



| Mut | Klugheit | Intuition | Charisma | Fingerfertigkeit | Gewandtheit | Konstitution | Körperkraft |
|-----------|-----------|-----------|-----------|------------------|-------------|--------------|-------------|
| MU | KL | IN | CH | FF | GE | KO | KK |
| 12 | 15 | 14 | 14 | 10 | 12 | 13 | 12 |

| | |
|------------------|----------------------------|
| Abenteuerpunkte | 1181, davon 8 übrig |
| Lebenspunkte | 31 |
| Astralpunkte | 35 |
| Seelenkraft | 2 |
| Zähigkeit | 1 |
| Wundschwelle | 6 |
| Ausweichen | 6 |
| Initiative | 12+w6 |
| Geschwindigkeit | 8 |
| Schicksalspunkte | 3 |

Sprachen: Garethi (Muttersprache), Bosparano I, Goblin I
Schriften: Kusliker Zeichen

| Nahkampf | AT | PA | KTW | Reichweite | Trefferpunkte |
|------------------------|-----------|-----------|-----|------------|---------------|
| Magierstab (2H) | 14 | 10 | 14 | lang | w6+2 |
| Dolch | 7 | 4 | 6 | kurz | w6+1 |
| Waffenlos | 7 | 4 | 6 | | w6 |

| Fernkampf | Angriff (AT) | KTW | Reichweite in Schritt | Trefferpunkte |
|---------------------|--------------|-----|-----------------------|---------------|
| Dolch werfen | 6 | 6 | 2/10/15 | w6+1 |

| Rüstung | Rüstungsschutz | Belastung | Geschwindigkeit | Initiative |
|-----------------|----------------|-----------|-----------------|------------|
| Robe | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gambeson | 2 | 1 | 0 | 0 |

| Zustand | I | II | III | IV |
|---------|----|----|-----|----|
| Schmerz | 23 | 16 | 8 | 5 |
| Furcht | | | | |
| | | | | |

Adeptus Minor der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana (Horasreich, Große Graue Gilde des Geistes) hellbrauner Haut, dunkelbraune Augen, schwarzes Haar, 1,85 Schritt groß, frei, 75 Stein schwer, 19 Götterläufe alt, stammt aus Bethana, ausgebildet bei Domaris von An'Tall in der Koschwacht

Vorteile

Verbesserte Regeneration Astralenergie III [+3/Tag], Zäher Hund [-1 Schmerz], Zauberer

Nachteile

Artefaktgebunden [-1 ohne Zauberstab]; Prinzipientreue Hesindekirche II: Erlaubtes Wissen sammeln; Verpflichtung Lehrmeister III: Domaris, Kälteempfindlich; Schlechte Angewohnheit: Langschläfer, Unordentlich; Schlechte Eigenschaft: Geiz, Neugier [Willenskraft oder untersuchen]; Unfähig: Zehen, Betören;

Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis: Bethana, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Kraftfokus, Tradition Gildenmagier (Ignifaxius), Verteidigungshaltung [PA+4, Ausweichen+4]

| Talent | | Probe | FW |
|-----------------------------|----------|----------|----|
| Körpertalente | | | |
| Fliegen | MU IN GE | 12 14 11 | 0 |
| Gaukeleien | MU CH FF | 12 14 13 | 0 |
| Klettern | MU GE KK | 12 11 9 | 4 |
| Körperbeherrschung | GE GE KO | 11 11 11 | 0 |
| Kraftakt | KO KK KK | 11 9 9 | 0 |
| Reiten | CH GE KK | 14 11 9 | 0 |
| Schwimmen | GE KO KK | 11 11 9 | 4 |
| Selbstbeherrschung | MU MU KO | 12 12 11 | 4 |
| Singen | KL CH KO | 15 14 11 | 0 |
| Sinnesschärfe | KL IN IN | 15 14 14 | 4 |
| Tanzen | KL CH GE | 15 14 11 | 0 |
| Taschendiebstahl | MU FF GE | 12 13 11 | 0 |
| Verbergen | MU IN GE | 12 14 11 | 0 |
| Zechen (unfähig) | KL KO KK | 15 11 9 | 0 |
| Gesellschaftstalente | | | |
| Bekehren & Überzeugen | MU KL CH | 12 15 14 | 4 |
| Betören (unfähig) | MU CH CH | 12 14 14 | 0 |
| Einschüchtern | MU IN CH | 12 14 14 | 0 |
| Etikette | KL IN CH | 15 14 14 | 0 |
| Gassenwissen | KL IN CH | 15 14 14 | 0 |
| Menschenkenntnis | KL IN CH | 15 14 14 | 4 |
| Überreden | MU IN CH | 12 14 14 | 0 |
| Verkleiden | IN GE CH | 14 11 14 | 0 |
| Willenskraft | MU IN CH | 12 14 14 | 4 |
| Naturtalente | | | |
| Fährtensuchen | MU IN GE | 12 14 11 | 0 |
| Fesseln | KL FF KK | 15 13 9 | 0 |
| Fischen & Angeln | FF GE KO | 13 11 11 | 0 |
| Orientierung | KL IN IN | 15 14 14 | 0 |
| Pflanzenkunde | KL FF KO | 15 13 11 | 4 |
| Tierkunde | MU MU CH | 12 12 14 | 0 |
| Wildnisleben | MU GE KO | 12 11 11 | 0 |
| Wissenstalente | | | |
| Brett- & Glücksspiel | KL KL IN | 15 15 14 | 0 |
| Geographie | KL KL IN | 15 15 14 | 7 |
| Geschichtswissen | KL KL IN | 15 15 14 | 7 |
| Götter & Kulte | KL KL IN | 15 15 14 | 7 |
| Kriegskunst | MU KL IN | 12 15 14 | 0 |
| Magiekunde | KL KL IN | 15 15 14 | 10 |
| Mechanik | KL KL FF | 15 15 13 | 0 |
| Rechnen | KL KL IN | 15 15 14 | 0 |
| Rechtskunde | KL KL IN | 15 15 14 | 0 |
| Sagen & Legenden | KL KL IN | 15 15 14 | 7 |
| Sphärenkunde | KL KL IN | 15 15 14 | 0 |
| Sternkunde | KL KL IN | 15 15 14 | 0 |

| Talent | | Probe | FW |
|-------------------------|----------|----------|----|
| Handwerkstalente | | | |
| Alchimie | MU KL FF | 12 14 13 | 4 |
| Boote & Schiffe | GE KK FF | 11 9 13 | 0 |
| Fahrzeuge | CH KO FF | 14 11 13 | 0 |
| Handel | KL IN CH | 15 14 14 | 0 |
| Heilkunde Gift | MU KL IN | 12 15 14 | 4 |
| Heilkunde Krankheiten | MU IN KO | 12 14 11 | 0 |
| Heilkunde Seele | IN CH KO | 14 14 11 | 0 |
| Heilkunde Wunden | KL FF FF | 15 13 13 | 4 |
| Holzbearbeitung | GE KK FF | 11 9 13 | 0 |
| Lebensmittelbearbeitung | IN FF FF | 14 13 13 | 0 |
| Lederbearbeitung | GE KO FF | 11 11 13 | 0 |
| Malen & Zeichnen | IN FF FF | 14 13 13 | 4 |
| Metallbearbeitung | KK KO FF | 9 11 13 | 0 |
| Musizieren | CH KO FF | 14 11 13 | 0 |
| Schlösserknacken | IN FF FF | 14 13 13 | 0 |
| Steinbearbeitung | KK FF FF | 9 13 13 | 0 |
| Stoffbearbeitung | KL FF FF | 14 13 13 | 0 |

| # | Gegenstand | Preis (Silber) | Gewicht |
|----|------------------------------|-------------------|------------------|
| | Magierstab, lang | 60 | 0,75 Stein |
| | Dolch | 45 | 0,5 Stein |
| | Starker Zaubersrank w6+4 AsP | | |
| | Kleidungsset (Robe?) | 25 | 3 Stein |
| | Gambeson | 75 | 3 Stein |
| | Tagebuch | 11 | 1,5 Stein |
| | Kohlestift | 0,2 | 0,05 Stein |
| | Geldbeutel | 1 | 0,05 Stein |
| | Öllampe | 0,5 | 0,25 Stein |
| | Lampenöl für 8 Stunden | 0,1 | 0,25 Stein |
| | Umhängetasche | 8,5 | 0,5 Stein |
| | Zunderdose | 1 | 0,2 Stein |
| 25 | Portion Zunder | 0,2 | 0,025 Stein |
| | Feldflasche | 6 | 0,25 Stein |
| 5 | Rationen | 1,5 | 0,5 Stein |
| | Wolldecke | 2 | 1,5 Stein |
| | Kreide | 0,2 | 0,05 Stein |
| 2 | Phiole | 2 | 0,1 Stein |
| | Sichel | 10 | 0,5 Stein |
| | Summe | 152,5 | ~7,1 |
| | 0 Dukaten | 2 Silber | 8 Heller |
| | | | 0 Kreuzer |

Bindung des Stabes

Stab ist nur durch Drachenfeuer oder Ignifaxius zerstörbar.
2 pAsP, 10 AP

Schnipsen

Du schnipst lautlos mit den Fingern.

Du bewirkst eine kurzen telekinetische Entladung mit einer Reichweite von **4 Schritt**, die beispielsweise eine Münze von einem Tisch fegen oder eine Ohrfeige verpassen kann und kostet **1 AsP**.

Ewige Flamme – Leuchte auf!

Du klopfst mit dem Stab auf den Boden.

Das Ende des Stabes brennt für eine Stunde wie eine Fackel. Endet bei Bewusstlosigkeit oder Schlaf. Volumen: 2 Punkte

| Probe | Fertigkeit | AsP Kosten |
|-----------------|-----------------|--------------|
| - | - | 1 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 1 Aktion | 1 Stunde | Stab |

Bauchreden

Ein einzelnes Wort oder ein kurzes, nicht allzu lautes Geräusch nach Wahl erklingt bis zu 8 Schritt entfernt von dir.

| Probe | Fertigkeit | AsP Kosten |
|-----------------|---------------|------------------|
| - | - | 1 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 1 Aktion | sofort | 8 Schritt |

Balsam Salabunde – Heile diese Wunde!

Du legst dem Verletzten eine Hand auf die Wunde.

Der Verletzte erhält innerhalb von 6 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Du kannst maximal so viele AsP einsetzen, wie du FW hat. Für jede QS sinkt die Zeit um 1 Minute. Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den KO-Wert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann er gerettet werden. Wird der Zauber jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

| Probe KL IN FF | Fertigkeit | AsP Kosten |
|--------------------|---------------|----------------------|
| 15 14 10 | 4 | 1 AsP pro LeP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 16 Aktionen | sofort | Berührung |

Respondami Veritar – Rede Jetzt und rede klar!

Du berührst das Ziel mit der Hand.

Das verzauberte Lebewesen muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein. Andere Fragen muss der Verzauberte nicht beantworten. Das Opfer ist sich während der Wirkung des Zaubers bewusst, was es sagt. Das Opfer muss deine Sprache verstehen und sprechen können, ansonsten kann es dir nicht antworten.

| Probe MU IN CH -SK | Fertigkeit | AsP Kosten |
|---------------------|-----------------------|------------------|
| 12 14 14 -SK | 4 | 8 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 2 Aktionen | QS x15 Minuten | Berührung |

Motoricus Motilitich – Leblos Ding bewege Dich!

Du zeigst mit dem Finger auf das Ziel.

Du kannst unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS+2 Schritt pro Aktion und dürfen maximal QSx20 Stein wiegen. 1 AsP pro Pro 5 Stein Gewicht. Um ein bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um -QS erschwerte Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) nötig. Befinden sich andere Objekte auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Wird der Zauber im Kampf eingesetzt, um an einem Gegner zu ziehen oder dessen Waffe abzulenken, kann dem Gegner nach Meisterentscheid eine Erschwernis auf AT oder Verteidigung in Höhe von max. QS auferlegt werden.

Mindestens 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen AsP pro 5 Minuten Das bedeutet, dass du bis zu 20 Stein bewegen kann, ohne dass der Zauberspruch teurer wird. Mit der Hälfte der notwendigen AsP ist gemeint, dass diese Kosten variieren, je nachdem wie schwer und dementsprechend teuer das bewegte Objekt ist.

| Probe KL FF KK | Fertigkeit | AsP Kosten |
|-------------------|--------------------------|------------------|
| 15 10 12 | 4 | 4 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 2 Aktionen | aufrechterhaltend | 8 Schritt |

Transversalis Teleport – Trage mich an fernen Ort!

Du starrst auf das Ziel.

Mittels dieses Zaubers kannst du dich und maximal QS x5 Stein Gegenstände (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Je näher Gegenstände am Körper liegen (meist die Kleidung), desto eher reisen sie mit dir mit. Sie reisen entweder am Stück mit oder bleiben zurück, werden jedoch nicht zerteilt. Die exakte Auswahl trifft der Meister. Du musst schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal QS x3 Meilen von dir entfernt sein. Wenn du ihn nur siehst, ist die Probe um -2 erschwert.

| Probe MU CH KO | Fertigkeit | AsP Kosten |
|-------------------|---------------|--------------------------------|
| 12 14 13 | 4 | 8 AsP + 1 AsP/Meile |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 8 Aktionen | sofort | selbst |

Armatrutz – Schild und Schutz!

Du verschränkst die Arme vor der Brust.

Deine Haut verhärtet sich. Du legst den gewünschten zusätzlichen Rüstungsschutz von maximal 3 vor der Probe fest.

| Probe KL IN FF | Fertigkeit | AsP Kosten |
|-----------------|----------------------|-------------------|
| 15 14 14 | 4 | 4/8/16 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 1 Aktion | QS x3 Minuten | selbst |

Blitz dich find – Werde Blind!

Du zeigst mit dem Finger auf das Ziel.

Der Verzauberte wird geblendet. Er erhält eine Stufe des Zustands Verwirrung (-1 auf alle Proben).

Zwei Ziele: Du kannst 2 Ziele gleichzeitig treffen. 2 AsP. [1AP]

| | | |
|---------------------|------------------|------------------|
| Probe MU IN CH -SK | Fertigkeit | AsP Kosten |
| 12 14 14 -SK | 8 | 4 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 1 Aktion | QS Runden | 8 Schritt |

Penetrizzel Holz und Stein – In fremde Räume schau hinein!

Du starrst auf das Hindernis.

Du kannst durch feste Materie blicken. Pro QS kannst du 20 Halbfinger durchblicken. Magiestörendes Material kann die Probe erschweren (z. B. Eisen -1, Korschbasalt -4). Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf deine Sicht aus.

| | | |
|-------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| Probe MU KL IN | Fertigkeit | AsP Kosten |
| 12 15 14 | 4 | 4 AsP + 2 AsP pro Minute |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 2 Aktionen | aufrechterhaltend | selbst |

Ignifaxius Flammenstrahl – Magisch' Feuer, schmelze Stahl!

Du zeigst mit dem Finger auf das Ziel.

Aus deinen Fingern schießt ein Flammenstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Zaubers ist in der Zauberdauer inbegriffen. Es ist auch möglich, den Strahl ziellos abzufeuern.

Das getroffene Ziel erleidet $2w6+(QS \times 2)$ TP. Der Flammenstrahl trifft automatisch, wenn das Ziel sich nicht verteidigt, ansonsten zählt der Zauber als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe (erschwert um -4) und kann entsprechend mit einer Schilde-PA verteidigt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Entflammbare Ziele erleiden bei 1-3 auf $w6$ den Status Brennend auf kleiner Fläche - unabhängig von ihrer Größenkategorie.

Intensiver Strahl: Ziel brennt immer, +2 AsP. [3AP]

| | | |
|-------------------|---------------|-------------------|
| Probe MU KL CH | Fertigkeit | AsP Kosten |
| 12 15 14 | 8 | 8 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 2 Aktionen | sofort | 16 Schritt |

KO+1, KK+1,

Belastungsgewöhnung I [Belastung-1] {KO13}

20AP