LP:** -/24 **Größe:** M

Bewegung: Fliegend 6/12/48 **Eigenschaften:**

Stärke: -3 Konstitution: -1 Geschick: +2

Wahrnehmung: +2 Intelligenz: +1 Willenskraft:

+3 Charisma: -3 **Fertigkeiten:** Fliegen 6, Aufmerksamkeit 6, Verbergen 10, Schleichen 10,

Ausweichen 12 **Besondere Fähigkeiten:**

Ätherisch Fliegen (ohne Flügel), Furcht 2, Furchtimmunität, Regeneration (1 Wundlevel pro Tag), Spuken, Tragen (10 kg) **Klima und**

Vorkommen: Spukhäuser, sehr selten

Organisation: Einzelgänger oder Gruppe

Manifestierter Poltergeist oder auch Spukgeist

Dies sind Veränderungen oder Zusätze zum normalen Poltergeist.

Beschreibung: Mächtige Poltergeister sind in der Lage sich zu Manifestieren, dadurch sind sie in der Lage sich sichtbar zu machen, wodurch sie eine verzerrte Erscheinung ihres damaligen Abbildes sind, welches je nach Todesursache Merkmale trägt.

Wenn sie sich Manifestieren, können sie Lebewesen angreifen und ihnen Schaden zufügen, obwohl sie immer noch ätherisch sind. Ein solcher Angriff entzieht dem Opfer 1w10/2 KP.

Angriff: 4 **Schaden:** 1w10 rüstungsignorierend

B **Besondere Fähigkeiten:** 1 Freies

Ausweichmanöver, Furcht 4, Negative Energie Tragen (30 kg)

Manifestierter Poltergeist in großer Gestalt oder auch Schreckgespenst

Dies sind Veränderungen oder Zusätze zum Manifestierten Poltergeist.

Beschreibung: Die wirklich mächtigen Poltergeister können sich in ihrer großen Gestalt manifestieren, wodurch sie zu einer ernsten Gefahr für alle Anwesenden werden. Ihr grauenhaftes Äußeres verbreitet ein enormes Maß an Furcht und ihre Angriffe können schweren Schaden verursachen, die ebenfalls 1w10/2 KP entzieht.

Angriff: 7 **Schaden:** 1w10+5

rüstungsignorierend T **LP:** -/36 **Eigenschaften:**

Stärke: +2 Konstitution: +1 **Besondere**

Fähigkeiten: 2 Freie Ausweichmanöver, Furcht 8, Tragen (80 kg)

Schädelsucher

Beschreibung: Bei den Schädelsuchern handelt es sich um ein untotes Konstrukt, welches mithilfe eines Geistes schweben kann.

Es sieht aus wie ein schwebender sehr stabiler

Menschenschädel. Im Schädel sitzt das Hirn

eines Halbblings, gut geschützt durch einige

Metallplatten und Knochenverstrebenungen.

Der Schädelsucher wird als Späher oder

Aufklärer eingesetzt, dank seiner enormen

Wahrnehmung, ist er in der Lage so gut wie alle Wesen zu entdecken.

Als Waffe trägt er in dem Rachen eine magisch mechanische Vorrichtung zum Abschießen von kleinen sehr stabilen Knochenpfeilen.

Wesen die Geister sehen können, erkennen ein ätherisches geisterhaftes Gewaber um den Schädel herum.

Machtkosten: 200 Benötigter Grad: 4 KP/EP

Kosten mit/ohne Mechanik: 8/8 Initiative: +4

Angriff: Knochennadeln 16 Schaden: 1W10+5

(15/30/60) VW: 26 SR: 12 GW: 10 RS: 8 LP: -

/30 Größe: W (+2) Bewegung: Fliegen 2/8/40

Eigenschaften: Stärke: -3 Konstitution: 0

Geschick: +5 Wahrnehmung: +5 Intelligenz: -2

Willenskraft: -2 Charisma: -5 Fertigkeiten:

Aufmerksamkeit 15, Horchen 15, Suchen 10,

Fliegen 6, Schleichen 15 Verbergen 15,

Ausweichen 10 **Besondere Fähigkeiten:** Fliegen

(Ohne Flügel) Telepath (Meister, gesamte

Ebene) Klima und Vorkommen: Nur von

Nekromanten beschworen Organisation:

Einzelgänger, Späher

Verfluchter Seemann

Anmerkung: Die Eigenschaften,

Widerstandswerte, Größenklasse sowie

Bewegungsweite werden von dem vorherigen

Körper übernommen, sowie alle daraus

Abgeleiteten Werten (z.B. Initiative oder

Lebenspunkte).

Auch die Fertigkeiten werden übernommen.

Zusätzlich wird die Intelligenz um 2 und das

Charisma um 4 gesenkt.

Beschreibung: Der Verfluchte Seemann ist ein Untoter, der auf einem Geisterschiff dient.

Nachdem er durch den Zauber "Fluch des Geisterschiffes" wiedererweckt wurde, wird seine Seele mit dem seines Körpers verbunden.

Je nachdem in welchem Zustand der Leichnam sich befunden hat, steht er auch in dem Stadium des Verwesungsprozess wieder auf. Durch die Kraft des Geisterschiffes verwest der Körper aber sehr viel langsamer. Die Ausrüstung die ein Verfluchter Seemann zu Lebzeiten trug, wird an

ihm gebunden. Waffen und Rüstung zählen als natürlich.

Über den Körper wird die geisterhafte Gestalt mit seinem Aussehen zu Lebzeiten gelegt, sodass man die grünlich Wirkenden Züge sehen kann. Der Geist scheint sich zudem mit einer leichten Verzögerung im Gegensatz zu dem physischen Körper zu bewegen.

Jegliche Kampftechniken, Zauberschulen und Lektionen verlieren sie, wenn sie zu Verfluchten Seemännern werden. Dadurch, dass sie Untote sind brauchen sie weder Luft, Nahrung oder Schlaf und spüren keine Schmerzen oder Erschöpfung und sind nicht von Gift oder Krankheiten betroffen.

Verfluchte Seemänner können innerhalb 1 Runde Ätherisch werden, ihr physischer Körper wird dann unsichtbar, doch ihre Geisterhafte Erscheinung ist dann nach wie vor sichtbar. Im ätherischen Zustand sind sie in der Lage, sich mit ihrer halben Bewegungsweite fliegend Fortzubewegen. Solange sie im ätherischen Zustand sind, können sie nur von magischen und durch mit Blut bestrichenen Waffen verwundet werden. Das zurückverwandeln dauert ebenfalls 1 Runde.

Diese Ruhelosen Seelen sind an das Geisterschiff gebunden und können es nur für zwei Stunden am Tag verlassen, danach müssen sie wieder zurück auf das Schiff. Solange sie sich auf dem Schiff befinden, regenerieren sie mit 1 Wundlevel pro Stunde.

Obwohl sie noch Fragmentartige Stücke ihre Erinnerung besitzen, sind sie keine eigenständigen Wesen mehr. Sie existieren nur noch um ihren Hungern nach Seelen zu stillen, die sie auf anderen Schiffen finden.

Solange sie sich auf dem Geisterschiff befinden erhalten sie einen Bonus von 20 auf den GW gegen jegliche Art der Geistesbeeinflussung an ihnen, sei es magischer oder weltlicher Natur. Darunter fallen auch alle Zauber die den GW betreffen. Die Verbindung zu dem Geisterschiff und zur Geisterebene verhindert es. Sollten sie das Schiff verlassen, schwindet die Stärke der Resistenz, sodass sie zwar immer noch den vollen Bonus gegen Kontrollzauber der Nekromantie sind, aber anfällig für andere Zauber sind. Bei ihnen sinkt der Bonus auf den GW um 2 pro 10 Meter die sich vom Schiff entfernen.

Angriff: 8 **Schaden:** je nach Waffe **RS:** je nach Rüstung **Besondere Fähigkeiten:** Ätherisch Fliegen (ohne Flügel), Furcht 6, Furchtimmunität, Regeneration (1 Wundlevel pro Stunde), Resistenz gegen Geistesbeeinflussung (+20) **Klima und**

Vorkommen: Geisterschiff, sehr selten

Organisation: Schiffsbesatzung

Wachgolem

Beschreibung: Bei dem Wachgolem handelt es sich um ein Untotes Konstrukt, welches dazu verwendet wird, um die Festung eines Nekromanten zu bewachen. Dieses zusammengezauberte Gebilde besteht aus dem Oberkörper eines Menschlichen Wesens mit zwei zusätzlichen Armen und vielen Augen und Ohren, der an ein Podest befestigt wurde. Halb in seinem Körper und halb im Podest befindet sich eine leichte Balliste, samt 25 Schuss Munition. Dank der zwei zusätzlichen Arme, kann die Balliste in zwei anstatt vier Runden nachgeladen werden.

Da der Golem immobil ist, befindet er sich immer an einer Position, von der aus er eine gute Übersicht hat und er dank seiner vielen Augen und Ohren nicht die kleinste Auffälligkeit entgeht. Sein Vorteil ist, dass er selbst in der Nacht ohne Schwierigkeiten sehen kann.

Im Falle eines Falles, kann dieses Konstrukt auf zwei magisch angeborene Zauber der Nekromantie zugreifen, dafür muss er keine KP ausgeben. Die Zauber sind "Geister sehen" und "Untotes Fleisch regenerieren".

Machtkosten: 223 **Benötigter Grad:** 5 **KP/EP**

Kosten mit/ohne Mechanik: 9/11 **Initiative:**

+2 **Angriff:** Klauen 6, Leichte Balliste 14

(50/100/150) **Schaden:** 1W10+2, 4W10 **VW:**

21 **SR:** 20 **GW:** 9 **RS:** 3 natürlich, 7 durch

Panzerplatten = 10 **LP:** -/72 **Größe:** G (-1)

Bewegung: - **Eigenschaften:** Stärke: +2

Konstitution: +4 Geschick: +4 Wahrnehmung:

+4 Intelligenz: -5 Willenskraft: 0 Charisma: -4

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit 12,

Kriegshandwerk 12, Suchen 12, Kraftakt 8

Besondere Fähigkeiten: Nachtsicht

Angeborener Zauber: Nekromantie "Geister

sehen" (ohne KP) Angeborener Zauber:

Nekromantie "Untotes Fleisch regenerieren"

(ohne KP) Furcht St. 6 Völlige Furchtimmunität

Magieresistenz St.5 Telepath (Nur Meister,

gesamte Ebene) **Klima und Vorkommen:** Nur

von Nekromanten beschworen **Organisation:**

Burgwächter, 2-20

Pflanzen

Anima enima/nigra/alba

Diese Pflanzen kommen in freier Natur nur selten vor und werden meist recht nahe voneinander angepflanzt. Ihr Aussehen erinnert

an Diesteln mit weit ausladenden Blättern. Sie werden mit Blüte ca. zwei Meter hoch und wachsen bis zu drei Meter in die Breite.

Es wird unterschieden in „Anima nigra“ und „Anima alba“. Diese Namen erhielten die Zuchpflanzen erst von jenen Arborim, welche ihre magischen Kräfte erkannten und sie in beide Richtungen aus der Anima enima züchteten.

Anima nigra

Beschreibung: Die lilienblütenähnlichen Blüten der hellgrünen Anima nigra sind zartrosa oder gelb. Ihre Blätter sind mit einem silbernen Pflaum überzogen. So gefallen diese Pflanzen den meisten achtlosen Wanderern sofort. Auch wenn Anima nigra keine Jäger sind, sind sie für ihre Umgebung gefährlich. Innerhalb eines Radius von 150 Metern entzieht diese Pflanze jedem Wesen mit Arkaner Macht pro Runde einen KP. Sollte das Ziel keine KP mehr haben, zieht Anima nigra einen LP ab und regeneriert daraus sämtliche Arkanen Kraftpunkte des Opfers, welche dann wieder Runde für Runde abgesogen wird.

Den Arborim ist es gelungen ein starkes Gift aus der Anima nigra zu gewinnen, welches direkt die KP des Opfers angreift. Dafür muss jedoch die ganze Pflanze eingekocht werden, damit das Gift stark genug ist.

Anima alba

Beschreibung: Die meist zerfetzten Blüten der fast schwarzen Anima alba sind dagegen blutrot und ihre Blätter sind mit roten Pflaum überzogen. Der achtlose Wanderer würde - falls er sie beachtet - dieser Pflanze mit Abscheu gegenüber treten. So ist er zunächst blind für die magische Kraft der Anima Alba: Ihr Ziel heilt - innerhalb der gleichen Reichweite wie die Anima nigra - einen LP pro Tag und regeneriert ein KP pro Runde.

Versuche aus Anima alba Heiltränke oder Tee zu gewinnen sind bisher stets gescheitert.

Anima enima

Beschreibung: Die Anima enima ist die wilde Ursprungsart. Sie entzieht oder gibt ihrem Ziel KP. Dabei kommt es darauf an, welche Gefühle den Charakter zu diesem Zeitpunkt plagen oder treiben. Liebt dieser wird er einen positiven Effekt verspüren. Hasst dieser wird er dem negativen Effekt ausgesetzt sein. Es ist weder Möglich ein Gift noch einen Heiltrank aus dieser Pflanze zu gewinnen. Auch beträgt der Wirkungsradius gerade mal 25 Meter. Dennoch

gilt es unter den Arborim als beliebte Mutprobe bei einer solchen Pflanze für eine Woche oder länger zu Leben.

Bombardierkaktus

Beschreibung: Der im Volksmund als verbreitete Name Bombardierkaktus ist eigentlich falsch. Der dicht mit Stacheln bedeckte Säulenkaktus beschießt Fressfeinde oder andere Lebewesen welche sein Wurzelwerk betreten mit Dornen. Jedoch schießt er nicht gezielt in eine, sondern in viele Richtungen gleichzeitig. Die abgesprengten Stacheln haben eine Reichweite von knapp 25 Metern, wobei der Wurzelteppich sich bis zu zehn Meter um den vier bis sieben Meter hohen Kaktus ausbreitet.

Anmerkung: Da alle Arten ihre Umgebung großflächig beschießt, muss der Spielleiter entscheiden, wie viele Stachel überhaupt gen Spieler geschleudert werden. Dabei gilt: Je näher ein Charakter der Pflanze stand desto mehr Stacheln wird er abbekommen.

Großdornige

Initiative: -4 **Angriff:** Stachelangriff 5 **Schaden:**

1W100 Stachel mit je 1W10 T **VW:** 6 **SR:** 21

GW: 9 **RS:** 1 **LP:** 0/10 -2/20 -4/30 -6/40

Außer Gefecht/50 Koma/60 **Größe:** G (-1)

Bewegungsweite: Bewegungsunfähig

Eigenschaften: Stärke: +2 Konstitution: +5

Geschick: -4 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: -3

Willenskraft: 0 Charisma: - **Fertigkeiten:**

Überleben: Wüste 8 **Besondere Fähigkeit:** -

Besondere Nachteile: - **Klima und**

Vorkommen: Große Zhaar: selten, Barbarenwüste von Saruan: verbreitet

Organisation: Einzelgänger

Stachelige

Initiative: -4 **Angriff:** Stachelangriff 10

Schaden: 3W100 Stachel mit je 1W10/2 T **VW:**

6 **SR:** 21 **GW:** 9 **RS:** 1 **LP:** 0/10 -2/20 -4/30 -

6/40 Außer Gefecht/50 Koma/60 **Größe:** G (-

1) **Bewegungsweite:** Bewegungsunfähig

Eigenschaften: Stärke: +2 Konstitution: +5

Geschick: -4 Intelligenz: -5 Wahrnehmung: -3

Willenskraft: 0 Charisma: - **Fertigkeiten:**

Überleben: Wüste 7 **Besondere Fähigkeit:** -

Besondere Nachteile: - **Klima und**

Vorkommen: Große Zhaar: selten, Barbarenwüste von Saruan: verbreitet

Organisation: Einzelgänger

Staubstachelige

Initiative: -4 **Angriff:** Stachelangriff 15

Schaden: 10 Runden mit 10W100 Stachel mit je

1 T **VW:** 6 **SR:** 21 **GW:** 9 **RS:** 1 **LP:** 0/9 -2/18 -4/27 -6/36 Außer Gefecht/45 Koma/54

Größe: G (-1) **Bewegungsweite:**

Bewegungsunfähig **Eigenschaften:** Stärke: +2

Konstitution: +4 Geschick: -4 Intelligenz: -5

Wahrnehmung: -3 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: Überleben: Wüste 7 **Besondere**

Fähigkeit: - **Besondere Nachteile:** - **Klima**

und Vorkommen: Große Zhaar: sehr selten,

Barbarenwüste von Saruan: selten

Organisation: Einzelgänger

Königspflanzen

Beschreibung: Diese Pflanze existiert hauptsächlich nur in alten Geschichten und Legenden. Doch es gibt zu viele davon, als dass sie alle erfunden sein können. Diese Königspflanzen unter den Bombardierkakteen sind 25 Meter hoch. Ihre Stacheln fliegen 100 Meter weit, während das Wurzelwerk noch in einer Entfernung von 75 Meter um sie wuchern soll.

Initiative: -5 **Angriff:** Stachelangriff 13

Schaden: 2W10 Runden mit 8W10 Stachel mit je 5W10 T **VW:** 5 **SR:** 21 **GW:** 9 **RS:** 1 **LP:** 0/15

-2/30 -4/45 -6/60 Außer Gefecht/75 Koma/90

Größe: R (-2) **Bewegungsweite:**

Bewegungsunfähig **Eigenschaften:** Stärke: +5

Konstitution: +10 Geschick: -4 Intelligenz: -5

Wahrnehmung: -3 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: Überleben: Wüste 10 **Besondere**

Fähigkeit: - **Besondere Nachteile:** - **Klima**

und Vorkommen: Barbarenwüste von Saruan:

extrem selten **Organisation:** Einzelgänger

Carniflora

Beschreibung: Diese aggressiven fleischfressenden Pflanzen wucherten ursprünglich nur im Dschungel von Vrai Kor. Doch über den Sklavenhandel zu Siarkar müssen Samen der Carniflora auch in den Smaragdwald gelangt sein. Ebenso gibt es Expeditionsaufzeichnungen aus dem Dschungel von Ornth, welche eben diese Pflanzen beschreiben.

So sind Carniflora besonders im unwegsamen Gelände eine wahre Bedrohung für jede Expedition oder Handelskarawane, aber auch ein Segen für die wirklich ausgehungertsten unter den Verzweifelten. Denn ihre fleischigen Ranken sind sehr nahrhaft und - richtig zubereitet - äußerst wohlschmeckend. Doch eben diese mit einem Dorn an ihrem Ende gespickten Ranken sind die Hauptwaffe einer jeden Carniflora. Wurde einmal eine Beute gepackt, wird sie zum

zentralen Hauptschaft gezogen und in diesen versenkt und verdaut.

Kleine Carniflora

Beschreibung: Kleine Carniflora sind bereits 1,5 Meter hoch und haben mit ihren fünf Ranken eine Reichweite von 2 Metern. Innerhalb dieses Radius greifen sie alles an, was sich bewegt und verschlingen gar kleine Wesen. Ist die erlegte Beute größer, so wird sie nahe des Hauptschaftes platziert, um kleinere Aasfresser anzulocken.

Initiative: +4 **Angriff:** Ranke 7, Verschlingen 5

Schaden: Ranke 1W10 B, Verdauungssäure 1

LP (rüstungsignorierend) pro Runde **VW:** 17

SR: 18 **GW:** 9 **RS:** Ranke 2 / Hauptschaft 10

LP: 0/6 -2/12 -4/18 -6/24 Außer Gefecht/30

Koma/36 **Größe:** M **Bewegungsweite:**

Bewegungsunfähig **Eigenschaften:** Stärke: +3

Konstitution: +1 Geschick: 0 Intelligenz: -5

Wahrnehmung: +2 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: - **Besondere Fähigkeit:** Beute

Verdauen, Schnell (6), freie Aktionen: 4

Besondere Nachteile: - **Klima und**

Vorkommen: Vrai Kor & Dschungel von

Ornth: verbreitet, Smaragdwald: sehr selten

Organisation: Schule (3-10)

Carniflora

Beschreibung: Eine durchschnittliche Carniflora ist circa 3 Meter hoch und hat mit ihren sieben Ranken eine Reichweite von knapp 4 Metern. Innerhalb dieses Radius greifen sie alles an, was sich bewegt und verschlingen gar kleine Wesen. Ist die erlegte Beute größer, so wird sie nahe des Hauptschaftes platziert, um kleinere Aasfresser anzulocken.

Initiative: +3 **Angriff:** Ranke 8, Verschlingen 6

Schaden: Ranke 2W10 B, Verdauungssäure 2

LP (rüstungsignorierend) pro Runde **VW:** 16

SR: 18 **GW:** 9 **RS:** Ranke 3 / Hauptschaft 11

LP: 0/8 -2/16 -4/24 -6/32 Außer Gefecht/40

Koma/48 **Größe:** G (-1) **Bewegungsweite:**

Bewegungsunfähig **Eigenschaften:** Stärke: +4

Konstitution: +3 Geschick: 0 Intelligenz: -5

Wahrnehmung: +2 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: - **Besondere Fähigkeit:** Beute

Verdauen, Schnell (6), freie Aktionen: 6

Besondere Nachteile: - **Klima und**

Vorkommen: Vrai Kor & Dschungel von

Ornth: verbreitet, Smaragdwald: sehr selten

Organisation: Gruppe (3-6)

Große Carniflora

Beschreibung: Eine alte Carniflora ist circa 6 Meter hoch und hat mit ihren neun Ranken eine

Reichweite von höchstens 8 Metern. Innerhalb dieses Radius greifen sie alles an, was sich bewegt und verschlingen gar mittelgroße Wesen. Ist die erlegte Beute größer, so wird sie nahe des Hauptschaftes platziert, um kleinere Aasfresser anzulocken.

Initiative: +2 **Angriff:** Ranke 9, Verschlingen 7

Schaden: Ranke 2W10 T, Verdauungssäure 2 LP (rüstungsignorierend) pro Runde **VW:** 15

SR: 21 **GW:** 9 **RS:** Ranke 4 / Hauptschaft 12

LP: 0/10 -2/20 -4/30 -6/40 Außer Gefecht/50

Koma/60 **Größe:** R (-2) **Bewegungsweite:**

Bewegungsunfähig **Eigenschaften:** Stärke: +5

Konstitution: +5 Geschick: 0 Intelligenz: -5

Wahrnehmung: +2 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: - **Besondere Fähigkeit:** Beute Verdauen, Schnell (6), freie Aktionen: 8

Besondere Nachteile: - **Klima und**

Vorkommen: Vrai Kor & Dschungel von Ornth: selten, Smaragdwald: extrem selten

Organisation: Grüppchen (2-4)

Gigantische Carniflora

Beschreibung: Eine uralte Craniflora ist circa 12 Meter hoch und hat mit ihren elf Ranken eine Reichweite von höchstens 16 Metern. Innerhalb dieses Radius greifen sie alles an, was sich bewegt und verschlingen gar große Wesen. Ist die erlegte Beute größer, so wird sie nahe des Hauptschaftes platziert, um kleinere Aasfresser anzulocken. Auffällig ist, dass im nahen Umkreis von diesen Pflanzen nur sehr selten andere Craniflora wachsen. Vermutlich töten die stärkeren Pflanzen ihre Artgenossen, um mehr Beute für sich beanspruchen zu können.

Initiative: +0 **Angriff:** Ranke 10, Verschlingen 8

Schaden: Ranke 3W10 T, Verdauungssäure 4 LP (rüstungsignorierend) pro Runde **VW:** 13

SR: 24 **GW:** 9 **RS:** Ranke 5 / Hauptschaft 13

LP: 0/12 -2/24 -4/36 -6/48 Außer Gefecht/60

Koma/72 **Größe:** G (-4) **Bewegungsweite:**

Bewegungsunfähig **Eigenschaften:** Stärke: +6

Konstitution: +7 Geschick: 0 Intelligenz: -5

Wahrnehmung: +2 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: - **Besondere Fähigkeit:** Beute Verdauen, Schnell (6), freie Aktionen: 10

Besondere Nachteile: - **Klima und**

Vorkommen: Vrai Kor & Dschungel von

Ornth: sehr selten **Organisation:** Einzelgänger (1-2)

Dorflinde

Die Dorflinde ist ein uralter magischer Baum der des Öfteren in der Steppe von Trulk und zu den Grenzlanden hin steht. Oftmals werden hier kleinere Siedlungen aufgebaut. Ihre magische

Wirkung wirkt auf alle lebendigen intelligenten Wesen. Bei diesen wird das Gemüt beruhigt und der Zorn dämpft. Deshalb werden unter Dorflinden gerne Gerichte ausgeübt. Jedoch beruhigt sie nicht nur die Gemüter, auch erweitert der Baum den Geist. Leute die etwas versuchen zu verstehen oder versuchen sich an etwas erinnern erhalten einen Bonus von zwei. Der Wirkungsradius der Dorflinde hängt vom Alter ab. dreitausendjährige Exemplare haben einen Wirkungsradius von knapp dreißig Metern. Eine weitere besondere Eigenschaft der Dorflinden ist, dass sie Individuen teilweise an sich bindet. Dies geschieht zumeist in der Kindheit, da die Dorflinde die positiven Gefühle der Kinder verstärkt. Unter ihr fühlen diese sich wohl und werden getröstet. So spüren die späteren Erwachsenen noch im hohen Alter ihre Verbindung. Wird die Dorflinde bedroht weis dieser es und versucht ihr zur Hilfe zu eilen. Eine weitere besondere Wirkung ist der Schutz gegen Dämonen. Diese können sich nicht auf 500 Meter diesem Baum nähern. Warum das so ist weiß man nicht. Auch können sich Menschen mit feindseligen Gefühlen einer solchen Linde nähern. Jedoch ziehen die Linden auch Naturgeister an, welche diese ebenfalls versuchen zu verteidigen. Von daher sollte sich ein jeder Ortsfremde mit Vorsicht einer solchen Linde näher, besonders wenn der Baum abseits von Siedlungen steht.

Feenphaleanopsis

Beschreibung: Die Feenphaleanopsis sind überdurchschnittlich große Orchideen, deren Nahrung aus Feen besteht. Diese werden mit einem Aphrodisiakum angelockt. Das Aphrodisiakum hat eine Stärke von 3 und entströmt aus den Blüten. Erliegt eine Fee dem Orchideengift wird sie Verursacherpflanze unverzüglich aufsuchen. Nur ein Willenskraftwurf gegen einen MW von 15 verhindert noch dieses Verhalten. Ansonsten legen sich bald darauf die 50 Zentimeter großen Orchideenblüten um ihre Beute und verdauen selbige. Eine einzelne Pflanze kann bis zu zehn dieser Blüten besitzen, wobei der Riesenwuchs jener Pflanze erst mit dem 31ten Lebensjahr beginnt und sich erst nach 32 Jahren die Riesenblüten bilden. Neben der Nahrungsaufnahme sind auch Feen für die Verbreitung der Pflanzensamen wichtig. So werden einige gefangene Feen nicht zerdrückt, sondern lediglich solange gefangen gehalten bis sie genug Samen eingeatmet hat. Die wieder freigelassene Fee verliert nun zunehmend an

Kraft, während die Samen in ihr zu treiben beginnen.
So soll eine ganze Kolonie von Feenphaleanopsis bereits einen ganzen Feenstamm ausgelöscht haben. Auch ist diese Art des Sterbens es eine beliebte Wahl, wenn die Fee ihren Partner verlor und es versäumte sich ebenfalls ins Feuer zu stürzen.

Initiative: -6 **Angriff:** Blüten 5 **Schaden:**

Blüten 1W10 T, treibende Samen 1W10/2 B pro 5 Minuten **VW:** 5 **SR:** 15 **GW:** 9 **RS:** 0 **LP:** 0/6 - 2/12 -4/18 -6/24 Außer Gefecht/30 Koma/36

Größe: G (-2) **Bewegungsweite:**

Bewegungsunfähig **Eigenschaften:** Stärke: 0

Konstitution: +1 Geschick: -3 Intelligenz: -5

Wahrnehmung: -4 Willenskraft: 0 Charisma: -

Fertigkeiten: Beeindrucken 5, Kraftakt 6

Besondere Fähigkeit: Beute Verdauen

Besondere Nachteile: - **Klima und**

Vorkommen: Dornenwald: selten

Organisation: Einzelgänger bis Kolonien

Hohleiche

Hohleichen sehen auf den ersten Blick aus, wie gewöhnliche alte Eichen so wie man sie von kleinen Weilern kennt. Jedoch wurden diese Bäume durch die Kräfte der Abyss verdorben und benötigen nun neben Wasser und Sonne auch Fleisch zum Überleben. So umschlingt das Wurzelwerk nachts die ahnungslosen Opfer, welche am Fuße des Baumes rasten und drückt selbige in eine maulähnliche Spalte am Stamm. Erwacht die umschlungene Beute noch bevor sie in die Spalte gedrückt wurde, so kann diese versuchen sich mit einer Kraftaktprobe zu befreien. Dabei muss ihr der Wurf gegen einen MW von 15 + 1 für jede Runde, welche sie bereits umschlungen ist gelingen. Falls die Beute dennoch in den hohlen Schlund gezogen wird, werden sich die Wurzeln immer fester zusammenziehen und langsam das Opfer zerdrücken (1W10/2 T pro Minute). Es gibt auch einige Glücksritter, welche sich tollkühn in den Schund einer solchen Eiche wagen, um in der kleinen Senke nach den Wertgegenständen früherer Opfer zu suchen. Falls ein erfahrener Naturkundler die Hohleiche betrachtet muss ihm ein Aufmerksamkeitswurf gegen einen MW von 12 gelingen, um den Baum als solches zu erkennen.

Anderes

Narg

Beschreibung: Ein ausgewachsener Narg wird bis zu 3 Meter groß und ist am ganzen Körper mit einer schwarzen Schuppenpanzerung bedeckt, die ihn außergewöhnlich gut gegen physische Angriffe aller Art schützt. Vom Körperbau her sind die Nargs am besten zu vergleichen mit kräftigen, muskulösen Humanoiden, die sich allerdings vorwiegend auf allen vieren fortbewegen und deren Arme und Beine in krallenbewehrten Fängen endet, mit der sie ihre Gegner mühelos in Stücke reißen können. Einen langen peitschenden Schwanz, der hauptsächlich zum Klettern aber auch zur Stabilisierung bei schnellen Manövern gebraucht wird, nennen die Narg ebenfalls ihr Eigen. Männliche Nargs haben zwei Hornartige Auswüchse an der vorderen Stirn, die sich seitlich bis zu einem halben Meter von ihrem Kopf erstrecken. Diese überdimensionalen Fühler benutzen sie um Schwingungen wahrzunehmen. Auf diese Art können sie Bewegungen und Geräusche noch in mehreren Kilometer Entfernung wahrnehmen. Zum Kampf werden diese Hörner nicht benutzt, dies liegt hauptsächlich in der Tatsache begründet, dass die Narg den Verlust dieser ausgezeichneten Sinnesorgane fürchten.

Weibliche Narg, die wesentlich kleiner und nicht so kräftig wie die männlichen Exemplare werden, haben auch solche hornartigen Fühler, doch sind diese wesentlich kleiner und auch bei weitem nicht so leistungsfähig.

Die Narg sind außergewöhnlich intelligent und verständigen sich telepathisch mit ihren Artgenossen. Bei den wenigen Gelegenheiten, bei denen eine verbale Kommunikation von Nöten ist, hört sich ihre Sprache wie eine Mischung aus Zisch- und Klicklauten an. Die Narg sind Fleischfresser und ernähren sich nur in absoluten Ausnahmefällen und Zeiten absoluter Nahrungsknappheit von Kräutern und Pilzen, die unterirdisch wachsen. Ihre bevorzugte Nahrungsquelle sind Tiefenzwerge und andere ähnlich große Wesen, die sie alleine in der Dunkelheit und den Tiefen von Schattenkluft treffen. In regelmäßigen Abständen entbrennen regelrechte Kriege zwischen den Narg und den Tiefenzwergen, dies ist meistens zu der Zeit, in denen die Tiefenzwerge eine Pflanze namens Wyrdbißer abernten, die von den Narg als Brutstätte genutzt wird. Selbst wenn gerade keine Brutzeit ist, so sehen die Narg diese Aktion als

Verletzung ihres Reviers und bekämpfen die Tiefenzwerge auf das äußerste.

Viele Tote auf beiden Seiten sind fast immer die Folge, doch sowohl die Tiefenzwerge als auch die Narg scheinen bei dieser Angelegenheit keinen Kompromiss eingehen zu wollen und daher erbrennen diese Kämpfe immer wieder aufs Neue.

Es ist nicht bekannt ob die Narg irgendeine Art von sozialen Kontakten zu anderen Rassen unterhalten, noch wie die Narg Gesellschaft an sich aufgebaut ist.

Initiative: +6 **Angriff:** Klauen 7/Biss 5

Schaden: Klauen: 3W10+5 T Biss: 2W10+5 T

VW: 21 **SR:** 29 **GW:** 20 **RS:** 4 **LP:** 0/11 -2/22 -4/33 -6/44 Außer Gefecht/55 Koma/66

Größe: G (-1) **Bewegungsweite:** Kampf: 7

Marsch: 14 Sprint: 49 Schwimmen: 8

Eigenschaften: Stärke: +9 Konstitution: +6

Geschick: +2 Intelligenz: +4 Wahrnehmung: +6

Willenskraft: +3 Charisma: -3 **Fertigkeiten:**

Aufmerksamkeit 8 Spuren lesen 7 Kraftakt 15

Ausdauer 7 Einschüchtern 6 Horchen 15

Schleichen 5 Verbergen 8 **Besondere**

Fähigkeit: Wärmesicht (Kann in Sichtweite

Wärmequellen orten. Dies ist die natürliche

Sichtweise der Narg), Fühler (Durch die

hornartigen Fühler am Kopf können die Narg

Vibrationen und Geräusche in bis zu 2 km

orten), Telepathie (Die Narg verständigen sich

untereinander durch Telepathie, eine

Verständigung auf diese Weise ist bis zu einer

Entfernung von 100m möglich) **Besondere**

Nachteile: Lichtempfindlich (Bei grellem Licht

blind) **Klima und Vorkommen:** Unterirdisch

(Schattenkluft) **Organisation:** Entweder einzeln

oder in einer kleinen Gruppe von bis zu 3 Narg

Schwarzmarkt

- Anterm Ladentisch -

Waffen

Japanische Waffen

Katana

Schaden: 2W10+2 MS: 4 Art: T GK: M
Gewicht: 1,5 Preis (KM): 750 Fertigkeit:
Schwerter

No-Dachi

Schaden: 3W10+1 MS: 7 Art: T GK: G
Gewicht: 4,5 Preis (KM): 1250 Fertigkeit:
Schwerter

Tanto

Schaden: 1W10 MS: 2 Art: T GK: K Gewicht:
0,25 Preis (KM): 100 Fertigkeit: Dolche

Glossar

- Zurück zur Quelle -

Quelle & Ordnung

Dieses Buch ist erstellt aus den Beiträgen von:

1of3, Adárcris, Andreas Schnell, Apollyon, Arren, Athlan, Black Raven, Batman, bpkri, CertusRaven, Chewie, CoffeeFiend, Crazydwarf, Einar, DeadMatt, Dante, Daires, Das Waldviech, Dinus, Einar, Faryol, Guramath, Heidentöter, hellhaim, Ibag, Jamez, Khan, Kleinvieh, Lexis, Longbow, Lord Azrael Raydenor, Lori Lerchenschrei, Maranielle, Martin Killmann, Materialgod, mkill, ml128121988, Molotow, MrLive, Narokh, Nebu, Neo, Notna, Nyarlathotep, Orgrim Doomaxe, Phinix, Prajoss, Putzi, Rabe, Schlachtenschreck, Scree, Scorpio, Seeric, Sheep2045, SirGummibärchen, Stahlfaust, Steinknacker-Troll, Sun Ce, Teskurant, Tharak Radnik, tger, Tybalt, USUL, Wadroo, Whazbumm, Xeraness und viele weitere.

System der Angaben

GB&O	Besondere Regionen
Rass	Rassen
Fert	Fertigkeit
Vo&S	Vorzüge & Schwächen
KaTe	Kampftechniken
MSch	Mini-Schulen
L	Lektionen
LBar	Barde
LBer	Berserker
LGok	Gossenkampf
LKry	Kryss
LPra	Praetoria
LStF	Stahlfaust
LTM	Tiermeister
LWM	Waffenmeister
LWik	Windkrieger
LSK	Schulenkombination
B	Berufswegspezialisierungen
BPra	Praetoria
AM	Arkane Magie

AMNe	Nekromantie
AMIl	Illusionen
AMHe	Hexerei
AMEM	Erd- & Metallzauber
AMFH	Feuer- & Hitzezauber
AMWE	Wasser- & Eiszauber
AMLB	Luft- & Blitzzauber
AMAl	Arkane Magie Alles
AL	Arkane Lektionen
ALNe	Nekromantie
ALAl	Arkane Lektionen Alle
GötM	Göttliche Magie
MG	Magische Gegenstände
MGMe	Metalle & Minerale
MGRi	Ringe
MGAm	Amulette
MGMM	Mechanik & Magie
MGMW	Magische Waffen
MGMR	Magisches Rüstzeug
MGG	Gegenstände
MGAr	Artefakte
MGRé	Relikte
MGBü	Bücher
MGAG	Alchemistische Gebräu
MGFo	Foki
GD	Geschenke & Dorden der
Natur	
GDGi	Gifte
GDDr	Drogen
GDKr	Kräuter
GDKh	Krankheiten
GDPi	Pilze
HaGu	Handwerksguide
Kr	Kreaturen
KrTi	Tiere
KrEW	Elementarwesen
KrNG	Naturgeister
KrBe	Bestien
KrKo	Konstrukte
KrDr	Drachen
KrDä	Dämonen
KrUt	Untode
KrPf	Pflanzen
KrAn	Anderes
SM	Schwarzmark
SMWa	Waffen
ERG	Ergänzung seitens der
Forenuser	

Listung der Quellen

1of3

KaTe: Grenzläufer, Zwillingseele

Adárcris

Rass: Skarven

Andreas Schnell

BeRe: Schattenkluft

Rass: Tiefenzwerge, Wasidhe, Wyrdlinge

KaTe: Speerspitze

KrAn: Narg

Apollýon

MGMM: Botenvogel

MGG: Elfenbrot

Arren

GB&O: Freunde der Zeit

Fert: Zeitkontrolle

KaTe: Zeitkrieger

Athlan

KaTe: Panthéra

Batman

Rass: Drachlinge

Black Raven

Vo&S: Schwächen (Eigener Humor, Einzelgänger, Faul, Ungläubig, Vergesslich, Verschwenderisch)

bpkri

LWik: Windkrieger (Schwachstellenanalyse)

Chewie

KaTe: Untoter Schmetterer

AMHe: Dämonenruf, Dämonenbann

CoffeeFiend

KaTe: Spürhund

Crazydwarf

Rass: Erdgnome, Tiefenzwerge

KaTe: Erdhüter, Kind des Waldes, Schild & Schutz

DeadMatt

KaTe: Psioniker

Dante

KaTe: Samurai, Schrecken, Schwertmeister

Daires

KaTe: Todesengel

Das Waldviech

BeRe: Volk der wandernden Stadt

KaTe: Almons heilende Hand

MGA: Sattelpistolen des schwarzen Vollstreckers

KrBe: Rasscatrras

Dinius

KaTe: Kunst des alten Gentleman

Einar

Vo&S: Schwächen (Bluter, Lebensmüde)

Faryol

Rass: Erdgnome

KaTe: Erdhüter, Tiefenaxt

Federkrieger

KaTe: Luftläufer

Guramath

Rass: Erdgnome

KaTe: Amboss & Esse, Erdhüter, Schwerttänzer

Heidentöter

Rass: Erdgnome, Wyrdlinge

KaTe: Erdhüter

AMLB: Energiestuhl

Hellhaim

KeTi: Zornbringer

Ibag (Heidi Lawo-Heyduga)

GB&O: Custos Rhamae

KaTe: Ars Talearum

Jamez

LKry: Kryss (Sprungangriff), Mutation (Säureblut, Schnappbiss)

Khan

GB&O: Orden des Feuers

KaTe: Ritter des Feuers

Kleinvieh

LBar: Erwachte begabung (Glücksritter)

Lexis

KaTe: Hand des Todes

Longbow

LKry: Kryss (Sprungangriff)

Lord Azrael Raydenor

KrTi: Luchs, Schneeeule

Lori Lerchenschrei

LStF: Vargothische Burgtruppen
(Burgverteidigung, Der Eid, Schädelspalter,
Schildmauer, Schildtrommel, Schlachtruf der
Burgtruppen, Tunnelbau)

LSK: Schlachtenwüter

AMHe: Fluch aufheben (Ritual), Fluch des
ewigen Glückes Fruchtbarkeit, Unfruchtbarkeit.
Zornesfluch

GDGi: Anima nigra, Feenphaleanopsisduft,
Feenphaleanopsistee

KrPf: Anima enima/nigra/alba,
Bombardierkaktus (Großdornige, Stachelige,
Staubstachelige, Königspflanzen), Carniflora
(Kleine, Normale, Große, Gigantische),
Dorflinde, Feenphaleanopsis, Hohleiche,

Maranielle

Rass: Tiefenzwerge

KaTe: Abenteurer

Materialgod

KaTe: Kopfgeldjäger

mkill

Fert: Betteln, Geheimsprache (Krummfinger)

Vo&S: Vorzüge (Arkane Libido, Bergfreund,
Drogenveteran, Gifttraining, Granitschädel,
Kindergesicht, Kräftiger Kiefer, Perfektion,
Regenbogenflügel, Sammler, Spezialist, Starke
Beinmuskulatur, Tiefes Seelenband), Schwächen
(Arkane Schwächeanfalle, Einsprachig,
Flugunfähig, Gossensprache, Schwere Arkane
Schwächeanfalle, Verkümmerte Arme, Tiefes
Seelenband)

KaTe: Bettler, Heilende Hand, Sagenmeister

LGoK: Gossenkampf (Kneipenrunde)

AMWE: Eisnadel

AMII: Aufpolieren, Kaninchentrick

AMHe: Valderens Ritual des Doppelgängers

GötM: Allgemein, Kampf (Göttlicher Schlag)

ml28121988

Rass: Eisfeen

Vo&S: Vorzüge (Kältesegen des Malkoth)

Mofotow

KrTi: Leuv (Baby, Kind, Soldat, Nestbauer,
Jägerin, Vermehrer), Setinamücken

KrDä: Maleb, Schattentod

MrLive

KaTe: Vierhänder

LBer: Berserker (Flucht nach vorn!)

Mister X

Vo&S: Anerkannt, Angebohrener Zauberer,
Goldener Riecher, Kind des Waldes,
Warmblütig, Menschenfresser

Narokh

KaTe: Bergkönig, Derwisch

Nebu

KaTe: Schildmeister

Neo

KaTe: Söldner

Notna

KaTe: Falkenrapier, Kampfpriester, Kuss des
Drachen, Ninja, Sabaterier, Schattenschütze,
Student des großen Zahnrades

HaGu: Alles was nicht aus QB entsprang, einige
der Metalle z.B.

MGG: Ring der Fruchtbarkeit

Nyarlathotep

MGAG: Ausdauertrank

GDGi: Kicherdoof

Orgrim Doomaxe (Norbert Wenta)

Fert: Arkaner Formelschmied, Arkane
Improvisation, Flexible Magie, Wissen:
Elementarrufer

KaTe: Blutkrieger, Drogenmischer, Keule,
Taoist, Todesbringer, Todesritter

LSK: Lichtbringer (Heiliges Schild), Panzerreiter
(Donnernder Tod, Fest im Sattel, Gepanzert und
gefährlich, Herumgerissen, Höllenritt,
Kampfgefährten, Lanzenbrecher, Niederreiten,
Stählernes Reittier, Undurchdringlich)

AMII: Aufpusten, Nackedei, Wie Knetmasse

AMNe: Aasskarabäen beschwören, Ätherangriff, Auskugeln, Befehlshaber der Toten, Beschwörungsmonolith, Erzwungenes Besetzen, Essenz des Todes, Fleischfraß, Fleischriss, Fluch des Geisterschiffes, Fokus des Todes, Geisterebenenwandler, Grenze des Todes, Höhere Beschleunigung untoter Diener, Kannibalismus, Knochennova, Knochenschild bauen, Knochenschild beschwören, Knochen brechen, Knochensäule, Knochenspeer, Knochenwaffe beschwören, Knochenwand, Knochenwesen beschwören, Land der Toten, Lebender Verteidiger, Leiche erwecken, Mal der Seelenpein, Mächtige Knochenexplosion, Mehrfach Knochenpfeil, Metallfresser spucken, Monument des Grauens, Nexus der Geisterebene, Obelisk des Todes, Ritual der Seelenverbindung, Seelenbeschwörung, Seelengeschoss, Seelenklinge, Seelenräuber, Seelenverbindung, Seuchenherd, Spukhaus des Poltergeistes, Starke Knochenexplosion, Todesangst, Unsterblichkeit des Todes, Untoten Arbeiter erwecken, Verbündete des Todes, Verdammte der Ewigkeit, Verdorren Wiederherstellung des Obelisk

AmHe: Die Sinne des Vertrauten, Vertrauten beschwören

AMEM: Erde beschwören, Erdebene(w)andler, Erdlauf, Essenz der Erde, Sandmeister, Schnelles Erdgnom beschwören, Schuttteppich, Steinkokon, Vibrationen spüren, Vor Scham im Erdboden versinken

AMFH: Essenz des Feuers, Feuer und Flamme, Feuerebenenwandler, Flammenfährte, Hitzeschlag Schnelles Feuer (Teufel) beschwören,

AMWE: Festfrieren, Kochen vor Wut, Quappenschaar, Schnelles Wasserquappe beschwören, Wasserebenenwandler,

AMLB: An die Decke gehen, Druckkammer, Dünne Luft, Essenz der Luft, Geladene Waffe, Kettenblitz, Luftfolter, Luftsäule, Luftsprung, Rausch, Ritual des elektromagnetischen Impulses, Schallbarriere, Schnelles Energiewesen beschwören, Tragen, Überdruck, Windebene(w)andler, Völlige Entladung, Windeseile, Windbote

AMAl: Schnelles Elementar beschwören, - Schnelles Elementarriesen beschwören

AlNe: Besetzen, Essenz der Geisterhand, Nexus auslösen, Weiche Knochen

ALAl: Elementarebenenbeschwörung, Geduld, Herr über sein Element

GötM: Pestilenz

MGMW: Ahnenschwert, Zauberstab

MGMR: Oger'sche Schlachtenrüstung

MGG: Bullenpeitsche des Schatzsuchers, Pinsel der Wahrheit

GDDr: Geifersekret, Lachender Schelm Droge (LSD), Levasborke, Sinneshelfer

GDKh: Feuerlunge, Gliederstarre, Grippaler Infekt, Grippe, Masern, Scharlach, Röteln, Windpocken, Optikultaris, Wyrdfrass, Lepra, Malaria, Cholera, Gelbfieber, Pest

KrTi: Aasskarabäen (Schwarm)

KrBe: Riesenkrabbe

KrUt: Fleischriese, Knochenwesen, Poltergeist, Schädelsucher, Verfluchter Seemann

SMWa: Tanto, Katana, No-Dachi

Phinix (Marcel Frömming)

GB&O: Schwesternschaft der Beannighe

LTM: Narben des Erzsclingers (Erzgespür, Geschenk der Erzsclinger, Lauf der Erzsclinger, Säure der Erzsclinger, Umarmung des Erzsclingers, Vertraue dem Erz, Waffen der Erzsclinger)

LWM: Rune (Rune der Stromsynchronisierung)

GDGi: Kreischerzinn

KrTi: Erzsclinger (Gemeine Erzsclinger, Blaublüter, Klingenschwänze, Kreischer, Marksclinger, Schwertläufer, Silberweber, Sonnentrümmter, Staubspeier, Zaubersammler)

KrEW: Aschkeiler

KrNG: Beannighe, Blutrabe, Feenwüter, Korosklaue, Wyrnhorn

KrDä: Loup noir

ERG: Schildmeister (Ich bin der Wall!), Hintergrund (Abenteurer, Bergkönig, Glücksritter, Kampfpriester, Luftläufer, Nymphenlied, Todesengel)

Anmerkung: Hat die Sammlung zusammengetragen

Putzi

MGMR: Trèmrak der Shaktar

MGA: Sand der Zeit

MGBü: Buch der 1000 Seiten

Ragnar (Joachim Leibhammer)

KaTe: École générale libre de guerre

MSch: Duellant, Gesetzeshüter, Kampfzauberwirker, Kunstschütze, Messerstecher, Schildspezialist, Stabkünstler, Trickser, Waldläufer

MGMW: Zauberklinge

Raven

KaTe: Meister der Puppen, Nymphenlied

Raziel

KaTe: Guerillaschütze

Schlachtenschreck

GB&O: Nachtfüchse

Vo&S: Totenangst

Scorpio

Vo&S: Verstossener

Scree

KaTe: Masseur

Seeric

Rass: Azshari

MGA: Knochenharfe von Lirith Suhn

Sheep2045

KaTe: Geheimagent

SirGummibärchen

KaTe: Mönch

Stahlf Faust (Kai von Groddeck)

Fert: Mechanoid Steuern

KaTe: Geister der Maschine, Gossenschlitzer, Unhold

AMNe: Binden der entschwindenden Seele, Blick durch Totes Fleisch, Eitrige Wunde, Erwecken des Unholds, Scheintod, Stimme aus der Gruft, Unheiliger Boden

ALAI: Arkane Rückgewinnung

KrKo: Hydrobots (in allen ihren Facetten)

Steinknacker-Troll

KaTe: Greifenklaue, Viper

LPra: Praetoria (Speer der Legion, Lanzenstoss der Legion), Imperato Victoria (Licentia Impetus)

BPra: Imperato Victoria (Mächtiger Speerstoß, Tödlicher Ansturm, Lanze des Triumphes, Scutum Verunae)

MGMMe: Conventus Elementarum (Diamantklinge, Feuerschneide, Mondkristall, Regenschauer, Sonnenstrahl, Wirbelschlag, Zyklonstein)

MGRi: Ring der Drei Kreise

MGA: Amulett der Essenz, Amulett der Gezeiten

MGMW: Felsdolch

MGMR: Drachenhauthandschuhe, Felsenstiefel, Umhang aus Regentropfen

MGG: Blitzphiole, Feuerperle, Gewittergefängnis, Kerze des Bibliothekars, Kristall der Vier Winde

MGA: Grundstein aus den Tiefen

MGAG: Coliantes Balsam, Essenz der Vier Winde, Essenz des Reinen Lebens, Harlekinsaft, Heldentrutz, Irgathasaft

MGFo: Erz der Erde, Ewiges Eis, Lapislazuli des Sturmes, Quelltropfen Tautropfenglas

GDKr: Blutblüte, Essigkraut, Königsblatt, Rebenkraut, Steinlindenblatt

GDPi: Blauer Schleimpilz, Eichenpilz, Ohnehut, Roter Schleimpilz, Schattenpilz, Schwarzaugenpilz

Sun Ce

KaTe: Amron's Schule

tger (Thomas Gerritzma)

Fert: Flexible Magie, Wissen: Elementarrufer

AMEM: Abstand halten, Anschieben, Bäume ausreißen, Beschwörerturm der Erde, Erde aufwühlen, Erde säubern, Erdfluch, Erdhände, Erdhelfer beschwören, Erdrolle, Felsengefängnis, Große Steinexplosion, Hindernisse, Kleine Steinexplosion, Säulen der Erde, Splitterkristall, Stoppen, Stützende Kraft der Erde, Transportweg, Wandernde Erdstörung, Wunde stopfen

AMFH: Beschwörerturm des Feuers, Berührung des Feuers, Bogenschuss, Lavahände, Feuerwolke, Flamme der Heilung, Flammenspion beschwören, Flammenwache, Hitzestrahler, Lavawächter, Sphäre des Feuers
AMWE: Aussaugen, Berührung des Wassers, Beschwörerturm des Wassers, Blutung kontrollieren, Bogenstrahl, Eisgrube, Eishände, Iglu, Kälteschock, Schwingungen spüren, Sphäre des Wassers, Wasserstacheln

AMLB: Aufwecken, Beschleunigtes Geschoss, Berührung des Windes, Beschwörerturm der Luft, Druckluftkugel, Energiestrahler, Energieschlag, Erleichtern, Funkenstoß, Kraft der Winde, Luftbrücke, Luftwelle, Spontaner Blitz einschlag, Unwegsames Gelände, Windgeist beschwören

ALAI: Gleichzeitige Kontrolle, Verstärken

MGG: Luftschiffe

KrEW: Erdhelfer, Flammenspion, Windgeist

MGFo: Fokusring

Tharak Radnik

KaTe: Schattenritter

Tybal

KaTe: Glücksritter

USU

KaTe: Kendo

Wardoo (Angelo Emmfer)

AMNe: Kälte des Todes, Knochenfolter, Todesgriff

Whazbumm

Vo&S: Vorzüge (Mitglied in der Techgilde)

Xeranness

Vo&S: Schwächen (Schreckhaft, Vogelfrei)

Schattige Quellen

Gegeimchaftswirrwarr

Rass: Oger

Komponentenhandbuch

(Sammlung von Lord Azrael

Raydenor)

MGAm: Amulett der Waldfreundschaft

MGMR: Drachenhauthandschuhe

MGRi: Luftdruckring

MGMM: Atemspinne

MGMW: Abenteuerstab, Culduins Claymore, Donnerarm, Kleeblättchen, Klinge der Perfektion, Liondrielles Finger, Rhunische Ahnenaxt, Stab der Verteidigung, Stab des Waldes, Stab von Krykchan, Tolaks Reisszahn, Turiks Trümmeraxt, Wolfsklinge

MGMR: Auris Schild, Mantel des Nomex, Eisbärenrüstung, Handschuhe des Magiegespürs, Ilyrische Kriegsmaske, Schwanenrüstung, Zenturionenrüstung

MGG: Denksessel, Diktierfederkiel, Ewiger Bierkrug, Fatimas Schleier, Feuerfängerbeutel, Harfe des Wahren Wortes, Harfensaiten des Meisterbarden, Korrekturschriftrolle, Kühle/Warme Kappe, Segen des Imperators, Stab des Schäfers, Umhang der Nacht, Umhang des Reisenden, Zunderkästchen

MGRe: Claymore des Sean MacGoewin

MGBü: Schlaue Buch

Unbekannt:

KaTe: Brennmeister, Diebeshandwerk

