

Reisender Scholar

Rasse: nur Zwerge

Kreis 1

Eiserner Wille
Karmaritual
Lesen/Schreiben (D)
Nahkampfwaffen
Zauberbücher Verstehen
Artefaktgeschichte (D)

Kreis 2

Projektwaffen
Fremdsprachen (D)
Unempfindlichkeit (6/5)

Kreis 3

Astralsicht (D)
Büchergedächtnis

Kreis 4

Wissen Improvisieren: Der Reisende Scholar kann eine Halbmagieprobe (WAH) ablegen, anstelle eine Wissensfertigungsprobe abzulegen. Wenn es sich um eine Wissensfertigkeit handelt die der reisende Scholar nicht hat, kostet ihm das 1 ÜB. Zusätzlich kann der Scholar für 1 ÜB + 1 Stufe auf eine wissensfertigungs- Probe Addieren, diese Fertigkeit ist mehrfach anwendbar.

Fadenweben (Scholarenweben)(D)
Feilschen

Kreis 5

Karma für Wahrnehmung

Beweisanalyse (D)
Empathische Wahrnehmung

Kreis 6

MWSK + 1

Tieranalyse
Erster Eindruck

Kreis 7

Karma für Willenskraft

Ablenkung
Starsinn

Kreis 8

Auge des Scholaren: Für 5 ÜAS Addiert der Solar +5 Stufen auf Scholarweben, wenn er versucht einen Faden zu einem Gegenstand, einem Ort oder einer Person zu Weben. Zusätzlich braucht er Fadenweben nicht mehr steigern um bei einem Gescheiterten Fadenweben versuch eine neue Probe zu haben, allerdings kann er es nur einmal je Woche versuchen.

Arkanes Gefasel (D)
Eleganter Abgang

Kreis 9

Karma Geschicklichkeit, inklusive Ini
SWSK +1

Untrügerlicher Blick (D)
Falschheit erkennen
Schuld Abwälzen

Kreis 10

Magischer Schutz: für je 1 ÜB kann der Scholar seine MWSK für 3 Runden um 1 erhöhen.

Zauber Neutralisieren
Magisches Gespür (D)

Kreis 11

Karma für Charisma
MWSK +1

Nachdenkliche Mine
Astrales Schild

Kreis 12

Genialität: der Reisende Scholar erhält +3 auf seinen Wahrnehmungswert und kann bei Schadenswürfen seine Stärke durch seine Wahrnehmung ersetzen.

SWSK +1

Gedankenkette
Matrixschlag

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
KWSK +1

Gefestigter Geist (D)
Gesitwandeln

Kreis 14

Karmamaximum +25
MWSK +1

Einfluss entdecken (D)
Ätherwaffe

Kreis 15

Wissen bewahren: Der reisende Scholar kann ein Buch verzaubern. Je 1 ÜB kann er in diesem Buch gedanklich 10 Seiten verfassen, dabei ist die Entfernung zum Buch egal. Es ist möglich Mehrere Bücher zu Verzaubern. Gerüchteweise sind so sogar ganze Bibliotheken entstanden.

MWSK +1
SWSK +1

Zweite Chance
Aurarüstung

Variationen:

1-4:
Geistersprache, Manövrieren, Willensstärke, Elementarsprache

5-8:
Sicherer Pfad, Gassenwissen, Zweiter Angriff, Zweiter Schuss

9-12:
Astral Angriff, Ansatz zur Perfektion, Herz der Natur , Verteidigung

13-15:
Mehrfachschlag, Tödlicher Schlag (nahkampfwaffen)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Forschen, Konversation, Alchemie

Wissensfertigkeiten:
Astralraum, Magietheorie

Zwerge, die die Disziplin des Reisenden Scholaren ausüben, beschließen, die Welt durch eine Kombination aus Erfahrung und Studium statt nur durch das Studium kennenzulernen. Ein Adept dieser Disziplin verbringt einen Großteil seines Lebens mit Reisen durch Barsaive auf der Suche nach Erfahrungen, die sein Verständnis für die Welt vergrößern. Diese Disziplin kann nur im Königreich Throal erlernt werden.

Bevor ein Adept den Ersten Kreis der Disziplin Reisender Scholar erreicht, muß er schon gut lesen, schreiben und forschen können; zu diesem Zeitpunkt hat er auch die traditionelle Liebe des Scholaren zu Büchern und intellektuellen Beschäftigungen entwickelt. Wenn der Adept erst einmal den Ersten Kreis erreicht hat, beginnt er durchs Land zu reisen. Ein Reisender Scholar schließt sich oft Handelskarawanen oder Abenteurergruppen an, um die Wunder und Schrecken der Welt aufzuspüren. Viele arbeiten als Schreiber und zeichnen die Errungenschaften wohlhabender Händler, Forscher und Fluß- und Luftschiffkapitäne auf. Die Tatsache, daß Reisende Scholaren selten lange an einem Ort bleiben, macht es ihnen schwierig, zu trainieren und durch die Kreise der Disziplinen aufzusteigen.

Die meisten Reisenden Scholaren verbringen mindestens ein paar Monate im Jahr in den größeren Städten Barsaives wie etwa Travar, Märkteburg und Iopos. Diese Orte dienen als Lern- und Informationszentren sowie als Ausgangspunkt faszinierender Aktivitäten. Jedes Jahr unternimmt der Reisende Scholar eine Fahrt zur Großen Bibliothek zu Throal, um deren Bibliothekaren alles mitzuteilen, was er im vergangenen Jahr gelernt hat, und außerdem Nachrichten aus ganz Barsaive zu übermitteln: neue Legenden aus der Vergessenen Stadt Parlainth, Neuigkeiten über theranische Aktivitäten im Süden der Provinz und so weiter.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung, Willenskraft und Charisma

Beschränkungen der Rassen: Nur Zwerge

Karmaritual: Der Reisende Scholar sitzt allein an einem ruhigen Ort und liest die Worte, die er in den letzten beiden Tagen in sein Reisetagebuch geschrieben hat. Während er den Text immer und immer wieder liest, meditiert er über die Einsichten, die er aus diesen Ereignissen gewonnen hat. Er liest und meditiert 30 Minuten lang, danach erwacht er aus seiner Träumerei und schreibt die durch diese Übung gewonnenen neuen Einsichten nieder.

Kunsthandwerk: Stickerei, Runenschnitzerei, Holzschnitzerei

Anmerkungen: Reisende Scholaren beginnen das Spiel mit Rang eins bei der Fertigkeit Forschen, einem Bonusrang, der den Charakter nichts kostet.



Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Einen Vertrauten nach Wahl.

Besonderes:

s.o.

Wissensbewahrer:

Forschen und Wissensfertigkeiten können auf bis zu 12 gesteigert werden und Brauchen nie Lehrmeister.

Disziplinsverletzungen:

Als Bewahrer und Sucher von Wissen ist es eine Verletzung der Disziplin Schriftstücke oder Mündliches wissen nicht sorgfältig zu behandeln oder Wissen zu verbreiten. Dazu kann alles möglich zählen vom Anlegen einer Bibliothek bis zu Aufklärung der Bevölkerung, aber über dem steht noch die Suche nach neuem Wissen.

Saboteur

Rassen: Keine Obsidianer

Kreis 1

Karmaritual
Überraschungsangriff (D)
Magische Maske (D)
Lautloser Gang (D)
Nahkampfwaffen
Projektilwaffen

Kreis 2

Sprint
Unempfindlichkeit 6/5
Weitsprung

Kreis 3

Magische Maske
Taschendiebstahl (D)

Kreis 4

Unschuldiges Treiben: für 2 ÜB je Stunde erscheint der Attentäter seiner Umgebung als Unscheinbar. Zufällige Beobachter beachten ihn nicht und Wachläute behandeln ihn wie ein normalen Passanten.

Fadenweben (Attentatsweben) (D)
Dietrich (D)

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini

Erster Eindruck
Magisches Spurenlesen

Kreis 6

SWSK +1

Totstellen
Waffe verbergen (D)

Kreis 7

Karma: für Charisma

Schwachstelle erkennen (D)
Blattschuss

Kreis 8

Sabotage: mit einer Halbmagieprobe (GES) gegen die MWSK eines Mechanischen Gegenstands kann er diesen außer Gefecht setzen. Dazu muss er den Gegenstand etwa 1 Minute berühren. Um die Manipulation zu bemerken muss ein guter Erfolg gegen den Wurf der Probe von Sabotage gelingen, dieses ist auch der MW für die Reparatur. Die Reparaturzeit beträgt etwa 30 min.

Adlerauge
Stimme Imitieren

Kreis 9

MWSK +1
Karma für Wahrnehmung

Mob aufwiegeln
Fremdsprachen
Geistesgegenwart

Kreis 10

Geschickter Schlag: der Attentäter kann für Schadenswürfe im Kampf seine Geschicklichkeit anstelle der Stärke nehmen. Außerdem kann er einen Würfel beim Schadenswurf so behandeln als ob die geworfene Zahl um 2 höher ist und so Bonuswürfe erreichen.

Astralsicht
Gedanken verbergen (D)

Kreis 11

Karma für Willenskraft
SWSK +1

Lufttanz
Kritischer Treffer

Kreis 12

Aufbauern: für 2 ÜB erhöht sich der Angriffswert und schaden eines Überraschenden Angriffs um seine Wahrnehmungsstufe.

MWSK +1

Chamäleon (D)
Gift

Kreis 13

Erholungsproben: +1 je Tag
KWSK +1

Magische Markierung
Matrixschlag

Kreis 14

Karma: Maximum +25
SWSK +1

Ansatz zur Perfektion
Schuld abwälzen (D)

Kreis 15

Sicher Weg:

Nach einer halbstündigen Meditation erkennt der Attentäter einen Weg zu einem Ziel. Dazu muss er eine Halbmagieprobe (WAH) gegen die MWSK seines Ziels machen. Ein Durchschnittlicher Erfolg ergibt einen schwammigen Eindruck. Je besser der Erfolg desto besser die Wegbeschreibung.

MWSK +1
SWSK +1

Überrumpeln
Zweite Chance (D)

Variationen:

1-4:
Wurfwaffen, Brand Pfeil, Empathische Wahrnehmung, Klettern

5-8:
Eleganter Abgang, , flinke Hand, Hypnotisieren, Kreisender Spion

9-12:
Falschheit erkennen, Nachdenkliche Mine, Klingen Jonglieren, Wirbelwind

13-15:
Tödlicher schlag (Projektile), Einfluss Entdecken

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Konversation, Bestechung, Mechanik

Wissensfertigkeiten:
Geschichte Barsaives, Theranisches Militär

Im Kampf gegen Thera haben sich Saboteure großer Beliebtheit erfreut. Aber auch jetzt ist es manchmal besser einen Saboteur los zu schicken als mit einer Armee in den Krieg zu ziehen. Allerdings wird das tun dieser Adepten mit gemischten Gefühlen beäugt, jeder möchte seine Saboteure bei anderen Herrschern sehen und keiner möchte im eigenen Reich einen Saboteur wissen. Da viele von ihnen eine käufliche Söldnerseele haben.

Da diese Disziplin oft von Mächtigen (nicht nur Namensgebern) taktisch eingesetzt wird sind nur wenige in einer Gruppe unterwegs und dann meist hinter feindlichen Linien.

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Besonderes:

Wenn Saboteure einen Bluteid oder –versprechen ablegen um einen Auftrag zu festigen, erhalten sie die doppelten Boni.

Disziplinsverletzungen:

Ein einmal angenommener Auftrag nicht zu beenden oder nicht gewissenhaft zu beenden kann eine Krise hervorrufen.

Allerdings sind Saboteure keine naiven Trottel, wenn der Auftrag verächtlich ist, Kriegsverbrechen nach sich zieht oder viele Unschuldige gefährden würde, erleiden sie eine Krise, wenn sie den Auftrag annehmen oder weiterführen.

Auch müssen sie sich ihre Auftraggeber genau ansehen, ein Job von einem Dämonen der die Welt vernichten möchte könnte ebenfalls eine Krise hervorrufen.

Schamane

Rassen: alle

Kreis 1

Fadenweben (Schamanismus) (D)
Fetisch Erschaffen (D)
Zaubermatrix (Schamanen)
Karmaritual
Spruchzauberei (D)
Zauber Lernen (D)

Kreis 2

Astralsicht (D)
Zaubermatrix (Schamanen)
Unempfindlichkeit (4/3)

Kreis 3

Schadensverteilung (D)
Zaubermatrix (Schamanen)

Kreis 4

Verbesserte Heilung: Jedes Ziel von einem Heilungszauber/ Talent/ Fertigkeit des Schamanen, kann sofort eine Erholungsprobe ablegen.

Tiere Bändigen
Zaubermatrix (Schamanen)

Kreis 5

Karma für Charisma

Empathische Wahrnehmung (D)
Heilendes Feuer

Kreis 6

SWSK +1

Zaubermatrix (Schamanen)
Reinigende Kälte

Kreis 7

Karma für Wahrnehmung

Willensstärke
Tieranalyse

Kreis 8

Medizinmann: Für 2 ÜB kann der Schamane die Wirkung von Heilzaubern um seine Charismastufe erhöhen.

Erweiterter Zaubermatrix (Schamanen)
Schutzgeist (D)

Kreis 9

Karma für Willenskraft
MWSK +1

Sicherer Pfad (D)
Tiere Heilen
Erweiterter Zaubermatrix (Schamanen)

Kreis 10

Blutfetisch: für 1 Blutwunde kann der Schamane seinen Körper so behandeln als sei es eine Matrix mit Kreis Rang. Nur einmal Zeitgleich möglich.

Erweiterter Zaubermatrix (Schamanen)
Magisches Gespür (D)

Kreis 11

Karma für die Wirkung von Heilzaubern und Zaubern die Krankheiten und Gift erkennen und Neutralisieren.
MWSK +1

Gepanzerte Matrix (Schamane)
Arkane Gefasel

Kreis 12

Fetischopferung: Der Schamane kann Energie durch den Fetisch jagen und die Wirkung um den Kreis des Schamanen +10 erhöhen. Allerdings zerstört das den Fetisch.

SWSK +1

Gepanzerte Matrix (Schamane)
Falschheit erkennen

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
KWSK +1

Gepanzerte Matrix (Schamane)
Einfluss entdecken (D)

Kreis 14

Karmamaximum +25
MWSK +1

Kreisender Spion (D)
Herz der Natur

Kreis 15

Erzählung der Elemente:
Erlaubt dem Charakter den Tod eines Namensgebers hinauszuschieben indem der Namensgeber in eine Form elementarer Erde verwandelt wird. Das Ritual muss innerhalb eines Tages nach dem Tod angewendet werden. Wird das Ritual unterbrochen, so kann es wieder versucht werden. Das Ritual

dauert eine Stunde an. Gelingt eine Halbmagie (WILL) Probe gegen die Differenz zur Todesschwelle, so verwandelt sich der Tote in eine Statue aus elementarer Erde, die weder zerstört noch bewegt werden kann. Der Erzähler kann eine Erholungsprobe opfern, um die Talent-Stufe um seine Erholungsstufe zu erhöhen. Der Erzähler bestimmt einen Zeitpunkt (beliebig, aber min 1 Woche Lang), wo die Magie endet. Es ist nicht bekannt, wie ein versteinertes Charakter wieder aus der Umwandlung entlassen werden kann, wenn der Erzähler stirbt bevor er einen Zeitpunkt bestimmt hat. Wenn die Erzählung endet verwandelt sich der Charakter zurück, hat keine Wunden mehr und ist 5 Schadenspunkte unter seiner Todesschwelle. Man kann nun die normalen Mittel (Wiederbelebungsallbe, Heiltrank) anwenden, um den Charakter ins Leben zurück zu holen, als wäre er gerade erst gestorben. Alle Effekte die den Tot verursacht hatten sind aufgehoben.

MWSK +1
SWSK +1

Summenmatrix (Schamane)
Aurarüstung

Variationen:

1-4:
Gefühlsmelodie, Tierfreundschaft, Elementarsprache, Geistersprache

5-8:
Läutern, untrüglicher Blick, Hypnotisieren, Mob aufwiegen

9-12:
Anspornen, Zauber Neutralisieren, Chamäleon, Gedankenkette

13-15:
Summenmatrix (Schamane), Tödlicher Schlag (Zauber)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Überleben, Konversation, Alchemie

Wissensfertigkeiten:
Naturkunde, Magietheorie

Schamanismus ist eine einzigartige Zaubererdisziplin, die hauptsächlich von Angehörigen der primitiven Stämme Barsaives wie den Kathanern aus dem Servos-Dschungel und den Zähler-Stämmen des Liaj-Dschungels praktiziert wird. Schamanenadepten lernen ihre Zauber durch das Studium der Natur, nicht aus staubigen Büchern oder Schriftrollen. Sie gewinnen ihre magischen Fähigkeiten durch die Beobachtung, wie die Elemente der Natur und die Kräfte der Magie miteinander agieren.

Daher sind viele Schamanenzauber und -fähigkeiten eng verwandt mit der natürlichen Welt. Schamanenadepten können aber auch die Zauber einsetzen, die traditionell in anderen Zaubererdisziplinen gelehrt werden, ganz besonders bei den Disziplinen der Geisterbeschwörer und Magier.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft
Beschränkungen der Rassen: keine
Karmaritual: Um sein Karmaritual zu beginnen, muß der Schamane im Freien und mindestens 100 Schritte vom nächsten Gebäude oder einer von einem Namensgeber errichteten Konstruktion entfernt sein. Wenn möglich, sollte er sein Ritual im Wald oder Dschungel ausführen. Zunächst hebt er das nächste Blatt, Zweiglein oder lebende Insekt auf, das ihm als Symbol der Natur für dieses Ritual dienen wird. Ruhig sitzend sammelt er seine Gedanken, richtet seine Selbstbeobachtung auf das Symbol der Natur, das er

in seiner Hand hält, und verweilt bei der Beziehung zwischen Magie und Natur. Nach einer halben Stunde ißt der Schamane das Symbol, wodurch er sich symbolisch mit der Natur verbindet.
Kunsthandwerk: Holzschnitzen, Steinmetz

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Meist mehrere Vertraute nach Wahl, aber alles entweder Geister, Elementare (nur eins je Element) oder Tiere, keine Mischung erlaubt.

Besondere Form der Spruchmagie:

Ritualist:

+3 Stufen bei Ritualmagie (Fadenweben, Spruchzauberei, Wirkung), +5 wenn das Ritual auf 1h Dauer verlängert wird

Besonderes:

Einige Talente die nur der Schamane benutzen kann.

Disziplinsverletzungen:

Als Heiler, geistiges Oberhaupt und mystisches Wesen seines Stammes erleidet der Schamane eine Disziplinskriese, wenn er diesem Aufgaben nicht mehr gerecht wird. Normalerweise verlassen Schamanen ihre Stämme niemals und sind ihnen Treu. Es brauchst schon ein guten Grund um das zu tun, aber wenn ersetzt die Gruppe den Stamm und der Schamane erleidet die Talentkrisen, wenn er den Aufgaben nicht der Gruppe gegenüber gerecht wird.

Schütze

Rassen: Keine Obzidianer

Kreis 1

Blattschuss (D)
Hieb Ausweichen
Karmaritual
Verspotten
Magische Markierung (D)
Projekttilwaffen (D)

Kreis 2

Sprint
Unempfindlichkeit (6/5)
Wurfaffen (D)

Kreis 3

Brandpfeil (D)
Standhaftigkeit

Kreis 4

Pfeile Einsammeln: Als Aktion für 1 ÜB kann der Schütze die von ihm abgeschossene Pfeile wieder zurückerlangen. Alle Pfeile in 100 Schritten Umkreis des Charakters fliegen auf den ihn zu, richten sich im Flug aus und fallen dann in den Köcher des Schützen. Der Charakter kann die Pfeile nicht an irgendeinem anderen Gegenstand befestigen, um diesen dann über den Umweg des Pfeils zu sich zu holen. Der Einsatz des Talents bewirkt, dass sich die Pfeile aus ihren Zielen lösen. Wenn ein Charakter diese Fertigkeit einsetzen will, legt er eine Halbmagieprobe (WILL) ab. Das Ergebnis nennt die maximale Anzahl zurückkehrender Pfeile. Wenn der Charakter weniger Pfeile angeschossen hat, bekommt er einfach alle Pfeile zurück.

Fadenweben (Pfeilweben) (D)
Starrsinn

Kreis 5

Karma für Wahrnehmung

Bannmarkierung
Erster Eindruck

Kreis 6

KWSK +1
Fremdsprachen
Gezielter Querschläger (D)

Kreis 7

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini
Zweiter Schuss (D)
Projekttil ablenken

Kreis 8

Pfeil Erschaffen: Der Schütze kann auf magischem Wege Pfeile erschaffen. Dazu bezahlt er 2 ÜB und macht eine Probe auf Halbmagie (WILL) und erschafft eine Anzahl von Pfeilen, die dem Ergebnis entspricht. Die Pfeile werden einer nach dem anderen erschaffen, während der Charakter sie abschießt. Nachdem ein derart geschaffener Pfeil ein Ziel getroffen hat, verschwindet er.

Adlerauge
Blitzwurf

Kreis 9

Karma für den Schaden von Fernkampfaffen

SWSK +1

Herzliches Lachen
Beeindrucken
Kritischer Treffer

Kreis 10

Pfeil Beherrschen: diese Fertigkeit erlaubt einem Charakter, für 2 ÜB die Flugbahn eines Pfeils zu steuern, der von einem anderen Charakter oder einem Gegner abgefeuert wurde. Um dies zu bewerkstelligen, muss das Ergebnis einer Probe auf Halbmagie (WILL) mit demjenigen der Probe auf Projekttilwaffen (oder ein anderes Talent) verglichen werden, die abgelegt wurde, um den Pfeil abzuschließen. Wenn das Ergebnis bei Pfeil Beherrschen mindestens so hoch ist wie das der gegnerischen Probe, kann der Charakter den Flug des Pfeils lenken. Wenn das Ergebnis bei Pfeil Beherrschen niedriger ist, gelingt es ihm nicht, den Pfeil zu lenken, er erleidet aber trotzdem den Überanstrengungsschaden. Durch Pfeil Beherrschen kann ein Pfeil einfach vom Ziel, das der schießende Charakter ausgewählt hatte, abgelenkt werden. Es ist aber auch möglich, den Pfeil so zu lenken, dass er ein anderes Ziel (nach eigener Wahl) trifft, wenn das Ergebnis bei Pfeil Beherrschen mindestens so hoch wie die Körperliche Widerstandskraft des neuen Ziels ist. Pro KR kann nur ein Pfeil beherrscht werden.

Klingen jonglieren
Eleganter Abgang (D)

Kreis 11

Karma für Charisma
KWSK +1

Pfeilhagel (D)
Verteidigung

Kreis 12

Distanzgewöhnung: alle Fern- oder Wurfaffen, die der Schütze abfeuert habe eine um 30% höhere Reichweite.

SWSK +1

Astralnetz
Schwachstellen erkennen

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
MWSK +1

Letzte Rettung
Aurarüstung

Kreis 14

Karmamaximum +25
KWSK +1

Zorn des Himmels
Ätherwaffe (D)

Kreis 15

Treffsicherheit: Der Schütze kann 2 ÜB ausgeben um die KWSK seines Ziels für ihn eine KR um 2 zu senken.

KWSK +1
SWSK +1

Tödlicher Schlag (Projektile)(D)
Zweite Change

Variationen:

1-4:
Nahkampfaffen, Lautloser Gang, Feilschen, Magische Maske

5-8:
Magisches Gespür, Löwenherz, untrügerischer Blick, Stählerner Blick

9-12:
Falschheit erkennen, Chamäleon, Gift, nachdenkliche Mine

13-15:
Einfluss entdecken, Puls der Schlacht

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Projekttilwaffen, Wurfaffen, Handwerker (Bogner uä)

Wissensfertigkeiten:
Waffenkunde, Naturkunde

Spezialisierungen:

Neben dem normalen Schützen kann sich der Adept auch auf Bogen oder Armbrust spezialisieren.

Der Bogenadept erhält einen Bonus von +2 auf alle Naturfertigkeiten und Talente, aber bei Sozialen Talenten und Fertigkeiten einen Malus von 2.

Bei dem Armbrustschützen ist es andersherum.

Gerüchte weise gibt es noch Heckenschützen die Hinterrücks Meucheln, allerdings sind diese nicht Spielertauglich (sie geraten in Bluttausch und lehnen Gruppen ab)

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl oder Luftelementar

Besonderes:

Seelenprojekteilwaffe : Regeln wie Seelenwaffe nur als Fernkampfswaffe.

Disziplinsverletzungen:

Ein Schütze lernt die Kunst des Bogenschießens. Diese Disziplin betont Genauigkeit und, in einem geringeren Ausmaß, Geschwindigkeit. Die meisten Schützen sind Meister der Wahrnehmung und bemerken oft Dinge, die anderen entgehen. Schützen können sowohl Bögen als auch Armbrüste benutzen, ganz wie sie wollen.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit und Wahrnehmung.

Beschränkungen der Rasse: Obsidianer.

Karmaritual: Ein Schütze verbringt die ersten Minuten des Rituals damit, seinen Bogen einzufetten und zu bespannen. Dann meditiert er mit vorgehaltenem Bogen, die Pfeile fächerförmig neben sich ausgebreitet. Am Ende des Rituals schießt der Bogenschütze drei Pfeile auf ein Ziel ab, so dass sie ein Dreieck mit einer Kantenlänge von höchstens einer Elle bilden, um dann einen vierten Pfeil ins Zentrum dieses Dreiecks zu schießen. Das Ritual ist beendet, sobald dieser vierte Pfeil sein Ziel trifft.

Kunsthandwerk: Pfeile Befiedern, Runenschnitzen, Bildhauen.

Meistens erleiden Schützen Krisen, wenn sie von klären linieren Denken abweichen. Aber auch, wenn er unachtsam handelt, besonders wenn er seine Waffe verliert.

Die Wahl des Richtigen Ziels ist besonders Wichtig, daher erleiden sie eine Talentkrise wenn ihr Pfeil, ihr Spott oder sonst welche Handlungen den Falschen Treffen.

Blutrünstigkeit und Grausamkeit sind allen Schützen fremd, außer Heckenschützen, daher erleiden sie mindestens Schwere Krisen wenn sie Unbewaffnete, Wehrlose oder andere Ziele angreifen die sich nicht angemessen verteidigen können.

