



| MU | KL | IN | CH | FF | GE | KO | KK |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 12 | 15 | 14 | 14 | 13 | 11 | 11 | 10 |

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Abenteuerpunkte (AP) | 1100, 4 übrig |
| Lebenspunkte (LeP) | 27 |
| Astralpunkte (AsP) | 35 |
| Seelenkraft (SK) | 2 |
| Zähigkeit (ZK) | 0 |
| Ausweichen (AW) | 6 |
| Initiative (INI) | w6+12 |
| Geschwindigkeit (GS) | 8 Schritt/Aktion |
| Wundschwelle (KO/2) | 6 |
| Schicksalspunkte | 3 |

Sprachen: Garethi (Muttersprache), Bosparano (II)
Schriften: Kusliker Zeichen

| Nahkampf | AT | PA | KTW | Reichweite | Trefferpunkte |
|--|-----------|-----------|-----|------------|---------------|
| Magierstab (2H) -1/+2 Stangenwaffe | 11 | 11 | 12 | lang | w6+2 |
| Dolch 0/0 | 7 | 4 | 6 | kurz | w6+1 |
| Waffenlos | 7 | 4 | 6 | kurz | w6 |

| Fernkampf | Angriff (AT) | KTW | Reichweite in Schritt | Trefferpunkte |
|---------------------|--------------|-----|-----------------------|---------------|
| Dolch werfen | 7 | 6 | 2/10/15 | w6+1 |

| Rüstung | Rüstungsschutz | Belastung | Geschwindigkeit | Initiative |
|-------------|----------------|-----------|-----------------|------------|
| Robe | 0 | 0 | - | - |

| Zustand | I -1 | II -2 | III -3 | IV -4 |
|----------------------------|---------|----------|-----------|----------|
| Schmerz [Geschwindigkeit] | 20 | 14 | 7 | 5 |
| Furcht [Geschwindigkeit %] | | | | |
| Lähmung | | | | |
| Verwirrung | | | | |
| | | | | |

Adeptus Minor der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana (Horasreich, Große Graue Gilde des Geistes), hellbraune Haut, braune Augen, schwarzes Haar, 1,85 Schritt groß, 75 Stein schwer, 19 Götterläufe alt, ausgebildet von Domaris von Atalente in Koschwacht

Vorteile

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

Nachteile

Artefaktgebunden [-1 ohne Zauberstab], Prinzipientreue Hesindekirche I [Wissen sammeln], Verpflichtung Lehrmeister I, Arroganz, Langschläfer, Unordentlich, Geiz, Neugier [Willenskraft], Unfähig: Zechen, Betören

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis: Bethana/Horasreich

Kampfsonderfertigkeiten

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 10 | 4 |
| Körperbeherrschung | GE GE KO | 11 11 11 | 0 |
| Kraftakt | KO KK KK | 11 10 10 | 0 |
| Reiten | CH GE KK | 14 11 10 | 0 |
| Schwimmen | GE KO KK | 11 11 10 | 0 |
| 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 10 | 0 |
| Gesellschaftstalente | | | |
| Bekehren & Überzeugen | MU KL CH | 12 15 14 | 0 |
| 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 10 | 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 10 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 10 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 | 10 11 13 | 0 |
| Musizieren | CH KO FF | 14 11 13 | 0 |
| Schlösserknacken | IN FF FF | 14 13 13 | 0 |
| Steinbearbeitung | KK FF FF | 10 13 13 | 0 |
| Stoffbearbeitung | KL FF FF | 14 13 13 | 0 |

| # | Gegenstand | Preis in Silber | Gewicht in Stein |
|----|--------------------------------|--------------------|---------------------|
| | Magierstab (2H Stangenwaffe) | 80 | 0,75 |
| | Dolch | 45 | 0,5 |
| | Starker Zaubertrank [w6+4 AsP] | | |
| | Kleidungsset (Robe) | 25 | 3 |
| | Tagebuch | 11 | 1,5 |
| | Kohlestift | 0,2 | 0,05 |
| | Geldbeutel | 1 | 0,05 |
| | Öllampe | 0,5 | 0,25 |
| | Lampenöl [8 Stunden] | 0,1 | 0,25 |
| | Umhängetasche | 8,5 | 0,5 |
| | Feuerstein & Stahl | 3 | 0,25 |
| 25 | Portion Zunder | 0,2 | 0,025 |
| | Zunderdose | 1 | 0,2 |
| 5 | Rationen | 1,5 | 0,5 |
| | Wolldecke | 2 | 1,5 |
| | Kreide | 0,2 | 0,05 |
| 2 | Phiolen | 2 | 0,1 |
| | Sichel | 10 | 0,5 |

| Tragkraft | | | |
|------------------|----------|----------|-----------|
| 6 Dukaten | 2 Silber | 8 Heller | 0 Kreuzer |

Bindung des Stabes

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

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 |

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 13 | 4 | 1 AsP pro LeP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 16 Aktionen | sofort | Berührung |

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.

| Probe MU KL CH | Fertigkeit | AsP Kosten |
|-------------------|---------------|-------------------|
| 12 15 14 | 10 | 8 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 2 Aktionen | sofort | 16 Schritt |

Blitz dich find – Werde Blind!

Du zeigst mit dem Finger auf das Ziel.

Das Ziel wird geblendet und erhält Verwirrung I (-1 auf alle Proben).

| Probe MU IN CH | Fertigkeit | AsP Kosten |
|---------------------|------------------|------------------|
| 12 14 14 -SK | 10 | 4 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 1 Aktion | QS Runden | 8 Schritt |

Duplicatus Doppelpein – Verfluchet soll das Auge sein!

Du berührst das Ziel mit der Hand.

Du erzeugst einen oder mehrere illusionäre Doppelgänger des Ziels, die sich synchron zu dir bewegen und ständig mit dir verschmelzen und sich wieder von dir trennen. Je nach QS erscheinen mehrere Doppelgänger. Der Zaubende kann sich entscheiden, weniger Doppelgänger als maximal möglich erscheinen zu lassen. QS 1-2: 1 Doppelgänger, QS 3: 2 Doppelgänger.

Da die Doppelgänger nicht vom Zaubenden zu unterscheiden sind, haben Angreifer mit Nah- und Fernkampfangriffen oder Zaubern eine entsprechende Chance, einen der Doppelgänger statt des Zaubenden zu treffen. Sollte der Zaubende statt eines Doppelgängers getroffen werden, muss er den Angriff parieren oder ihm ausweichen. Flächenangriffe sind hiervon nicht betroffen.

Um die Illusion zu durchschauen, ist eine Vergleichsprobe zwischen Sinnesschärfe (Wahrnehmen) und dem Zauber nötig. Ahnt der Betrachter, dass es sich um eine Illusion handeln könnte, ist die Probe um 1 erleichtert.

| Probe KL IN CH | Fertigkeit | AsP Kosten |
|-------------------|---------------------|-----------------------------|
| 15 14 14 | 7 | 4 AsP pro Double |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 2 Aktionen | QS x3 Runden | 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 | 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 QS x20 Stein wiegen. Pro 5 Stein Gewicht musst du dafür 1 AsP aufbringen. Um ein so 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 13 10 | 4 | 4 AsP |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 2 Aktionen | aufrechterhaltend | 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, Koschbasalt –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 |

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 11 | 4 | 8 AsP + 1 AsP pro Meile |
| Zauberdauer | Wirkungsdauer | Reichweite |
| 8 Aktionen | sofort | selbst |