

## Windmeister 2nd Edition

Windmeister sind eine besondere Ausprägung von Windlingskriegern. Sie nutzen die Flugfähigkeit der Windlinge und sind, anders als normale Krieger, am Boden und in der Luft gleich gute Kämpfer. Sie vereinen viele Kriegertalente mit einigen Schwertmeistertalenten und stellen auf diese Art eine besondere Windlingskriegerdisziplin dar. Sie sind sehr geschickte Kämpfer.

**Wichtige Attribute:** Geschicklichkeit, Stärke, Zähigkeit

**Beschränkung der Rassen:** Nur Windlinge

**Karmaritual:** Der Windmeister malt einen kleinen Zielkreis auf den Boden und fliegt, wie bei dem Talent Sturzflug, mit voller Geschwindigkeit darauf zu. Wenn es ihm gelingt, drei Windlingsspeere in den Kreis zu rammen, hat er das Karmaritual erfolgreich beendet.

**Kunsth Handwerk:** Körperbemalung, Runenschnitzen (Waffen)

### Kreis 1

Hieb ausweichen (D)  
Karmaritual  
Nahkampfwaffen (D)  
Sturzflug (D)  
Lufttanz  
Wurfwaffen (D)

### Kreis 2

Kampfsinn  
Unempfindlichkeit 9/7  
Verspotten (D)

### Kreis 3

Holzhaut  
Schmetterschlag

### Kreis 4

Karma für Stärke  
Fadenweben (Kriegsweben) (D)  
Windtanz

### Kreis 5

Initiative +1  
Manövrieren (D)  
Schnelles Zupacken

### Kreis 6

KWSK +1  
Entwaffnen (D)  
Rüstung umgehen (D)

### Kreis 7

1 zusätzliche Erholungsprobe  
Rüstung tragen  
Schwungvoller Angriff (D)

**Kreis 8**

MWSK +1

Körperkontrolle (D)

Waffen entdecken (D)

**Kreis 9**

Karma für Geschicklichkeit

Feuerblut

Kritischer Treffer (D)

Magische Waffe spüren

**Kreis 10**

KWSK +1

Beeindruckender Schuss (D)

Wirbelwind (D)

**Kreis 11**

Erholungsproben: 2 zusätzliche pro Tag

Donneraxt

Löwenherz (D)

**Kreis 12**

KW & SW +1

Flinke Klinge

Korastoß (D)

**Kreis 13**

Initiative + 1 Stufe

SW +1

Verteidigung

Projektile abwehren

**Kreis 14**

MW +1

Mehrfacher Schlag

Aurarüstung (D)

**Kreis 15**

Konzentrierter Stich: für 2 Pkt Ü-Schaden gibt es + 3 Schadensstufen bei Nahkampfwaffen

Karmamaximum steigt um 25.

Zweiter Chance

Dämonen entgegentreten (D)

## **Talentänderungen 2nd Ed.:**

### **Sturzflug**

Attribut: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: ja

Karma: ja

Überanstrengung: 1

Disziplintalent: Windmeister

Effekt: greift einen Gegner mit +Rang/Stufen Schaden an

Rassenbeschränkung: nur Windlinge

Der Windling greift seinen Gegner mit dem Talent Sturzflug anstelle von Nahkampfwaffen an. Trifft er, so erhält er auf die Schadensprobe einen Bonus von Rang/Stufen. Um das Talent anzuwenden, muss er aus einer Entfernung von min. 120 Ellen (ca. 40 Metern) anfliegen. Er muss auch eine minimale Starthöhe von 20 Ellen (ca. 7 Metern) gehabt haben.

### **Rüstung tragen**

Attribut: -

Aktion: Nein

Karma: Nein

Überanstrengung: Nein

Disziplintalent: Nein

Der Windling ist jetzt so lange mit einer Rüstung durch die Gegend geflogen, dass es ihm leichter fällt bzw. er sich an Rüstungen gewöhnt hat. Die Behinderung durch Rüstung (Schilde zählen dazu) sinkt um Talentrang/2 (abgerundet) Stufen. Dies hat keine Auswirkung auf etwaige Geräusche der Rüstung.