



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	Gewicht
		in Silber	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 Fernkampfgriff 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 Fernkampfgriffen 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