

Heiler

Rassen: alle

Kreis 1

Karmaritual
Erster Eindruck (D)
Hieb ausweichen
Eiserner Wille (D)
Astralsicht (D)
Gefühlsmelodie

Kreis 2

Heilendes Feuer
Unempfindlichkeit (10/8)
Schadensverteilung (D)

Kreis 3

Feuerblut
Bücher Gedächtnis

Kreis 4

Wunden Heilen: Immer wenn der Heiler eine Person mit einem Talent heilt, heilt bei seinem Ziel eine Wunde zusätzlich.

Heilerweben (D)
Fluch aufheben (D)

Kreis 5

Karma auf Willenskraft
Reinigende Kälte
Starrsinn

Kreis 6

SWSK +1
Willensstärke
Herzliches Lachen

Kreis 7

Karma auf die Wirkung jeder Heilwirkung, die der Heiler verursacht.

Magische Gespür
Tiere Heilen (D)

Kreis 8

Tote wiederbeleben: Der Heiler Berührt einen Toten und legt eine Halbmagie (Will) Probe ab. Das Ergebnis ist die Zahl um die der Tote geheilt wird. Wenn der Schaden so unter die Todesschwelle sinkt erwacht die Person wieder, wenn nicht bleibt sie tot. Je Toter hat der Heiler nur einen Versuch.

Resistenz
Letzte Rettung (D)

Kreis 9

Karma auf Zähigkeit, inklusive Erholungsproben.
MWSK +1

Ätherhaut
Schutzgeist
Schläge horten

Kreis 10

Kampfeiler: Im Kampf, nicht bei Übungen oder Gerangel, darf der Heiler den halben (aufgerundeten) verursachten Schaden als Heilung an einen Charakter (inklusive sich) verteilen. Aber nur wenn der Schaden durch ein Heilertalent oder Fertigkeit entstanden ist. wird ein Talent einer anderen Disziplin benutzt kann keine Heilung verteilt werden.

Totstellen
Zauber neutralisieren (D)

Kreis 11

Jedes Ziel einer Heilung vom Heiler darf Karma für die Wirkung einsetzen.
SWSK +1

Anspornen
Löwenherz

Kreis 12

Heilender Schein: Ziele die vom Heiler geheilt werden erhalten bis zum Ende der KR die Charismastufe des Heilers auf beide Rüstungswerte.

MW+1

Falschheit erkennen
Vitalität (D)

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
KWSK +1

Gefestigter Geist
Gedankenkette

Kreis 14

Karmamaximum +25
SWSK +1

Einfluss entdecken (D)
Astrales Schild

Kreis 15

Massenheilung: für je 2 ÜB je weiteres Ziel kann der Heiler sein Talentrang eines Heiltalents auf mehrere Ziele aufteilen. Dabei muss der Talentrang unter den Zielen so gleichmäßig wie möglich verteilt werden.

SWSK +1
MWSK +1

Zweite Change (D)
Aurarüstung

Variationen:

1-4:
Artefaktgeschichte, Holzhaut,
Nahkampfwaffen , Tier Bändigen

5-8:
Eleganter Abgang, Erdhaut, Untrügerlicher
Blick, Läutern

9-12:
Herz der Natur, Verteidigung, Schuld
abwälzen, Resistenzen

13-15:
Element betreten, Steinhaut

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Arzt, Alchemie , Konversation

Wissensfertigkeiten:
Anatomie , Medizin

Voranging behandeln Heiler Namensgeber oder andere Lebewesen und möchten ihr Leid und ihre Verletzungen lindern. Manche Heiler haben sich aber auch größere Ziele gesetzt und möchten verblendete Gesellschaftsstrukturen, Verletzungen an der Natur, usw. Heilen. Dabei vergessen sie aber nie den Namengeber.

Karmaritual

Ein Heiler beginnt andere Namensgeber, meist die Abenteurergruppe oder Patienten für 30 min zu umsorgen.

Wichtige Attribute:

Charisma und Wahrnehmung

Kunsth Handwerk:

Freundschaftsbänder flechten, Blumen pflanzen, Kräuter Trocknen

Spezialisierungen:

Es kann sich auf Verletzungen, Krankheiten oder Geistesstörungen spezialisiert werden.

Beim Umgang mit dem Krankheitsbild erhält der Heiler +1 auf alle Proben, bei den anderen beiden -1.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Besonderheiten:

Heilerzwist:

Zwischen Garlenquestoren und Heilern besteht kein gutes Verhältnis, so dass Heiler keine Garlenquestoren werden können.

Wille des Lebens:

Heiler dürfen zur Berechnung der Erholungsproben, der Bewusstlosigkeitsschwelle und der Todesschwelle Wille anstelle von Zähigkeit nutzen.

Disziplinsverletzungen:

Es ist für den Heiler eine Disziplinsverletzung, wenn er Hilfesuchenden die Hilfe verweigert oder nicht von selber anderen Hilfsbedürftigen Hilfe anbietet. Diese Hilfe muss nicht unbedingt aus Heilung bestehen.

Aber auch das begehen von Grausamen Taten oder das nicht verhindern, bzw. dulden dieser kann zu einer Disziplinskrise führen.

Hüter

Rassen: alle

Kreis 1

Astralsicht
Eiserner Wille (D)
Feuerblut
Hieb ausweichen (D)
Nahkampfwaffen (D)
Standhaftigkeit

Kreis 2

Beweisanalyse
Schildangriff (D)
Unempfindlichkeit (8/6)

Kreis 3

Fremdsprachen
Blocken (D)

Kreis 4

Geweihtes Schild: der KWSK Bonus des Schildes erhöht sich um 2 und die Bruchschwelle wird zu unzerbrechlich durch Kampfschaden (herabfallende Felsen oder Lavamassen können das Schild zerstören). Das Schild ist nur so lange geweiht wie der Hüter es benutzt.

Fadenweben - Schutzweben(D)
Zweitwaffe

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini

Starrsinn
Magisches Spurenlesen

Kreis 6

KWSK+1

Entwaffnen (D)
Fluch aufheben

Kreis 7

Karma für Willenskraft

Letzte Rettung (D)
Ätherhaut

Kreis 8

Helfende Hand: der Hüter legt die Hand auf die Schulter der freiwilligen Zielperson, dieses darf auf die nächste Aktion mit dieser Hand (Angriff, Schmieden, Zaubern) den Kreis des Hüters in zur Probe addieren. Die Anwendung dieser Disziplinfertigkeit kostet 2 ÜB und es ist eine Aktion.

Sicherer Pfad
Herzhaftes Lachen

Kreis 9

Karma für Zähigkeitsproben, inklusive Erholungsproben.
SWSK +1

Astral angriff
Falschheit erkennen (D)
Festnageln

Kreis 10

Weihe: Der Hüter weiht den Boden im Umkreis von Kreis Schritt gegen die Verseuchung des Astralraums. Bei Erfolg gilt der geweihte Boden samt Astralraum für Kreis Minuten als sicher. Kostet 3 ÜB.

Projektile ablenken
Matrixschlag

Kreis 11

Karma für Nahkampfschaden
KWSK +1

Verteidigung
Vitalität

Kreis 12

Charismatischer Schlag: für 2 ÜB darf der Hüter beim nächsten Schadenswurf seine Charismastufe zum Schadenswurf dazu zählen.

SWSK +1

Astrales Schild (D)
Anspornen

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
MWSK +1

Einfluss entdecken (D)
Astralnetz

Kreis 14

Karmamaximum +25
KWSK +1

Ätherwaffe
Chamäleon

Kreis 15

Vergeltung: für 3 ÜB kann jeder Treffer aus dem sichtbaren Umfeld des Hüters auf den Verursacher vergolten werden. Dazu muss ihm eine Halbmagie (WILL) gegen die MWSK des Ziels gelingen. Bei Gelingen verursacht der Hüter Schaden in Höhe des Schadens die er grade erhalten hat, gegen diesen Schaden schützt Mystische Rüstung.

KWSK +1
SWSK +1

Aurarüstung (D)
Zweite Chance

Variationen:

1-4:
Erster Eindruck, Angst einflößen,
Geistesgegenwart, Heilendes Feuer

5-8:
Magisches Gespür, Schutzgeist, Reinigende Kälte, Läutern

9-12:
Astralnetz, Rechtschaffener Hass,
Gestwandeln, Zauberneutralisieren

13-15:
Tödlicher Schlag (Nahkampf) , Mehrfacher Schlag

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Nahkampfwaffen, Taktik, Arzt

Wissensfertigkeiten:
Barsaivische Geschichte, Legenden und Helden

Als Wächter der Harmonie und des Einklangs werden Hüter oft bezeichnet. Sie verbinden defensive Kampfkunst mit unterstützenden Fertigkeiten, so dass sie gut für den Kampf gegen Dämonen gerüstet sind, aber auch in anderen Gebieten trumpfen können.

Karmaritual

Der Hüter poliert und pflegt sein Schild. Anschließend macht er einen rituellen Tanz mit dem Schild, ähnlich wie ein Übungskampf.

Wichtige Attribute:

Geschicklichkeit und Wahrnehmung

Kunsthandwerk:

Runenschnitzen in Waffen, Runenschnitzen in Schilde, Bildhauerei

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Besonderes:

Seelenschild, nach denselben Regeln wie Seelenschwert des Schwertmeisters.

Disziplinsverletzungen:

Wenn ein Hüter nicht gegen dämonische Einflüsse nach seinen Kräften aktiv wird oder Dämonen oder unnatürliche Wesen unterstützt oder hilft, kann dies eine Talentkrise zur Folge haben.

Illusionist

Rassen: alle

Kreis 1

Fadenweben (Illusion) (D)
Karmaritual
Spruchzauberei (D)
Zauberbücher Verstehen (D)
Zaubermatrix (Illusion)
Zaubermatrix (Illusion)

Kreis 2

Magische Maske (D)
Unempfindlichkeit (4/3)
Zaubermatrix (Illusion)

Kreis 3

Fremdsprachen
Totstellen (D)

Kreis 4

Trugbild: Für 2 ÜB kann ein Illusionist einfache, visuelle Illusionen erzeugen. Diese Trugbilder können nicht größer sein, als ein Troll und nur visuelle Komponenten enthalten. Der Illusionist legt eine Halbmagie (CHA) ab, deren Ergebnis den Mindestwurf für das Durchschauen der Illusion festlegt. Um eine mit diesem Talent erzeugte Illusion aufrecht zu erhalten, benötigt der Illusionist eine Sichtlinie zu dieser Illusion. Der Illusionist erhält für jedes Trugbild, das er aufrechterhält, einen Malus von -1 auf alle Proben. Wenn ein Trugbild nicht aufrechterhalten wird, verschwindet es nach einer Anzahl von Minuten, die dem Kreis des Charakters in entspricht. Trugbilder können keinen direkten Schaden anrichten, allerdings können ihre Auswirkungen indirekt sehr wohl zu Schäden führen (illusionäre Brücken usw.).

Erster Eindruck (D)
Zaubermatrix (Illusion)

Kreis 5

Karma für Wahrnehmung

Starrsinn
Willensstärke

Kreis 6

SWSK + 1

Erweiterte Matrix (Illusion)
Flinke Hand (D)

Kreis 7

Karma für alle Proben um Illusionen zu durchschauen.

Ablenkung

Erweiterte Matrix (Illusion)

Kreis 8

Illusionsverstärkung: Für 2 ÜB kann der Illusionist, seine Illusionen intensivieren, so dass sie für andere Charaktere schwerer zu durchschauen sind. Ein Charakter kann Illusionsverstärkung nur auf Illusionen anwenden, die er selbst erschafft, nicht aber auf jene, die anderen Charaktere erzeugen. Er erhöht den Durchschauenwert dieser Illusion um seinen Kreis.

Erweiterte Matrix (Illusion)
Untrüglicher Blick (D)

Kreis 9

Karma für die Wirkung aller Illusionszauber
MWSK +1

Hypnotisieren
Falschheit Erkennen (D)
Gepanzerte Matrix (Illusion)

Kreis 10

Matrix verbergen: Für 2 ÜB pro Benutzung kann der Illusionist seine Zaubermatrixen im Astralraum unsichtbar machen. Die Schwierigkeit beim Entdecken einer verborgenen Matrix z.B. durch Astrallsicht entspricht dem Kreis des Illusionisten + 5. Der Effekt hält eine Anzahl von Stunden, die dem Kreis des Illusionisten entspricht.

Gedanken Verbergen
Arkane Gefasel

Kreis 11

Karma für alle Proben zum Durchschauen von Illusionen von anderen Personen
SWSK +1

Gepanzerte Matrix (Illusion)
Nachdenkliche Miene

Kreis 12

Glamour: Für 1 ÜB je Probe kann der Illusionist 5 Stufen auf alle Cha- Proben, auf Cha basierende Fertigkeiten und Talente.

MWSK +1

Gedankenkette (D)
Gefühlsmelodien

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
KWSK + 1

Mob aufwiegen (D)
Summenmatrix (Illusion)

Kreis 14

Karmamaximum + 25
SWSK + 1

Schnelles Weben (D)
Summenmatrix (Illusion)

Kreis 15

Wenn Illusionen echt werden: für 2 Blutwunden kann der Illusionist eine Illusion Physisch machen. Diese Illusion kann für ein Jahr und ein Tag nicht mehr angezweifelt werden, alle Effekte dieser Illusion sind Physisch.

SWSK +1
MWSK + 1

Summenmatrix (Illusion)
Zweite Chance

Variationen:

1-4:
Erster Eindruck, Wurfaffen,
Angsteinflößen, Artefakt Geschichte.

5-8:
eleganter Abgang, Gepanzerte Matrix (Illusion), Verformung, Kreisender Spion

9-12:
Chamäleon, Schuld abwälzen, Klängen jonglieren, Geistwandeln

13-15:
Metamagie, Einfluss erkennen

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Taschenspielertricks, Künstler, Konversation

Wissensfertigkeiten:
Magietheorie, Tavernen und Kneipen

Illusionisten wirken Zauber, die auf dem Prinzip der Täuschung beruhen. Manche illusionistische Zauber haben jedoch reale Auswirkungen, weil die Illusionisten schon vor langer Zeit gelernt haben, dass sie von den Leuten zu schnell durchschaut werden, wenn alles, was sie wirken, nur Illusionen sind. Jetzt bedienen sie sich einer Mischung aus echter Magie, Illusionen und Tuschenspielertricks.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft
Rassenbeschränkungen: Keine

Karmaritual: Illusionisten benutzen nicht immer dasselbe Ritual. Statt dessen erfordert ihr Ritual lediglich bestimmte unabdingbare Elemente: möglichst viele protzige, grelle Zauber, Tricks und Redegewandtheit sowie einen Assistenten. Der Illusionist muss sich bemühen, den Assistenten davon zu überzeugen, dass es sich um ein todesmstes Ritual handelt, und sich an eine präzise Formel halten. Das Ritual ist nach einer halben Stunde beendet.

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Besonderes:

Keine

Besondere Form der Spruchmagie:

Schausteller

Der Illusionist erhält +3 auf alle Fadenweben und Spruchzauberei Proben, wenn er einen mindestens 5 minütigen Auftritt vor einem Publikum von min 3 Namensgebern macht. Zu einem Auftritt gehört mehr als nur ein Zauber!

Disziplinsverletzungen:

Wenn der Illusionist „wahre“ Magie mehr einsetzt als illusions Magie erleidet er eine Krise. Aber auch wenn er die Suche nach der Wahrheit aufgibt oder vernachlässigt oder er beginnt Dinge nicht mehr zu hinterfragen oder alles für Wahr hält.

Krieger:

Rassen: alle

Kreis 1

Holzhaute (D)
Karmaritual
Lufttanz
Nahkampfwaffen (D)
Spektakulärer Angriff
Waffenloser Kampf (D)

Kreis 2

Kampfsinn
Unempfindlichkeit (9/7)
Wurfaffen

Kreis 3

Hieb Ausweichen (D)
Tigersprung

Kreis 4

Schneller als der Tod: Für jeden Punkt ÜB den der Krieger für ein Talent oder eine Fertigkeit ausgibt erhöht sich nächste Runde seine INI um eine Stufe.

Fadenweben (Kriegsweben) (D)
Schmetterschlag (D)

Kreis 5

Karma für Willenskraft
Luftgleiten
Nachtreten

Kreis 6

KWSK +1
Letzte Rettung (D)
Löwenherz

Kreis 7

Karma für Geschicklichkeit, inklusive INI
Erdhaute
Zweiter Angriff

Kreis 8

Kampfgespür: die ÜB schaden in jeder Runde werden um ¼ (echt runden) des Kreises gesenkt.

Projektile ablenken
Zweitaffe

Kreis 9

Karma für Stärke
MWSK +1
Astralangriff
Kunstreiterei
Körperkontrolle (D)

Kreis 10

Endloser Kampf: Wenn der Krieger in Nahkampf einen Gegner Tötet, darf er sofort eine Erholungsprobe ablegen, eine Wunde schließt sich und er erhält ein Karmapunkt zurück.

Sturmangriff
Matrixschlag

Kreis 11

Karma für Nahkampfschaden
KWSK +1
Vitalität
Hass der Rechtschaffenheit

Kreis 12

Narben der Schicksalsverleugnung: Der Krieger kann den Tod nur verleugnen, wenn er ein klares Ziel hat (den Horror/den Dämon/das Monster besiegen, die Stadt verteidigen, etc.), es laut angekündigt hat und von diesem Ziel bis zum Ende des Kampfes nicht abrückt. Dadurch verleugnet er den Tod und sein Schicksal. Diese Verleugnung kostet einen hohen Preis. Jedesmal, wenn er das Schicksal verleugnet, erhält der Krieger eine Narbe. Im Austausch dafür darf er so viele Karmapunkte auf Letzte Rettung ausgeben, wie er will. Der Krieger muss vor dem Wurf angeben, wieviele Punkte er ausgibt. Der Schaden wird normal geheilt und zusätzlich schließen ¼ (echt runden) des Kreises des Kriegers Wunden.

MWSK +1

Verteidigung
Steinhaut

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
SWSK +1

Puls der Schlacht (D)
Astrales Schild

Kreis 14

Karmamaximum + 25
KWSK +1

Tödlicher Schlag (Nahkampf)(D)
Ätheraffe

Kreis 15

Magieresistenz: Der Krieger kann x ÜB ausgeben, für jeden so ausgegebenen ÜB steigt die MWSK und Mystische Rüstung des Kriegers für 15 Runden um die entsprechende Zahl. Solange Magieresistenz aktiv ist kann dieses Talent nicht aktiviert oder verbessert werden.

KWSK + 1
MWSK + 1

Aurarüstung
Mehrfacher Schlag (D)

Variationen:

1-4:
Eiserner Wille, Magische Klinge,
Projektileaffen, Verspotten

5-8:
Ätherhaute, Entwaffnen, Resistenzen, Rüstung
Schmieden

9-12:
Anspornen, Zauber Neutralisieren,
Festnageln, Kritischer Treffer

13-15:
Zweite Change, Tödlicher Schlag (Nach Wahl)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Taktik, Nahkampfwaffen, Waffenloser Kampf

Wissensfertigkeiten:
Barsaivisches Militär, Waffenkunde

Krieger sind Kämpfer, die darin ausgebildet sind, Magie einzusetzen, um ihre Kampftechniken zu verbessern. Krieger schließen sich oft zu Orden genannten Gruppen zusammen, um dann ähnlich wie Mönchsorden in aller Abgeschiedenheit als Selbstversorger zu leben.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit, Stärke, Zähigkeit und Willenskraft.

Beschränkungen der Rassen: Keine.

Karmaritual: Um sein Karmaritual zu vollziehen, setzt sich ein Krieger im Schneidersitz auf den Boden und legt sich eine Waffe über die Knie. Nach ein paar Minuten der Meditation beginnt der Krieger zu schweben, als benutze er das Talent Lufttanz. Die rituelle Benutzung dieses Talents verursacht keine Überanstrengung. Der Krieger führt dann eine Abfolge von vier Übungen aus, die Erdabwehr, Wasserabwehr, Feuerattacke und Luftattacke genannt werden. Das Ritual ist beendet, sobald der Krieger die letzte Bewegung der Luftattacke ausgeführt hat.

Kunsth Handwerk: Bildhauen, Holzschnitzen, Runenschnitzen in Waffen.

Spezialisierungen:

Die Ordensregeln des Kriegers folgen.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Besonderes:

Keine

Disziplinsverletzungen:

Wenn ein Krieger Unfrieden in der Gruppe stiftet oder Gegen ihre Interessen handelt. Sowie wenn er seine Kriegerehre verletzt oder aus Hass oder Rachsucht handelt, Unentschlossenheit an den Tag legt oder Kaltblütig handelt.

Beispiele für Kriegerorden und Spezialisierungen:

Krieger die einen Orden, wählen müssen ihre Loyalität auf die entsprechende Gruppe und dem Reich oder der Stadt ausweiten. Missachtung kann zu Disziplinskrisen und weltlichen strafen führen.

Doppelhandkrieger

Hierbei handelt es sich um einen freien Orden der sich auf den offensiven Kampf mit Zweihandwaffen spezialisiert hat. Ihre Heimatburg liegt nahe Travar.

- K 2 Kampfsinn > Kampfgebrüll
- K 5 Karma für Wille > beim Schaden von Zweihandwaffen kann bis zu zweimal Kara ausgegeben werden.
- K 8 Zweitwaffe > Stählerner Blick
- K 9 Kunstreiterei > Kritischer Treffer
- K 10 Sturmangriff > Hammerschlag
- K 11 Karma für Nahkampfschaden > Karma für Wille
- K 12 Verteidigung > Wirbelwind
- K 13 Astrales Schild > Schwungvoller Angriff
- K 15 Aurarüstung > Zweite Change

Elementarkrieger aus den Zwilichtgipfel

Fast völlig von der „Zivilisierten“ Welt getrennt, leben diese Namensgebern im Einklang mit den Elementen. Nur wenige Ordensmitgliedern verlassen die Burg.

- K 5 Nachtreten > Elementarsprache
- K 9 Kunstreiterei > Festnageln
- K 7/8 Zweiter angriff oder Zweitwaffe* > Läutern
- K 10 Sturmangriff > Resistenz
- K 13 Puls der Schlacht > Element Betreten

Vertraute:

Diese Krieger dürfen auch einen Elementar nach Wahl haben.

Fliegende Pfeile

Eine ursprünglich von Elfen gegründeter Kriegerorden der sich auf Fernkampf verlegt. Seine Heimatburg ist im Nördlichen Servus-Dschungel.

- K 1 Lufttanz > Projektilwaffen
Spektakulärer Angriff > Blattschuß
- K 2 Kampfsinn > Magische Markierung
- K 3 Tiegiersprung > Brandpfeil
- K 5 Nachtreten > Bannmarkierung
- K 8 Zweitwaffe > Gezielter Querschläger
- K 9 Kunstreiterei > Zweiter Schuß
- K 10 Sturmangriff > Starsinn
- K 12 Verteidigung > Pfeilhagel
- K 15 Aurarüstung > Tödlicher Schlag Projektilwaffen

Freie Söldner

Hierbei handelt es sich um Kriegeradepthen die meist in großen Gruppen zusammen das Land bereisen und sich für Gold einer Seite im Konflikt anzuschließen oder Dämonen und andere Untiere verjagen.

- K 2 Kampfsinn > Feilschen
- K 3 Tiegiersprung > Fremdsprachen
- K 5 Nachtreten > Starsinn
- K 8 Zweitwaffe > Stählerner Blick
- K 10 Sturmangriff > Falschheit erkennen

Der Söldner kann eine Disziplinsfertigkeit durch,

Sold Vordern:

Der Söldner erhält 1% mehr LP durch das Zeigen von Trophäen.

Ersetzen.

Friedensregiment

In der Hoffnung auf Frieden in Barsaive wurde diese Einheit in Trohal gegründet. Der Zweck ist nicht der Krieg gegen andere Herrscher in Barsaive sondern eine Einheit die in der Lage ist auch einen Gegner, ein kleines Heer oder einen Aufstand nicht blutig zu beenden. Denn in solchen Zeiten wird jeder Barsaiver gebraucht.

- K 1 Spektakulärer Angriff > Erster Eindruck
- K 7 Zweiter Angriff > Entwaffnen
- K 8 Zweitwaffe > Starrsinn
- K 9 Kunstreiterei > Festnageln
- K 10 Sturmangriff > Astralnetz

Außerdem wird die Disziplinsfertigkeit Endloser Kampf (K10) zu:

Leben verschonen:

Der Krieger kann auf alle schadensverursachenden Angriffe in der KR verzichten (entwaffnen und Festnageln darf er durchführen, wenn er damit kein Schaden verursacht) und erhält +3 auf alle Widerstände und Verteidigungsproben, außerdem verursachen Verteidigungstalente und Fertigkeiten diese KR keine ÜB.

Gelehrte zu Travar

Diese Krieger haben sich mit dem Wissenserhalt des alten Travas verschrieben. Mit dem Wahlkampf der jährlich in Travar tobt und den einhergehenden Turnier haben sie nichts am Hut.

- K 1 Spektakulärer Angriff > Eiserner Wille
- K 5 Nachtreten > arkannes Gefasel
- K 9 Kunstreiterei > Läutern
- K 10 Sturmangriff > Zauber neutralisieren
- K 13 Puls der Schlacht > Gefestigter Geist

Als Fertigkeit müssen sie Lesen und Schreiben und Fremdsprache Wählen.

Königskrieger

Ein Orden Trohals in dem loyale Elite Krieger für das Königreich ausgebildet werden. Sie kämpfen meistens in geordneten Regimentern (mit Schild und Handwaffe) und in den Gängen Trohals, zumindest werden sie dazu ausgebildet. Anders als viele andere Krieger sind diese Zwerge in der Lage ihre Waffen und Rüstungen selber zu verstärken.

Nur Trohalische Zwerge!

- K 1 Spektakulärer Angriff > Verspotten
- K 3 Hieb ausweichen (D) > Blocken (D)
- K 5 Luftgleiten > Magische Klinge
Nachtreten > Starrsinn
- K 7/8 Zweiter angriff oder Zweitwaffe* > Rüstungen Schmieden
- K 9 Kunstreiterei > Eiserner Wille
- K 10 Sturmangriff > Schildschlag oder Schwachstellen Erkennen*

Besonderes:

Die Anfangswissensfertigkeiten müssen sich auf Trohal beziehen.

Eine Fertigkeit muss Taktig sein, sie bekommen dafür einen bonus von 3 Stufen auf alle Taktigproben.

*der Spieler entscheidet welches Talent der Charakter bekommen soll.

Paladinorden von Urupa

Einer der beiden Orden der gegründet wurden um die Händlerkarawanen zu beschützen. Anders als die Berittenen Ritter haben die Paladine einige Heiltalente gelernt.

- K1 Spektakulärer Angriff > Erster Eindruck
- K 2 Wurfwaffen > Schadensverteilung
- K 5 Luftgleiten > Heilendes Feuer oder Empathische Wahrnehmung
Nachtretten > Eiserner Wille oder Starsinn*
- K 9 Kunstreiterei > Ansporn
- K 10 Sturmangriff > Klängen Jonglieren

*der Spieler entscheidet welches Talent der Charakter bekommen soll.

Parlainths Geistwachen

Ein Orden der zur Wacht über die Stadt Parlainth gegründet wurde und auf die speziellen Begebenheiten zugeschnitten ist.

- K 5 Nachtretten > Geistsprache
- K 7/8 Zweiter angriff oder Zweitwaffe* > Läutern
- K 9 Kunstreiterei > Kreisender Spion
Körperkontrolle (D) > Schutzgeist
- K 10 Sturmangriff > Resistenz
- K 11 Hass der Rechenschaft > Hass der Rechenschaft (D)
- K 13 Puls der Schlacht > Geistwandeln

Vertraute:

Diese Krieger dürfen auch einen Geistervertrauten wählen.

Ritterorden von Urupa

Einer der beiden Orden der gegründet wurden um die Händlerkarawanen zu beschützen. Normalerweise sind sie Beritten und es sind meist sehr loyale und Edle Namensgeber.

- K 1 Lufttanz> Kunstreiterei
- K1 Spektakulärer Angriff > Erster Eindruck
- K 2 Wurfwaffen > Sturmangriff
- K 5 Luftgleiten > Schwenkangriff
Nachtretten > Projektilwaffen
- K 8 Zweitwaffe > Abwehrkreis
- K 9 Kunstreiterei > Ansporn
- K 10 Sturmangriff > Empathische Wahrnehmung

T'skrang Marine Orden

Nur T'skrang

Es ist eigentlich kein Wunder, aber einige T'skrang unterhalten einen Marine Orden. Eigentlich sind es mehrere kleine, die sich zu einem Verbund zusammengeschlossen haben.

- K 1 Spektakulärer Angriff > Boote fahren
- K 2 Wurfwaffen > Projektilwaffen
- K 5 Nachtretten > Brandpfeil
- K 9 Kunstreiterei > Weitsprung
- K 10 Sturmangriff > Blattschuss

Die Fertigkeiten Schwimmen, Klettern und Standhaftigkeit erhalten einen Rang zusätzlich.

