



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 (18. Praios), 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], Belastungsgewöhnung

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	1214, davon 2 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,
Schriften: Kusliker Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Magierstab (2H) AT-1 PA+2	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
Gambeson	2	1	0	0

Zustand	I	II	III	IV
Schmerz	23	16	8	5
Furcht				

Drachenritterbox (81AP),
Offenbarung des Himmels (33AP)

Ignifaxius 13, KO+1, MU+2

Talent				Probe	FW	Talent				Probe	FW
Körpertalente						Handwerkstalente					
Fliegen	MU	IN	GE	12 14 11	0	Alchimie	MU	KL	FF	12 14 13	4
Gaukeleien	MU	CH	FF	12 14 13	0	Boote & Schiffe	GE	KK	FF	11 9 13	0
Klettern	MU	GE	KK	12 11 9	4	Fahrzeuge	CH	KO	FF	14 11 13	0
Körperbeherrschung	GE	GE	KO	11 11 11	0	Handel	KL	IN	CH	15 14 14	0
Kraftakt	KO	KK	KK	11 9 9	0	Heilkunde Gift	MU	KL	IN	12 15 14	4
Reiten	CH	GE	KK	14 11 9	0	Heilkunde Krankheiten	MU	IN	KO	12 14 11	0
Schwimmen	GE	KO	KK	11 11 9	4	Heilkunde Seele	IN	CH	KO	14 14 11	0
Selbstbeherrschung	MU	MU	KO	12 12 11	7	Heilkunde Wunden	KL	FF	FF	15 13 13	4
Singen	KL	CH	KO	15 14 11	0	Holzbearbeitung	GE	KK	FF	11 9 13	0
Sinnesschärfe	KL	IN	IN	15 14 14	4	Lebensmittelbearbeitung	IN	FF	FF	14 13 13	0
Tanzen	KL	CH	GE	15 14 11	0	Lederbearbeitung	GE	KO	FF	11 11 13	0
Taschendiebstahl	MU	FF	GE	12 13 11	0	Malen & Zeichnen	IN	FF	FF	14 13 13	4
Verbergen	MU	IN	GE	12 14 11	0	Metallbearbeitung	KK	KO	FF	9 11 13	0
Zechen (unfähig)	KL	KO	KK	15 11 9	0	Musizieren	CH	KO	FF	14 11 13	0
Gesellschaftstalente						Schlösserknacken	IN	FF	FF	14 13 13	0
Bekehren & Überzeugen	MU	KL	CH	12 15 14	4	Steinbearbeitung	KK	FF	FF	9 13 13	0
Betören (unfähig)	MU	CH	CH	12 14 14	0	Stoffbearbeitung	KL	FF	FF	14 13 13	0
Einschüchtern	MU	IN	CH	12 14 14	0						
Etikette	KL	IN	CH	15 14 14	4	#	Gegenstand		Preis (Silber)	Gewicht (Stein)	
Gassenwissen	KL	IN	CH	15 14 14	4		Magierstab, lang		60		0,75
Menschenkenntnis	KL	IN	CH	15 14 14	4		Dolch		45		0,5
Überreden	MU	IN	CH	12 14 14	0		Gambeson		75		3
Verkleiden	IN	GE	CH	14 11 14	0		Tagebuch		11		1,5
Willenskraft	MU	IN	CH	12 14 14	4		Kohlestift		0,2		0,05
Naturtalente							Geldbeutel		1		0,05
Fährstensuchen	MU	IN	GE	12 14 11	0		Öllampe mit Öl für 8 Stunden		1		0,5
Fesseln	KL	FF	KK	15 13 9	0		10 Schritt Seil & Wurfhaken		10		1,5
Fischen & Angeln	FF	GE	KO	13 11 11	0		Umhängetasche		8,5		0,5
Orientierung	KL	IN	IN	15 14 14	0		Zunderdose mit 25 Portionen		1,2		0,225
Pflanzenkunde	KL	FF	KO	15 13 11	7		Feldflasche		6		0,25
Tierkunde	MU	MU	CH	12 12 14	0	10	Papier		0,1		0,05
Wildnisleben	MU	GE	KO	12 11 11	0		Federkiel & Tinte		1,1		0,15
Wissenstalente							Handspiegel		60		0,5
Brett- & Glücksspiel	KL	KL	IN	15 15 14	0	5	Rationen		1,5		0,5
Geographie	KL	KL	IN	15 15 14	4		Wolldecke		2		1,5
Geschichtswissen	KL	KL	IN	15 15 14	4		Kreide		0,2		0,05
Götter & Kulte	KL	KL	IN	15 15 14	4	2	Phiole		2		0,1
Kriegskunst	MU	KL	IN	12 15 14	0		Sichel		10		0,5
Magiekunde	KL	KL	IN	15 15 14	7	Summe			~152,5		17,125
Mechanik	KL	KL	FF	15 15 13	0	Tragkraft (KKx2)					24
Rechnen	KL	KL	IN	15 15 14	4						
Rechtskunde	KL	KL	IN	15 15 14	4						
Sagen & Legenden	KL	KL	IN	15 15 14	4						
Sphärenkunde	KL	KL	IN	15 15 14	0	0 Dukaten	2 Silber	9 Heller		0 Kreuzer	
Sternkunde	KL	KL	IN	15 15 14	0						

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 wahrheits-gemäß 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	13	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, Kerschbasalt -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 bei 1-3 auf w6 den Status Brennend auf kleiner Fläche - unabhängig von ihrer Größenkategorie.

Brennend (kleine F.): w3/Runde, Körperbeherrschung zum Löschen

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

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