

Wächter

Rasse: keine

Kreis 1

Karmaritual
Eiserner Wille
Erster Eindruck (D)
Hieb Ausweichen
Nahkampfaffen (D)
Holzhaut (D)

Kreis 2

Unempfindlichkeit (8/6)
Blocken (D)
Standhaftigkeit

Kreis 3

Fremdsprachen (D)
Schildangriff

Kreis 4

Auftrag des Wächters: für 2 ÜB kann der Wächter eine Halbmagieprobe (CHA) gegen die SWSK eines Gegners ablegen. Gelingt sie muss der Gegner seine nächste Aktion gegen den Wächter unternehmen (z.B. Nahkampf oder Zauber).

Fadenweben – Schutzweben (D)
Heilendes Feuer

Kreis 5

Karma für Zähigkeit, inklusive Erholungsproben.

Tiegersprung
Starrsinn (D)

Kreis 6

KWSK +1
Letzte Rettung
Herzliches Lachen (D)

Kreis 7

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini

Gassenwissen
Erdhaut

Kreis 8

Geweihte Waffe: die Schadensstufe einer Waffe erhöht sich um 2, gegen Dämonen und Untote sogar um 4.

Nachtretten
Schmetter Schlag

Kreis 9

Karma für Willenskraft
MWSK +1

Kampfsinn
Falschheit Erkennen (D)
Astral Angriff

Kreis 10

Schadensminderung: der Wächter kann immer dann eine zusätzliche Erholungsprobe (nicht von denen die ihm im Laufe des Tages zustehen abziehen) ablegen, wenn er Direkt getroffen wird.

Mob aufwiegeln
Kunstreiterei

Kreis 11

Karma für Wahrnehmung
KWSK +1

Astralnetz (D)
Vitalität

Kreis 12

Schadensfeuer: Wenn er Direkt getroffen wird, erhält der Wächter einen Bonus von Kreis KWSK für eine Runde und sein nächster Schadenswurf erhöht sich ebenfalls um den Kreis.

MWSK +1

Löwenherz
Sturmangriff

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
SWSK +1

Abwehrkreis
Einfluss entdecken (D)

Kreis 14

Karmamaximum +25
KWSK +1

Mehrfachschlag (D)
Steinhaut

Kreis 15

Auge um Auge: für 1 ÜB kann ein Treffer pro KR auf den Verursacher zurück geworfen werden. Dazu muss ihm eine Halbmagie (WILL) gegen die MWSK des Ziels gelingen. Bei Gelingen verursacht der Wächter Schaden in Höhe des Schadens die er grade erhalten hat, gegen diesen Schaden schützt Mystische Rüstung.

KWSK +1
MWSK +1

Schwenkangriff
Verteidigung

Variationen:

1-4:
Astralsicht, empathische Wahrnehmung, ,
Waffenloser Kampf, Wurfaffen

5-8:
Entwaffnen, Stählender Blick, Ablenkung,
Adlerauge

9-12:
Festnageln, Matrixschlag, Zauber
Neutralisieren, Hass der Rechtschaffenden.

13-15:
Aurarüstung, Tödlicher Schlag (Nahkampf)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Taktik, Konversation, Nahkampfaffen

Wissensfertigkeiten:
Helden und Legenden, Geschichten der Plage

Bei vielen Wohlhabenden sind Wächter sehr beliebt. Anders als viele andere Kampfdisciplinen besitzen Wächter Sozialfertigkeiten in sind daher in vielen Kreisen eher zu gebrauchen als Krieger oder Hütter.

Ein Wächter nimmt seinen Wachauftrag sehr ernst und neigt dazu in Gruppen die Mitglieder als zu beschützen zu betrachten.

Wichtige Attribute:

Geschicklichkeit, Willenskraft, Wahrnehmung

Kunsth Handwerk: Runenschnitzen in Waffen,
Runenschnitzen in Schilde, Bildhauerei

Karmaritual:

Der Wächter patrolliert einige Minuten um ein Gebiet und macht anschließend einen Übungskampf gegen imaginäre Gegner.

Spezialisierungen:

Keine

Besonderes:

Wächter von Gruppen und Orte:

Der Wächter erhält +3 Stufen auf Fadenweben, wenn er Fäden zu Gruppen oder Orten webt.

Disziplinsverletzungen:

Wenn der Wächter seinen Wachauftrag nicht ernst nimmt oder er Eindringlinge nicht verfolgt, kann eine Krise entstehen. Aber genau wie viele andere Kampfdisciplinen erleiden sie auch Krisen, wenn sie Grausam Töten oder Hinterhalte legen.

Waffenschmied

Rassen: alle

Kreis 1

Eiserner Wille
Hieb Ausweichen
Karmaritual
Magische Klinge (D)
Nahkampfwaffen (D)
Artefaktgeschichte (D)

Kreis 2

Feilschen (D)
Lesen und Schreiben
Unempfindlichkeit (6/5)

Kreis 3

Fluch Aufheben (D)
Wurfaffen

Kreis 4

Waffe beurteilen: Der Waffenschmied legt eine Halbmagierobe (WAH) ab, und zwar gegen die Magische Widerstandskraft eines Schmiedestückes. Eine erfolgreiche Probe enthüllt den ungefähren Wert des Stückes und wie gut es geschmiedet ist und welche Modifikation sie enthält.

Fadenweben (Fadenschmieden) (D)
Fremdsprachen

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini

Ätherhaut
Starrsinn

Kreis 6

SWSK + 1

Rüstung Schmieden (D)
Waffe verbergen

Kreis 7

Karma für Charisma

Schwachstelle Erkennen (D)
Projektillwaffe

Kreis 8

Elementarer Amboss: Für 5 ÜB kann ein elementarer Amboss aus purer elementarer Erde auf dem geschmiedet werden kann beworen werden. MW: 20. Ein schlechter Erfolg lässt es nach innerhalb einer Stunde verschwinden. Es hält einen Tag mit einem durchschnittlichen Erfolg, eine Woche mit einem guten und einen Monat mit einem hervorragenden Erfolg. Mit einem außergewöhnlichen Erfolg bleibt es ein Jahr und ein Tag bestehen. Der elementare Amboss erhöht die Schmiede-Talente des Charakters um 5 Stufen. Die Herstellungszeit wird um 25% reduziert. Die elementare Erde des Amboss kann nicht entfernt werden und verschwindet wenn die Zeit abgelaufen ist, der Charakter es entlässt oder er stirbt. Während der Amboss besteht kann der Charakter die 5 Schadenspunkte nicht heilen.

Zweiter Angriff
Feuerblut

Kreis 9

Karma für Stärke und Schaden bei Waffenangriff
KWSK + 1

Magisches Gespür (D)
Projektill ablenken
Heilendes Feuer

Kreis 10

Elementarer Hammer: für 3 ÜB kann ein elementarer Hammer aus purer elementarer Erde zum schmieden beworen werden. Mindestwurf: 15. Bei einem durchschnittlichen Erfolg hält der Hammer einen Tag, eine Woche mit einem guten, einen Monat mit einem hervorragenden Erfolg und ein Jahr und ein Tag mit einem außergewöhnlichen Erfolg. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg kann der Charakter zusätzlich 3 permanente Schadenspunkte hinnehmen um den Hammer permanent zu machen. Der Charakter erhält +3 Stufen zu allen Schmiede-Talenten. Als Waffe verwendet macht der Hammer Stärke+7 Schaden. Die elementare Erde kann nicht entfernt werden und verschwindet wenn die Zeit abgelaufen ist, der Charakter es entlässt oder er stirbt. Ein permanenter Hammer bleibt über den Tod des Charakters hinaus bestehen.

Ansatz zur Perfektion (D)
Verformung

Kreis 11

Karma für Willenskraft
SWSK + 1

Klinge Jonglieren
Fallen Entschärfen

Kreis 12

Segen des Handwerkers: Alle Waffen und Rüstungen die vom Waffenschied erschaffen oder verbessert wurden gewähren seinem Besitzer eine zusätzliche Erholungsprobe pro Tag.

KWSK +1

Resistenz
Kritischer Treffer

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
MWSK +1

Astral Angriff
Verteidigung

Kreis 14

Karmamaximum +25
KWSK +1

Geistwaffe
Matrixschlag

Kreis 15

Orichalkum erschaffen: Unter Einsatz von Blutmagie und der richtigen Mischung der 5 Elemente – Feuer, Wasser, Erde, Luft und Holz – kann ein Waffenschmied Orichalkum erschaffen. Jeder Versuch kostet 1 Schadenspunkt, der für 1 Jahr und einem Tag bleibt. Der aufaddierte Wert der Elemente muss dem halben Wert des zu erschaffenden Orichalkums entsprechen oder ihn übersteigen. Die Schwierigkeit der Erschaffung von Orichalkum ist 15 + den Wert des Orichalkums (in tausend Silberstücken). Beispielsweise hat die Erschaffung von Orichalkum im Wert von 5000 Silberstücken eine Schwierigkeit von 20 (15 + 5000/1000=20). Der Waffenschmied benutzt eine Halbmagieprobe (GES), um das magische Metall zu erschaffen. Das so erschaffene Orichalkum ist permanent.

KWSK +1
MWSK +1

Zweite Chance (D)
Ätherwaffe

Variationen:

1-4:
Astalsicht, Schmetterschlag, Beweisanalyse, Blocken

5-8:
Ablenkung, Schutzgeist, Stählender Blick, Untrüglicher Blick

9-12:
Ansporn, Festnageln, Zauber Neutralisieren, Wirbelwind

13-15:
Einfluss entdecken, Aurarüstung

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Diverse passende Handwerksfertigkeiten (Schmieden, Bergbau...), Handeln, Künstler (Kunstschmied...)

Wissensfertigkeiten:
Waffenkunde, Metalle und Gesteine

Viel, viel Übung ist notwendig, um den eisernen Willen und das scharfe Augenmaß eines guten Waffenschmieds zu bekommen. Waffenschmiede machen auch Anleihen bei der Elementarmagie und der Hexerei. Waffenschmiede sind von Nöten, um legendäre Waffen zu erschaffen oder als solche zu erkennen. Praktisch jede Gemeinde in Barsaive weiß Waffenschmiede zu schätzen.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft

Beschränkungen der Rassen: Keine

Karmaritual: Um sein Karmaritual zu vollziehen, hämmert der Waffenschmied einen dünnen Metallstreifen in einem heißen Feuer oder einer Esse. Anschließend formt er das Metall zu einer Klinge, Pfeilspitze oder Speerspitze, kühlt es aber zu schnell ab, so dass es spröde wird. Dann zerschlägt er das schlechte Stück. Das Ritual endet in dem Augenblick, in dem das Stück bricht.

Kunsthandwerk: Runenschnitzen (Waffen, Rüstung),
Holzschnitzen

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl. Je nach Rollenspiel kann es auch ein Feuer- oder Erdelementar sein.

Besonderes:

Waffenschmiede können Herzklingen herstellen, mehr im Wege des Adepten.

Außerdem erhalten sie +3 Stufen auf das herstellen, pflegen oder Reparieren von Waffen.

Disziplinsverletzungen:

Waffenschmiede sind ehrliche Namensgeber, sie erleiden Krisen wenn sie Lügen, betrügen oder Informationen vorenthalten.

Und Natürlich ist es eine Verletzung der Disziplin wenn sie Waffen, Rüstungen oder die Gesamte Werkstatt nicht richtig Pflegen oder respektvoll behandeln, dazu gehört auch die falsche Benutzung von Waffen (z.b. als Brechstange oder zum Holz hacken).

Waffenschmieden ist es auch fremd andere Waffenschmiede zu beleidigen oder schädigt, besonders wenn es sich um den Werkstattältesten geht.

Bei der Disziplin löst es auch eine Krise aus, wenn sie Gefährten in Gefahr nicht beistehen oder bedürftige Gefährten verlassen.

Waldläufer

Rassen: nur Elfen

Kreis 1

Stimme imitieren (D)
Karmaritual
Lautloser Gang (D)
Abrichten
Projektilewaffen
Magisches Spurenlesen (D)

Kreis 2

Klettern (D)
Unempfindlichkeit (6/5)
Waffenloser Kampf

Kreis 3

Sprint
Tiere Bändigen

Kreis 4

Fallen legen: für 2 ÜB kann eine Falle jeglicher Größe und Art erschaffen werden. Der Schaden und die INI der Falle sind gleich dem Kreis des Waldläufers. Mittels einer Halbmagieprobe (GES) wird der MW zum Entdecken der Falle festgelegt.

Fadenweben (Waldweben) (D)
Tieranalyse (D)

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini

Krallenhand
Tierische Sinne (D)

Kreis 6

KWSK + 1

Kompasspfeil
Tierfreundschaft

Kreis 7

Karma für Wahrnehmung

Magische Maskierung
Boote Steuern

Kreis 8

Einklang des Waldes: einen Bonus von 2 auf alle Proben um im Wald zu überleben, sich zurechtzufinden usw.

Überraschungsangriff (D)
Blattschuss

Kreis 9

Karma für Willenskraft
MWSK +1

Adlerauge
Sicher Pfad (D)
Weitsprung

Kreis 10

Geübter Läufer: die Laufleistung des Waldläufers erhöht sich um 5 und negiert jegliche negative Modifikation beim Laufen.

Läutern
Gezielter Querschläger

Kreis 11

Karma für Fernkampfwaffenschaden
KWSK +1

Falle entschärfen
Herz der Natur

Kreis 12

Verschmelzen: Für 3 Punkte Überanstressschaden kann der Waldläufer mit seiner Umgebung verschmelzen. Dies wirkt genau wie der Zauber Erdverschmelzung. Jede Anwendung dieser Fähigkeit hält 10 Minuten vor.

MWSK +1

Astralnetz
Chamäleon (D)

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
SWSK +1

Pfeilhagel
Kreisender Spion (D)

Kreis 14

Karmamaximum +25
KWSK +1

Element Betreten (D)
Gift

Kreis 15

Aufspüren: für 2 ÜB kann der Waldläufer eine Halbmagie(WAH) gegen die MWSK seines Ziels ablegen. Bei einem Erfolg kann sein Ziel innerhalb von Kreis des Waldläufers Meilen geortet werden. Dabei erhält der Waldläufer eine Vorstellung der Richtung und Weite seines Ziels.

KWSK +1
MWSK +1

Überrumpeln
Tödlicher Schlag (Projektilewaffen)

Variationen:

1-4:
Nahkampf, Hieb ausweichen,
Geistesgegenwart, Astrallicht

5-8:
Luftgleiten, Verformung, Eleganter Abgang,
Gassenwissen

9-12:
Löwenherz, Blitzschnelle Fäuste , Vertrauten
Verbessern, Schütze Aufspüren

13-15:
Vertrauten Stärken, Ätherwaffe

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Abrichten, Überleben, Navigation

Wissensfertigkeiten:
Naturkunde, Tierkunde

Vertraute:
3 Tiere nach Wahl.

Besonderes:

In seinem Heimatwald darf der Waldläufer für alle Naturproben ein Karma einsetzen.

Der Trapper darf kein Karma einsetzen sondern kann 2 Vertraute Tiere mehr haben.

Disziplinsverletzungen:

Für den Waldläufer ist es eine Disziplinverletzung seinen Wald nicht mit Respekt und Hochachtung zu begegnen und allen Gefahren des Waldes mit Wiederwollen zu begegnen und versucht sie zu beseitigen. Das bedeutet auch dass er im Einklang mit der Natur lebt. Waldläufer die ihren Wald verlassen weiten diese Haltung meist auf die Gesamte Natur aus, egal ob Steppe, Fluß oder Berge.

Die Disziplin Waldläufer verbindet Bestandteile der Disziplinen Tiermeister, Dieb und Krieger. Die Ausbildung zum Waldläufer beschäftigt sich mit Magie im Zusammenhang mit der Natur und ihren Ausprägungen, wozu Tiere, Pflanzen und die fünf Wahren Elemente gehören.

Waldläufer beginnen ihre Karrieren immer als Schildwachen in Elfenstädten und -gemeinden, die in den Wäldern und Dschungeln Barsaives liegen. Elfen, die diese Disziplin praktizieren, leben nur in und um bewaldete Landstriche, und so kann es kostspielig und schwierig werden, einen Lehrer zur Ausbildung zu finden. Adepten dieser Disziplin lehren nur andere Elfen.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit, Wahrnehmung

Beschränkungen der Rassen: nur Elfen

Karmaritual: Der Waldläufer muß allein sein, tief im Wald. Er setzt sich hin und versinkt mit geschlossenen Augen in Meditation. Dann stellt er sich vor, durch den Wald zu einem bestimmten Ziel zu gehen, das mindestens 15 Minuten von der Stelle entfernt sein muß, wo er sitzt. Der Waldläufer stellt sich den Weg vor, den er nimmt, dazu alle Wegmarken. Wenn er sein Ziel erst einmal in seiner Phantasie erreicht hat, steht der Waldläufer auf und begibt sich zu seinem Ziel, wobei er auf dem gesamten Weg die Augen geschlossen hält. Wenn er sein Ziel erreicht, ist das Ritual vollendet.

Kunsthandwerk: Körperbemalung, Runen- und Holzschnitzen

Spezialisierungen:

Der Trapper

K 10: Läutern > Vertrauten Verstärken

K 14 Gift < Vertraute stärken

Windmeister

Rassen: nur Windlinge

Kreis 1

Hieb ausweicht (D)
Karmaritual
Nahkampfwaffen (D)
Sturzflug (D)
Waffenloser Kampf
Wurfwaffen

Kreis 2

Standhaftigkeit (D)
Unempfindlichkeit (8/6)
Verspotten

Kreis 3

Holzhaute
Sprint

Kreis 4

Fieser Trick: für 2 ÜB kann sich im Kampf einen unfairen Vorteile erschleichen. Der Spieler legt dazu eine Halbmagie (GES) gegen die KWSK. Bei Erfolg sinkt die KWSK des Ziels für den Windmeister um 2. Kann nur beim Fliegen genutzt werden.

Fadenweben (Windkriegsweben) (D)
Windtanz (D)

Kreis 5

Karma für Stärke

Lufttanz
Ätherhaut

Kreis 6

KWSK +1

Entwaffnen (D)
Schmetterschlag

Kreis 7

Karma für Zähigkeit, inklusive erholungsproben

Schwungvoller Angriff (D)
Erdehaut

Kreis 8

Rüstung umgehen: Jede KR kann der Windmeister ein Karma ausgeben um die Rüstung eines Gegners für den Windkrieger um das Würfelerggebnis des Karmawurfs zu senken.

Zweiter Angriff
Schwachstellen erkennen

Kreis 9

Karma für Willenskraft
MWSK +1

Windkissen
Kritischer Treffer
Magisches Gespür

Kreis 10

Karmische Heilung: Jede KR kann der Windmeister ein Karma ausgeben um sich um das Würfelerggebnis des Karmawurfs zu Heilen.

Tiegersprung
Projektile ablenken (D)

Kreis 11

Karma für Wahrnehmung
+1 Karmastufe

Wirbelwind
Löwenherz

Kreis 12

Kleiner Tod: Der Windmeister kann Schaden mit Willenskraft anstelle von Stärke machen und bei Schadenswürfen erhält er +3 Stufen auf sein Karmawürfel.

SWSK +1

Astral Angriff
Matrixschlag (D)

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
+1 Karmastufe

Vitalität
Steinhaut

Kreis 14

Karmamaximum +25
KWSK +1

Mehrfacher Schlag
Astrales Schild (D)

Kreis 15

Karmaraus: für 2 ÜB je KR kann sich der Windmeister in einen Rausch versetzen und erhält + 2 Karma je Kampfrunde (müssen mit LP bezahlt werden) und kann für alles 3 Karma ausgeben, für das er ein Karma ausgeben kann.

KWSK +1
MWSK +1

Aurarüstung
Tödlicher Schlag (Nahkampf)(D)

Variationen:

1-4:
Eiserner Wille, Starrsinn, Parade, Nachtreten

5-8:
Blitzwürfe, Resistenz, sicherer Pfad, Letzte Rettung

9-12:
Beeindrucken, Verteidigung, Festnageln, Gift

13-15:
Ätherwaffe, Zweite Change

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Taktik, Waffenloser Kampf, Fliegen

Wissensfertigkeiten:
Waffenkunde, Windlingsmilitär

Ein Windmeister besitzt besondere Kenntnisse darüber, wie man seine Flügel am besten im Kampf einsetzt. Windmeister sind mehr als herkömmliche Krieger und kämpfen zu Lande und in der Luft gleich gut.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit, Stärke und Zähigkeit

Karmaritual: Der Windmeister muß einen Zielkreis von höchstens einer Elle Durchmesser auf den Boden zeichnen. Dann fliegt er mindestens 120 Ellen vom Ziel entfernt los und bewegt sich nicht niedriger als 20 Ellen über dem Boden. Dann muß der Windmeister mit voller Geschwindigkeit auf das Ziel herabstoßen und drei Windlingsspeere in den Kreis rammen. Wenn ihm dies gelingt, ist das Karmaritual vollendet.

Kunsth Handwerk: Körperbemalung, Runenschnitzen (Waffen)

Spezialisierungen:

Es gibt nicht genug Windlinge, das sie diese Disziplin auch noch variieren könnten.

Vertraute:

Ein Fluchtier nach Wahl.

Besonderes:

Hervorragender Flieger

Windmeister sind gute Flieger und erhalten auf alle Proben zum Fliegen 3 Stufen.

Disziplinsverletzungen:

Viele Windlinge nehmen die Disziplinen und Verletzungen nicht so ernst. Sie haben dieselben Disziplinsverletzungen wie Krieger, allerdings sind alle Verletzungen eine Stufe niedriger.

Windscout

Rassen: nur Windlinge

Kreis 1

Stimme Imitieren
Magisches Spurenlesen (D)
Waffenloser Kampf
Karmaritual
Lautloser Gang (D)
Projektilwaffen (D)

Kreis 2

Krallenhand
Blattschuss (D)
Unempfindlichkeit (6/5)

Kreis 3

Beweisanalyse
Magische Markierung (D)

Kreis 4

Regenschutz: der Windscout kann auch mit nassen Flügeln fliegen.

Fadenweben (Windscoutweben) (D)
Windtanz

Kreis 5

Karma für Wahrnehmung

Brand Pfeil
Gefühlsmelodie

Kreis 6

MWSK +1

Tieranalyse
Sturzflug

Kreis 7

Karma für Willenskraft

Magisches Gespür (D)
Zweiter Schuss

Kreis 8

Großwildjäger: der Windscout verursacht 2 Schaden mehr auf alle Ziele mit mehr Zähigkeit als er.

Adlerauge (D)
Resistenz

Kreis 9

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini
SWSK +1

Projekte ablenken
Sicherer Pfad (D)
Kreisender Spion

Kreis 10

Illusionärer Vogel: der Wildling erscheint für 2 ÜB für die nächsten Kreis des Windscouts Minuten als Vogel. Die genaue Gestalt kann sich der Windling aussuchen. Mit einer Halbmagie (WILL) wird der MW zum durchscheuen der Illusion festgelegt.

Gezielter Querschläger
Blutige Klauen

Kreis 11

Karma für Charisma
+1 Karmastufe

Pfeilhagel
Herz der Natur

Kreis 12

Segen der Natur: Der Windscout kann für jede Aktion bei der er Karma einsetzen kann anstatt einen Karmapunkt bis zu 5 Karmapunkte verwenden. Diese Fähigkeit kostet 2 ÜAS je extra Karma.

KWSK +1

Kritischer Treffer
Chamäleon (D)

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
+1 Karmastufe

Blinder Schuss
Zauber Neutralisieren

Kreis 14

Karmamaximum +25
MWSK +1

Geistwandeln (D)
Einfluss entdecken

Kreis 15

Windbeherrschung: Mittels Halbmagie (WILL) gegen 10 kann der Windscout den Wind beherrschen. Entweder er steigert Luftgeschwindigkeit oder er senkt sie. Beim Luftgeschwindigkeit erhöhen verursacht jeder Erfolgsgrad ein Malus von 1 für alle Proben auf Fortbewegungen an der Luft. Beim Luftgeschwindigkeit senken negiert jeder Erfolgsgrad ein Punkt Modifikation durch Unwetter. Ein Versuch kostet 5 ÜB.

KWSK +1
MWSK +1

Läutern
Zweite Change (D)

Variationen:

1-4:
Astralsicht, Artefakt Geschichte, Starrsinn, Wurfaffen

5-8:
Eleganter Abgang, Untrüglicher Blick, Löwenherz, Waffen Verbergen

9-12:
Astral Netz, Element Betreten, Falschheit erkennen, Gedanken Verbergen

13-15:
Tödlicher Schuss (Projektile), Ätherwaffe

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Abrichten, Überleben, Navigation

Wissensfertigkeiten:
Naturkunde, Tierkunde

Ein Windscout ist ein Meister darin, Wesen zu verfolgen, die durch die Luft reisen. Er zeigt auch großes Geschick im Erkunden von unbekanntem Gebiet und eignet sich hervorragend als Wächter gegen allerlei Gefahren.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit, Wahrnehmung

Karmaritual: Windscouts müssen in einer Höhe von 8 Ellen über dem Boden im Kreis fliegen und an den vier Richtungspunkten der Windrose (Norden, Süden, Osten und Westen) schwebend verharren. Dort müssen sie jeweils ihre Lungen mit Luft füllen und sich darauf konzentrieren, die verschiedenen Gerüche zu trennen, die in der Luft liegen. Wenn der Windscout vorhandene Gerüche identifiziert hat, atmet er aus und fliegt zum nächsten Punkt. Das Ritual ist vollendet, sobald der Windscout den letzten Punkt erreicht und ausgeatmet hat.

Kunsthandwerk: Körperbemalung, Tanz, Holzschnitzerei

Spezialisierungen:

Keine, es gibt zu wenig Windlinge um die Disziplin zu variieren.

Vertraute:

Ein Flugtier nach Wahl.

Besonderes:

Hervorragender Flieger

Windmeister sind gute Flieger und erhalten auf alle Proben zum Fliegen 3 Stufen.

Disziplinsverletzungen:

Viele Windlinge nehmen die Disziplinen und Verletzungen nicht so ernst. Sie haben dieselben Disziplinsverletzungen wie Scouts, allerdings sind alle Verletzungen eine Stufe niedriger.

Zaubermeister

Rassen: nur Menschen

Kreis 1

Fadenweben (nach Wahl) (D)
Karmaritual
Spruchzauberei (D)
Zauberbücher Verstehen (D)
Zaubermatrix (nach Wahl)
Zaubermatrix (nach Wahl)

Kreis 2

Unempfindlichkeit (3/2)
Zaubermatrix (nach Wahl)
Astralsicht (D)

Kreis 3

Fadenweben (nach Wahl) (D)
Zaubermatrix (nach Wahl)

Kreis 4

Erster Schritt des Weges: Für 2
Blutschaden
Sinkt die Komplexität von einer
Zauberrichtung (Magier, Schamane,
Elementarist...) um 1. Diese Fähigkeit
hält ein Jahr und ein Tag.

Lesen/ Schreiben (D)
Zaubermatrix (nach Wahl)

Kreis 5

Karma für Wahrnehmung

Zaubermatrix (nach Wahl)
Willensstärke (D)

Kreis 6

MWSK + 1

Zaubermatrix (nach Wahl)
Fadenweben (nach Wahl)

Kreis 7

Karma für Charisma

Artefaktgeschichte
Erweiterte Matrix (nach Wahl)

Kreis 8

Zweiter Schritt des Weges: Für 2
Blutschaden
Sinkt die Komplexität von einer
Zauberrichtung (Magier, Schamane,
Elementarist...) um 1, allerdings einer
anderen als bei Kreis 4. Diese Fähigkeit
hält ein Jahr und ein Tag.

Arkane Gefasel (D)
Erweiterte Matrix (nach Wahl)

Kreis 9

Karma für Willenskraft
SWSK +1

Gepanzerte Matrix (nach Wahl)
Fadenweben (nach Wahl)

Kreis 10

Dritter Schritt des Weges: Für 2
Blutschaden
Sinkt die Komplexität von einer
Zauberrichtung (Magier, Schamane,
Elementarist...) um 1, allerdings einer
anderen als bei Kreis 4 und 8. Diese
Fähigkeit hält ein Jahr und ein Tag.

Gepanzerte Matrix (nach Wahl)
Zauber Neutralisieren (D)

Kreis 11

Karma für die Wirkung alle Zauber die
keine Heilung oder Schaden
verursachen.
MWSK +1

Gepanzerte Matrix (nach Wahl)
Matrixschlag

Kreis 12

Vierter Schritt des Weges: Für 2
Blutschaden
Sinkt die Komplexität von einer
Zauberrichtung (Magier, Schamane,
Elementarist...) um 1, allerdings einer

anderen als bei Kreis 4, 8 und 10. Diese
Fähigkeit hält ein Jahr und ein Tag.

SWSK + 1

Metamagie (D)
Gepanzerte Matrix (nach Wahl)

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
KWSK + 1

Summenmatrix (nach Wahl)
Geistwandeln (D)

Kreis 14

Karmamaximum + 25
MWSK + 1

Summenmatrix (nach Wahl)
Summenmatrix (nach Wahl)

Kreis 15

Vollendeter Weg: Der Bonus der vorigen
Wege steigt von 1 auf 3.

MWSK +1
SWSK +1

Summenmatrix (nach Wahl)
Tödlicher Schlag (Zauber) (D)

Variationen:

Keine

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Konversation, Forschen, Alchemie

Wissensfertigkeiten:
Magiekunde, Astralwelt

Zaubermeister sind, dank ihrer Vielseitigkeit, die besten Zauberer, zumindest wenn man angehörige der Disziplin fragt. Sie besitzen keine eigenen Zauber können sich aber Zauber aller anderen Disziplinen aneignen und haben dadurch eine sehr hohe Variation an Sprüchen.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft.

Karmaritual:

Der Zaubermeister meditiert über die wahre macht und grenzen der Magie.

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl, meist zum Verbessern der Zauberfertigkeiten.

Besonderheiten bei der Zauberei:

Imitations Magie:

Wenn Zaubermeister Sprüche erschaffen müssen sie dem Spruch eine der bereits gelernten Zauberdisciplinen zuordnen.

Aufgezehrt Körper

Die Unempfindlichkeit der Zaubermeister ist nur 3/2.

Unendliche Magie:

Die Matrizen halten die Doppelte Anzahl an Zaubern.

Besonderes:

keine

Disziplinsverletzungen:

Als wahre Meister der Magie erleiden sie eine Krise, wenn sie auf die Erforschung der Magie und deren Nutzung vernachlässigen. Das führt auch dazu, dass angehörige der Disziplin alle anderen Adepten, außer vielleicht Magier, mit Arroganz behandeln und teilweise Krisen erleiden, wenn sie andere Adepten gleichwertig behandeln.

