

# Ausgestoßener Krieger

Rassen: Nur Trolle

## Kreis1

Hieb Ausweichen  
Kampfgebrüll (D)  
Karmaritual  
Nahkampfwaffen (D)  
Verspotten  
Waffenloser Kampf (D)

## Kreis2

Kampfsinn  
Tiegiersprung (D)  
Unempfindlichkeit (9/7)

## Kreis 3

Nachtreten (D)  
Wurfaffen

## Kreis 4

**Raserei:** für 2 ÜB kann sich der Ausgestoßene Krieger für 3 KR in Raserei versetzen. In diesem Zustand muss er immer blindwütig angreifen erhält aber einen Bonus von zusätzlich +2 auf Schaden und Angriffswurf (insgesamt +5) und ignoriert die Abzüge von Wunden. In dem Zustand nutzt er Stärke anstelle von Geschicklichkeit zum Angreifen.

Fadenweben (Kriegsweben) (D)  
Feuerblut

## Kreis 5

Karma für Willenskraft

Luftgleiten  
Schmetterschlag (D)

## Kreis 6

KWSK + 1  
Schwungvoller Angriff  
Stählerner Blick

## Kreis 7

Karma für Stärke, inklusive Waffenschaden

Lufttanz  
Löwenherz

## Kreis 8

**Todesrausch:** Jeder Gegner den der Ausgestoßene Krieger tötet senkt die ÜB für diese Runde um die Willenskraftstufe des ausgestoßenen Kriegers.

Hammerschlag (D)  
Starsinn

## Kreis 9

Karma für bewaffneten Nahkampfschaden  
SWSK + 1

Spektakulärer Angriff  
Zweiter Angriff (D)  
Letzte Rettung (D)

## Kreis 10

**Abhärtung:** Der Zähigkeitswert des ausgestoßenen Kriegers erhöht sich um 3 und er kann zur Berechnung seiner Mystischen Rüstung seine Zähigkeit anstelle von Willenskraft benutzen.

Wirbelwind  
Körperkontrolle

## Kreis 11

Karma für Zähigkeit, inklusive Erholungsproben  
KWSK + 1

Vitalität  
Angst Einflößen

## Kreis 12

**Vernichtender Schlag:** für 2 ÜB darf der Ausgestoßener Krieger in dieser Runde Hammerschlag und Schmetterschlag kombinieren.

SWSK + 1

Ätherhaut  
Verteidigung

## Kreis 13

+ 1 Erholungsprobe  
MWSK + 1

Hass der Rechtschaffenden  
Blitzschnelle Fäuste

## Kreis 14

Kamamaximum +25  
KWSK + 1

Mehrfacher Schlag (D)  
Kritischer Treffer

## Kreis 15

**Überrollen:** für 3 ÜB darf der Ausgestoßene Krieger beim nächsten Schadenswurf seine Zähigkeitsstufe zum Schadenswurf dazu zählen. Außerdem erhält er +3 Stufen bei dem Schadenswurf, wenn er Schmetterschlag oder Hammerschlag einsetzt und +6 bei Beidem.

KWSK + 2

Tödlicher Schlag (Nahkampfwaffen)(D)  
Ätherwaffe

## Variationen:

1-4:  
Eiserner Wille, Projektillwaffen, Schildangriff, Zweitwaffe

5-8:  
Projektile ablenken, Resistenz, Waffe Verbergen, Entwaffnen

9-12:  
Anspornen, Beeindrucken, Aurarüstung , Astrallangriff

13-15:  
Puls der Schlacht , Zweite Change

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:  
Nahkampfwaffen, Waffenloser Kampf, Taktik

Wissensfertigkeiten:  
Waffen, Troll-Militär

# AUSGESTOSSENER KRIEGER

Ausgestoßene Krieger oder *er'ka'ul'kul* (wie sie sich selbst nennen) sind Hochlandtrolle, die ihre Clans aufgrund von Mißstimmigkeiten über eine Ehrenfrage verließen. Ihre Clans betrachten sie zwar als entehrt, doch der Ausgestoßene sieht sich selbst als einen, der seine Ehre unter Beweis gestellt hat, indem er sich lieber dem als "Trennung" bekannten Ritual unterzog (und sich dabei auch die Hörner absägen ließ), als sich der Meinung anderer zu beugen. Die meisten Ausgestoßenen Krieger bleiben für sich, zeigen aber unerschütterliche Loyalität den wenigen Namensgebern gegenüber, die ihre Achtung eringen.

**Wichtige Attribute:** Stärke, Zähigkeit und Willenskraft

**Beschränkungen der Rassen:** Nur Trolle

**Karmaritual:** Um sein Karmaritual zu vollziehen, hält sich der Ausgestoßene Krieger seine Waffe vors Gesicht und meditiert 15 Minuten lang darüber. Mit dieser Waffe führt er dann eine Reihe stilisierter ritueller Bewegungen durch, die den Kampf gegen ein Dutzend Feinde symbolisieren. Das Tempo dieses rituellen Kampfs ist zunächst langsam und nimmt stetig zu, bis die Bewegungen fast nicht mehr zu sehen sind. Das Gefecht dauert 15 Minuten lang, danach muß der Ausgestoßene Krieger mit seiner Kleidung seinen Schweiß von der Waffe wischen.

**Kunsthandwerk:** Runenschnitzen, Runengravieren auf Waffen, Holzschnitzerei

**Anmerkungen:** Der ausgestoßene Krieger hat dieselben Disziplintalente wie die herkömmliche Kriegerdisziplin.



Spezialisierungen:

Keine.

Besonderheiten:

Die SWSK Steigt um 3, wenn sein Gegenüber ein Troll ist.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl

Disziplinsverletzungen:

Alles was eine Beleidigung, ein Bruch oder ähnliches mit „ihrer“ sicht der Troll ehre darstellt ist für sie eine Disziplinsverletzung. Aber auch das annehmen von fremder Hilfe oder eingestehen von Fehlern kann zu Disziplinverletzungen führen.

# Befreier

Rassen: Nur Orks

## Kreis 1

Lautloser Gang (D)  
Geistwaffe (D)  
Überraschungsangriff  
Karmaritual  
Nahkampfaffen (D)  
Waffenloser Kampf

## Kreis 2

Dietrich (D)  
Standhaftigkeit  
Unempfindlichkeit (7/6)

## Kreis 3

Herzliches Lachen (D)  
Gefühlsmelodie

## Kreis 4

**Freiheitssuche:** Mittels einer Halbmagie (WAH) gegen die MWSK eines Ziels kann der Befreier feststellen ob das Ziel einmal Sklave oder Sklavenhändler war.

Fadenweben (Freiheitsweben) (D)  
Geisterpferd

## Kreis 5

Karma für Willenskraft

Körperkontrolle  
Starrsinn (D)

## Kreis 6

SWSK + 1

Totstellen  
Letzte Rettung

## Kreis 7

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini

Magische Maske  
Kampfgebrüll

## Kreis 8

**Falsche fesseln:** Mittels einer Halbmagieprobe (CHA) erzeugt der Befreier eine Illusion einer Fessel, Kette uä. Mit denen der Befreier wirkt als sei er in Gefangenschaft. Das Ergebnis ist der MW für die Durchschauenprobe.

Zweiter angriff  
Verspotten (D)

## Kreis 9

Karma für Proben gegen die SWSK des Gegners  
KWSK +1

Empathische Wahrnehmung  
Schläge Horten  
Hypnotisieren

## Kreis 10

**Kerkerruf:** Mittels eine Halbmagieprobe (WAH) gegen die MWSK kann der Befreier Sklaven auf Kreis mal 100 Schritt orten.

Verformungen  
Stählender Blick (D)

## Kreis 11

Karma für Nahkampfaffenschaden.  
SWSK +1

Flinke Hand  
Löwenherz (D)

## Kreis 12

**Fluchtweg ahnen:** Nach einer halbstündigen Meditation erkennt der Befreier einen Fluchtweg aus seinen Gefängnis. Dazu muss er eine Halbmagieprobe (WAH) gegen die MWSK dessen machen, das ihn gefangen hält. Ein Durchschnittlicher Erfolg ergibt einen schwammigen Eindruck. Je besser der Erfolg desto besser die Wegbeschreibung.

KWSK +1

Mob aufwiegen  
Hammerschlag

## Kreis 13

+1 Erholungsprobe  
MWSK +1

Gedanken Verbergen (D)  
Chamäleon

## Kreis 14

Karmamaximum +25  
SWSK +1

Verteidigung  
Puls der Schlacht (D)

## Kreis 15

**Legende der Befreiung:** für 2 ÜB je KR erhält der Befreier und bis zu 15 weiter Personen + Charismastufe (des Befreiers) auf alle Angriffstalente und -Fertigkeiten und auf Schaden gegen alle Sklavenhalter und Dämonen mit der Kraft Dämonenmal.

KWSK +1  
SWSK +1

Überrumpeln  
Tödlicher Schlag (Nahkampfaffen)

Variationen:

1-4:  
Magische Spuren Lesen, Hieb ausweichen, Fremdsprachen, Wurfaffen

5-8:  
Waffen verbergen, Eleganter Abgang, Ablenkung, Blitzwurf

9-12:  
Astrales Schild, Nachdenkliche Mine, Gedankenkette, Falschheit erkennen

13-15:  
Zweite Change, Aurarüstung

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:  
Taktik, Bestechung, Waffenloser Kampf

Wissensfertigkeiten:  
Geschichte Barsaives, Theranische Sklaven

Rest wird nachgereicht. Infos befinden sich im Orkbuch Seite 104

Besonderes:  
Befreier erhalten einen Bonus von 2 Stufen auf Interaktionen mit den meisten Orks.

# Bootsmann

Rassen: nur T'skrang

## Kreis 1

Boot Steuern (D)  
Hieb Ausweichen  
Karmaritual  
Nahkampfwaffen (D)  
Waffenloser Kampf (D)  
Wurfaffen

## Kreis 2

Klettern  
Spektakulärer Angriff  
Unempfindlichkeit (7/6)

## Kreis 3

Feilschen (D)  
Projektillwaffen

## Kreis 4

**Boote verstärken:** für 2 Blutschaden kann der Bootsman ein Flussschiff so verstärken das die Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit um 25%. Hält ein Jahr und ein Tag.

Fadenweben (Netzweben) (D)  
Fremdsprachen (D)

## Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusive lin

Standhaftigkeit  
Brand Pfeil

## Kreis 6

KWSK +1  
Erster Eindruck (D)  
Weitsprung

## Kreis 7

Karma für Stärk  
Luftgleiten  
Gassenwissen (D)

## Kreis 8

**Unterwasseratem:** der Bootsman ist für je 1 ÜB in der Lage 1 min Unterwasser zu atmen, den Druck Unterwasser zu ignorieren und erhält einen Bonus von +2 auf Schwimmen – Proben.

Löwenherz  
Entwaffnen

## Kreis 9

Karma für Charisma  
SWSK +1

Anspornen  
Letzte Rettung  
Falschheit erkennen (D)

## Kreis 10

**Wasser besänftigen:** Mittels Halbmagie (WILL) gegen 10 kann der Bootsman Wasser Beruhigen. Jeder Erfolgsgrad ignoriert einen Modifikation durch unruhiges Wasser. Ein Versuch kostet 5 ÜB.

Projektill Ablenken (D)  
Schmetterschlag

## Kreis 11

Karma für Wahrnehmung  
KWSK +1

Verteidigung  
Körperkontrolle

## Kreis 12

**Luftblasen:** für 5 ÜB je min umgibt das Flussschiff eine Luftblase und es ist in der Lage kurzzeitig zu tauchen.

SWSK +1

Astralles Schild  
Stählerner Blick

## Kreis 13

+ 1 Erholungsprobe  
MWSK +1

Pfeilhagel  
Einfluss Entdecken

## Kreis 14

Karmamaximum +25  
KWSK +1

Element Bettreten  
Schiff erwecken (D)

## Kreis 15

## Strudel erzeugen: Für 5

Überanstrengungspunkte kann der Bootsman ein Strudel in einem Gewässer erschaffen. Den Strudel herbei zuzurufen dauert eine Stunde.

Dieser Magische Strudel beeinträchtigt das Gefährt, auf dem der ihn beschwörende Bootsman fährt, kaum, kann aber bei anderen Schiffen, die sich in der unmittelbaren Umgebung aufhalten, schweren Schaden anrichten. Die Piloten anderer Schiffe in unmittelbarer Nähe müssen eine Segeln-Probe mit einer Schwierigkeit von einem Hervorragenden Erfolg gegen den Wirrwurf machen. Die Schiffe derjenigen Piloten, denen diese Probe nicht gelingt, nehmen Schaden der Stufe 25 durch den Strudel und müssen jede KR Eine weitere Probe machen, bis eine Gelingt. Die Wirkfläche ist 150 Schritt.

KWSK +1  
SWSK +1

Mehrfacher Schlag (D)  
Gedankenkette

## Variationen:

1-4:  
Lufttanz, Kampfgebrüll, Manövrieren, Elementarsprache

5-8:  
Adlerauge, Hammerschlag, Schlachtruf, Ablenkung

9-12:  
Blind Schießen, Blitzschnelle Fäuste, Ansatz zur Perfektion, Festnageln

13-15:  
Puls der Schlacht, Tödlicher Schlag (nach Wahl)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:  
Schwimmen, Segeln, Mechanik

Wissensfertigkeiten:  
Geschichte Barsaives, Flusshandelsrouten



Nicht jedes Mannschaftsmitglied eines T'skrang-Flußschiffes wählt die Disziplin Bootsmann, doch diejenigen, die es tun, geben die besten Offiziere und Kapitäne auf dem Fluß ab. Der Bootsmann-Adept muß den Fluß, seine Mannschaft und sein Schiff kennen, aber die meisten Bootsleute wählen diese Disziplin aus dem drängenden Wunsch heraus, auch über alles andere etwas mehr zu wissen.

**Wichtige Attribute:** Geschicklichkeit und Charisma

**Beschränkungen der Rassen:** nur T'skrang

**Karmaritual:** Der Bootsmann muß sich irgendwo auf der Oberfläche von Wasser bewegen, entweder auf einem Boot oder aus eigener Kraft schwimmend. Er muß seinen Blick auf einen Punkt am Ufer fixieren und darauf konzentriert bleiben, bis seine Bewegung ihn außer Sicht trägt. In dieser Zeit muß er sich sammeln und alle Furcht aus seinem Geist bannen. Wenn das Ritual vollzogen ist, sagt er laut: „Ich habe meine Furcht überwunden.“

**Kunsthandwerk:** Handwerker, Musik, Geschichten Erzählen

Spezialisierungen:

Handelsmeister

K1 Wurfaffen > Erster Eindruck (D)

K1 Hieb ausweichen > Lesen/Schreiben

K1 Waffenlos oder Nahkampfwaffen kein (D)

K2 Spektakulärer Angriff > Feilschen (D)

K3 Feilschen (D) > Fremdsprache (D)

K 4 Fremdsprache (D) > Elementarsprache

Vertraute:

Ein Wassertier oder Wasserelement.

Besonderes:

Auf vertrauten Strecken dürfen Bootsmänner 1 Karma mehr benutzen um das Boot zu Steuern, Navigieren usw.

Disziplinsverletzungen:

Alles was als Schädigung oder Vernachlässigung des Bootes, der Besatzung oder der Fracht angesehen werden kann, kann eine Disziplinsverletzung sein.

# Dämonenjäger

Rassen: alle

## Kreis 1

Astralsicht (D)  
Eiserner Wille (D)  
Karmaritual  
Lautloser Gang  
Magisches Spurenlesen  
Nahkampfwaffen (D)

## Kreis 2

Beweisanalyse(D)  
Spektakulärer Angriff  
Unempfindlichkeit (8/6)

## Kreis 3

Empathische Wahrnehmung (D)  
Herzhaftes Lachen

## Kreis 4

**Astralfanal:** Der Dämonenjäger schickt eine salve rohe Magie in den astralraum um Dämonen anzulocken. Die Menge wird wie ein Zauber des Achten Kreises gehandhabt.

Fadenweben (Dämonenweben) (D)  
Willensstärke

## Kreis 5

Karma um allen Arten von Dämonenmagie zu widerstehen

Fluch Aufheben  
Starrsinn (D)

## Kreis 6

MWSK +1  
Letzte Rettung  
Löwenherz (D)

## Kreis 7

Karma um allen Arten von Dämonischen Einflüsterungen zu widerstehen  
Schutzgeist  
Zweiter Angriff

## Kreis 8

**Dämonenschutz:** für 2 ÜB je KR erhöht der Dämonenjäger seine Rüstung (beide Werte) um seine Charismastufe gegen Angriffe von Dämonen und Konstrukte.

Stählerner Blick  
Ätherhaut

## Kreis 9

Karma für Angriffe gegen Dämonen

KWSK +1

Magisches Gespür  
Schmetterschlag  
Matixschlag

## Kreis 10

**Dämonenhass:** für 2 ÜB je KR erhöht der Dämonenjäger seinen Schaden um seine Charismastufe gegen jegliche Art von Dämonen und Konstrukten.

Zauber Neutralisieren(D)  
Hass der Rechtschaffenden

## Kreis 11

Karma für jeden Schaden auf Dämonen  
MWSK +1

Falschheit erkennen (D)  
Verteidigung

## Kreis 12

**Eiserner Stärke:** Für 1 ÜB je Probe kann der Dämonenjäger seine Willenskraftstufe auf alle Stärke- Proben, auf Stärke basierende Fertigkeiten und Talente und Schadensproben addieren.

KWSK +1  
Vitalität  
Mob aufwiegen

## Kreis 13

+1 Erholungsprobe  
SWSK +1

Einfluss Entdecken (D)  
Geistwandeln

## Kreis 14

Karmamaximum + 25  
MWSK +1

Tötlicher Schlag (Nahkampf)  
Ätherwaffe (D)

## Kreis 15

**Vollendete Legende:** der Dämonenjäger erhält +1 auf Alle Attributswerte.

KWSK +1  
MWSK +1

Mehrfacher Schlag  
Puls der Schlacht

## Variationen:

1-4:  
Standhaftigkeit, Projektilwaffe, Lufttanz, Tiergersprung

5-8:  
Kreisender Spion, Untrügerische Blick, Schwachstellen erkennen, Schwungvoller angriff

9-12:  
Astralangriff, Astrales Schild, Kritischer Treffer, Schläge Horten

13-15:  
Zweite Chance, Aurarüstung

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:  
Nahkampfwaffen, Projekttilwaffen, Forschen

Wissensfertigkeiten:  
Dämonen, Geschichte der Plage

Mehr zum Dämonenjäger im Dämonenbuch Seite 106

## Dämonenblut

Jedes Mal wenn ein Dämonenjäger einen Dämon tötet, verstärkt sich seine Macht für die nächsten Kämpfe.

Für je vollständige 1.000 LP die der/das Dämon/ Konstrukt an LP Wert war (es reicht wenn die Gruppe die LP erhält), erhält der Dämonenjäger 1 Dämonenblutpunkt, wenn er ein 10 min Ritual ablegt bei dem der Dämon verbrannt wird. Der Dämonenjäger kann Kreis mal 2 Punkte „speichern“.

Im Kampf gegen Dämonen oder Konstrukten und nur dort, kann der Dämonenjäger Punkte ausgeben. Es ist eine Freie Aktion und der Bonus hält den gesamten Kampf lang an. Jeder Bonus ist nur einmal je Kampf anwendbar, auch wenn er mehrere Optionen hat.

Name	Kosten	Bonus
Klinge der Rache (nicht mit Ansturm der Rache kombinierbar)	1/3	1=+3 auf den Nahkampfwaffenschaden 3= zusätzlich + 3 auf den Nahkampfangriff
Dämonenbollwerk	1/2/3	Die beiden Rüstungsarten erhöhen sich um 3/5/7
Ansturm der Rache (nicht mit Klinge der Rache kombinierbar)	2/5	2=+3 auf den jeden Schadenswurf 3= zusätzlich + 3 auf jeden Angriff (inklusive Zauber)
Unüberwindbarer Verteidiger	2	+3 Stufen auf alle verteidigungsproben (Parade, Hieb Ausweichen...), außerdem darf für jeden dieser Würfe ein extra Karma eingesetzt werden
Dämonischer Widerstand (Jeder Widerstand kann einmal gewählt werden, kostet dann aber 1 Punkt mehr)	3/5	Erhöht einen Widerstand (KWSK, MWSK oder SWSK) um 2 /5
Macht der Verzweifelten	3	Erhöht den Rang einer Fertigkeit oder eines Talentes um 3.
Tödliche Klinge (nicht mit Unendlicher Eifer kombinierbar)	3	Der Dämonenjäger darf eine zusätzliche Nahkampfattacke mit seiner Hauptwaffe ausführen.
Kraft der Verzweiflung	5	Ein Attribut nach Wahl wird mit +3 Stufen gewürfelt, zählt auch für alle Fertigkeiten, Talente usw. die auf das Attribut basieren.
Unendlicher Eifer (nicht mit Tödliche Klinge kombinierbar)	5	+1 Aktion

# Dieb

Rassen: keine Obsidianer oder Trolle

## Kreis 1

Dietrich (D)  
Karmaritual  
Klettern  
Lautloser Gang (D)  
Nahkampfwaffen  
Taschendiebstahl (D)

## Kreis 2

Wurfaffen  
Unempfindlichkeit (6/5)  
Überraschungsangriff (D)

## Kreis 3

Fallen Entschärfen  
Hieb Ausweichen

## Kreis 4

**Diebeszunge:** Für 1 Punkt Überanstrengungsschaden kann ein Dieb eine Minute lang Diebeszunge sprechen. Dies ist für andere Diebe zwar klar verständlich, für alle Nicht-Diebe aber klingt es wie lispelndes Geschwätz. Ein Lauscher kann versuchen, das Gesagte zu entschlüsseln, indem er eine Wahrnehmungsprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Diebes macht, der die Diebeszunge verwendet. Ein Hervorragender oder besserer Erfolg bedeutet, dass der Lauscher versteht, was in der Diebeszunge gesagt wird.

Fadenweben (Diebweben) (D)  
Geistesgegenwart (D)

## Kreis 5

Karma für Wahrnehmung  
Magische Maske (D)  
Standhaftigkeit

## Kreis 6

SWSK + 1  
Gassenwissen (D)  
Waffe Verbergen

## Kreis 7

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini  
Totstellen  
Starrsinn

## Kreis 8

**Schattenmantel:** Durch den Einsatz von 2 ÜB die nicht geheilt werden können solange der Mantel besteht, kann er ein Schattenmantel erschaffen. Dazu legt er ein Halbmagie (WAH) gegen 10 ab. Ein Durchschnittlicher Erfolg erhöht alle Talente und Fertigkeiten um sich zu Verstecken oder zu Schleich um 3, je weiterer Erfolgsgrad um weitere 2. Es ist eine Aktion um den Mantel zu erschaffen.

Blitzschneller Wurf  
Magisches Gespür (D)

## Kreis 9

Karma für Charisma  
KWSK + 1

Flinke Hand  
Falschheit Erkennen  
Astralangriff

## Kreis 10

**Schattenheilung:** Der Dieb kann seinen Schattenmantel Zerstören und darf sofort eine Erholungsprobe ablegen mit einem Bonus in Höhe seines doppelten Kreises.  
**Schattenangriff:** Wenn der Dieb seinen Schattenmantel zerstört erhält er seinen doppelten Kreis als Bonus auf seinen nächsten Angriff.  
(der Dieb erhält beide Disziplinfertigkeiten)

Gedanken Verbergen  
Schuld Abwälzen (D)

## Kreis 11

Karma für Zähigkeit, inklusive Erholungsproben  
Elegante Abgang (D)  
Kritischer Treffer

## Kreis 12

**Diebes Geschick:** der Geschicklichkeitswert des Diebes erhöht sich um 3. Und der Schattenmantel erhöht seine Mystische Rüstung um 3.

KWSK + 1

Gift  
Klingen Jonglieren

## Kreis 13

+1 Erholungsprobe  
MWSK +1

Chamäleon (D)  
Untrügerischer Blick

## Kreis 14

Karmamaximum + 25  
SWSK +1

Verformung  
Verteidigung

## Kreis 15

**Entschwinden:** Der Dieb legt eine Probe in Lautlosen Gang mit einem Bonus von 15 ab. Um den Dieb mit einem der Sinne inklusive Astrallsicht und Zaubern wahrzunehmen ist ein außergewöhnlicher Erfolg gegen das Ergebnis nötig. Je Min muss der Dieb dabei 5 ÜB aufwenden und der Effekt Endet wenn er einen anderen Wesen Schadet. Entschwinden ist eine Aktion und kann nur einmal je Kampf gewirkt werden.

SWSK + 1  
KWSK +1

Überrumpelung (D)  
Zweite Chance

Variationen:

1-4:  
Tigersprung, Sprint, Tiere Bändigen,  
Waffenloser Kampf

5-8:  
Ablenkung, Luftgleiten, Resistenz, Zweiter  
angriff

9-12:  
Wundübertragung, Zauber Neutralisieren,  
Beeindrucken, Schläge Horten

13-15:  
Tödlicher Schlag (Nahkampf oder  
Wurfaffen), Ätherwaffe

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:  
Verstecken, Bestechung, Lautloser Gang

Wissensfertigkeiten:  
Handelsrouten, Kauflaute





Diebe lernen früh selbstbewusst zu sein und wie man stiehlt. Sie ziehen Kraft aus ihrem Selbstvertrauen und dem Wissen, dass sie sich auf sich selbst verlassen müssen. Die überreichlich kursierenden Gerüchte hinsichtlich einer Diebesgilde deuten daraufhin, dass solch eine Gruppierung tatsächlich existiert, aber ihre Existenz ist nicht zweifelsfrei bewiesen.

**Wichtige Attribute:** Geschicklichkeit und Wahrnehmung.

**Beschränkungen der Rassen:** Obsidianer, Troll.

**Karmaritual:** Um sein Karmaritual zu vollziehen, muss ein Dieb ganz für sich allein an einem finsternen Ort sitzen und sich bewusst machen, dass er keinem anderen Wesen vertrauen darf außer sich selbst. Wenn dieses Wissen fest in Herz und Verstand verankert ist, setzt der Dieb eines der folgenden Talente ein: Lautloser Gang, Dietrich, Taschendiebstahl oder Schlossgespür. Das Ritual ist beendet, sobald der Dieb das Talent erfolgreich eingesetzt hat.

**Kunsth Handwerk:** Schauspielerei, Poesie, Bildhauerei.

**Spezialisierungen:**

Alle Spielercharaktere sind Trickdiebe, die alternative sind Diebe des Pfades der Selbstsucht. Dieser erleiden Disziplinskrisen wenn sie sich in Gruppen aufhalten.

**Vertraute:**

Ein Tier nach Wahl

**Besonderheiten:**

Keine

**Disziplinsverletzungen:**

Der Akt des Stehlens ist einem Trickdieb wichtiger als die Beute. Daher ist Gier eine Disziplinsverletzung, aber auch das auslassen einer Guten Situation einen sensationellen Trick, Einbruch oder Clou zu landen eine Disziplinsverletzung. Ebenso das Vergessen des Prallens an passender Gelegenheit.

