

Läuterer

Rassen: Nur Obsidianer

Kreis 1

Astralsicht (D)
Kampfgebrüll
Karmaritual
Körperkontrolle (D)
Standhaftigkeit
Waffenloser Kampf (D)

Kreis 2

Feuerblut (D)
Tieranalyse
Unempfindlichkeit (7/6)

Kreis 3

Elementarsprachen
Fluch Aufheben (D)

Kreis 4

Willensstarker Schlag: für 2 ÜB darf der Läuterer beim nächsten Waffenlosen Kampf Schadenswurf seine Willenskraftstufe zum Schadenswurf dazu zählen. Kann nicht in 2 aufeinanderfolgenden runden eingesetzt werden.

Fadenweben (Steinweben) (D)
Lufttanz

Kreis 5

Karma für Willenskraft

Schadensverteilung
Läutern (D)

Kreis 6

MWSK + 1

Letzte Rettung
Nachtretten

Kreis 7

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini

Zweiter Angriff
Schutzgeist

Kreis 8

Ruhiger Geist: Wenn der Läuterer eine Erholungsprobe opfert erhält er seinen Zähigkeitsstufe auf seinen Willenskraft gegen angst oä Effekte. Der Effekt hält einen Tag lang an.

Hammerschlag
Sicher Pfad (D)

Kreis 9

Karma für Stärke
KWSK +1

Resistenz (D)
Hass der Rechtschaffenheit
Löwenherz

Kreis 10

Harter Stein und wütender Fels: die natürliche Rüstung des Läuterers erhöht sich um 2 Punkte.

Herz der Natur
Wirbelwind

Kreis 11

Karma für Zähigkeit, inklusive Erholungsprobe
MWSK +1

Kreisender Spion
Ätherhaut

Kreis 12

Unkontrollierte Wut:
Der Läuterer kann bei der Benutzung von offensiven Kampfoptionen seine Stärke anstelle der Geschicklichkeit bei Angriffswürfen nutzen.

KWSK +1

Blitzschnelle Fäuste (D)
Herzliches Lachen

Kreis 13

+1 Karmastufe
SWSK +1

Astrales Schild (D)
Matrixschlag

Kreis 14

Karmamaximum +25
MWSK +1

Elemente Betreten
Einfluss erkennen (D)

Kreis 15

Hilfe der Mutter: ein Läuterer kann diese Disziplinsfertigkeit einsetzen, um die Kraft der Natur herbeizurufen, um ihn zu schützen. Der charakter macht eine Halbmagie (Will) Probe gegen einen Mindestwurf, der von der Beschaffenheit des Astralraums abhängt, in dem er sich befindet: sicher 12, offen 15, befleckt 20, Verunreinigt 25.
Bei Erfolg bestimmt der SL ein Effekt um den Läuterer vor Natürlichen gefahren zu beschützen.

MWSK +1
KWSK +1

Zweite Change
Tödlicher Schlag (Waffenlos)

Variationen:

1-4:
Heilendes Feuer, Holzhaut, Klettern, Tiegersprung

5-8:
Stählerner Blick, reinigende Kälte, Erdhaut, Tiere heilen

9-12:
Ansatz zur Perfektion, Falschheit erkennen, Chamäleon, Geistwandeln,

13-15:
Aurarüstung, Steinhaut

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Überleben, Naturkunde, Forschen

Wissensfertigkeiten:
Geographie, Geschichte der Plage

LÄUTERER

Läuterer widmen sich der Heilung der Narben, die die Dämonen, die Plage und andere, die die Schönheit der Welt schänden wollen, hinterließen. Läuterer sind gewiit, extreme Dinge zu tun, um die Liebe der Obsidianerrasse zu der Natur und der Erde zum Ausdruck zu bringen, und meiden dichtbesiedelte Gegenden vor. Manche Namensge-
berrassen nennen Läuterer die Rächer der Natur, auch wenn diese Bezeichnung eher schwärmerischer Übertreibung als Tatsachen entspringt.

Sie genes zwar äußerst aggressiv gegen alle vor, die ihrer Ansicht nach die Erde geschändet haben, doch in jeder anderen Hinsicht ähneln Läuterer sehr stark den anderen Obsidianern. Nur wenn sie die Erde irgendwie verletzt sehen, geben sie ihrem gerechten Zorn nach und zeigen noch intensivere Wut als ein typischer Obsidianer bei einer Beleidigung seines Lebensfelsens.

Wichtige Attribute: Stärke, Geschicklichkeit und Zähigkeit

Karmaritual: Der Läuterer findet einen festen Gegenstand wie etwa einen großen Felsblock oder eine Höhlenwand, auf die er sich konzentriert, und singt dann, um sich in Trance zu versetzen. In der nächsten halben Stunde beschwört der Läuterer geistige Bilder des ungerechtfertigten Leides und der Schmerzen, die er zeit seines Lebens erlitten hat. Während er dieser Dinge gedenkt, schlägt er mit bloßen Fäusten gegen den festen Gegenstand und steigert das Tempo der Hiebe langsam, bis sich seine Hände schneller bewegen, als das Auge zu sehen vermag. Er beendet das Ritual, indem er seinen Eid, die Welt zu schützen und für ihre Erneuerung zu kämpfen, erneuert.

Kunsth Handwerk: Kristallschnitzen, Steinmetzarbeiten, Holzschnitzen



Spezialisierungen:

Der Rächer:

Der Fokus des Rächers liegt im Bereich des Kampfes

- K1: Standhaftigkeit zu Holzhaut
- K2: Tieranalyse zu Standhaftigkeit
- K9: Sicherer Pfad zu Erdhaut
- K 14: Zauberneutralisieren zu Steinhaut
- K15: Zweite Chance zu Aurarüstung

Vertraute:

Ein Erdelementar

Besonderes:

Macht des Lebensfelsens:

Wenn ein Läuterer eine Woche mit seinem Lebensfelsen verschmilzt erhält er für 1 Monat +1 auf alles. (Nicht kumulativ).

Der Bewahrer:

Sein Fokus liegt auf dem Umgang mit der Natur.

- K1: Kampfgebrüll zu Tiere Bändigen
- K5: Schlachtruf zu Tiere Heilen
- K8 Hammerschlag (D) zu Schadensverteilung und Schutzgeist (K7) wird (D)
- K 10: Schläge Horten zu Vertrauten Verbessern
- K 15: Tödlicher Schlag zu Vertrauten Stärken

Disziplinsverletzungen:

Durch seine Liebe zur Natur und der Abneigung gegenüber allem Dämonischen zählen absichtliche Verletzungen der Natürlichen Flora und Fauna als Disziplinsverletzung, sowie die Hilfe für Dämonen oder ihren Anhängern. Auch kann es zu Disziplinsverletzungen führen wenn der Läuterer tatenlos solche Zustände hinnimmt und nicht alles in seiner Machtstehende tut um solche Missstände zu beheben.

Luftpirat

Rassen: keine [Elfen](#), [Obsidianer](#) oder [Windlinge](#)

Kreis 1

Feuerblut (D)
Hieb Ausweichen
Kampfgebrüll
Karmaritual
Luftschiffahrt (D)
Nahkampfwaffen (D)

Kreis 2

Schildangriff (D)
Unempfindlichkeit (8/6)
Weitsprung

Kreis 3

Waffenloser Kampf
Windkissen (D)

Kreis 4

Luftschiff Geschwindigkeit steigern: für 2 ÜB kann der Pirat die Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit eines Luftschiffes um 25% steigern die Wirkung hält eine Minute lang.

Fadenweben (Luftweben) (D)
Wurfwaffen

Kreis 5

Karma für Stärke

Luftgleiten
Zweitwaffe

Kreis 6

KWSK + 1

Stählerner Blick (D)
Letzte Rettung

Kreis 7

Karma für bewaffneten Nahkampfschaden

Starrsinn
Schwungvoller Angriff

Kreis 8

Ausfall: für 2 ÜB erhält der Luftpirat eine Zweite Aktion in dieser KR.

Hammerschlag (D)
Löwenherz

Kreis 9

Karma für Willenskraft
SWSK +1

Resistenz
Zweiter Angriff
Körperkontrolle

Kreis 10

Mordgier: für jeden Gegner der von dem Luftpiraten im Nahkampf getötet wird, erhält er im der Nächsten KR +3 auf seine Ini. Zusätzlich erhält er ein Karmapunkt zurück, bezahlt werden muss das Karma immernoch.

Eleganter Abgang
Zorn des Himmels (D)

Kreis 11

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini
KWSK + 1

Vitalität
Schuld abwälzen (D)

Kreis 12

Himmelsstärke: der Luftpirat erhält +3 auf seinen Stärkewert und seine Mystische Rüstung.

SWSK +1

Astralschild
Projektile ablenken

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
MWSK + 1

Element betreten
Einfluss entdecken

Kreis 14

Karmamaximum + 25
KWSK +1

Schiff Erwecken (D)
Verteidigung

Kreis 15

Gewitterlied: Für 5 Überanstrengungspunkte kann der Luftpirat ein Unwetter erschaffen. Das Herbeirufen dauert eine Stunde. Dieser Magische Unwetter beeinträchtigt das Gefährt, auf dem der ihn beschwörende Pirat fährt, kaum, kann aber bei anderen (Luft)Schiffen, die sich in der unmittelbaren Umgebung aufhalten, schweren Schaden anrichten. Die Piloten anderer (Luft)Schiffe in unmittelbarer Nähe müssen eine Luftschiffahrt/ Segeln-Probe mit einer Schwierigkeit von einem Hervorragenden Erfolg gegen den Wirkwurf machen. Die Schiffe derjenigen Piloten, denen diese Probe nicht gelingt, nehmen Schaden der Stufe 25 durch das Unwetter und müssen jede KR Eine weitere Probe machen, bis eine Gelingt. Die Wirkfläche ist 150 Schritt.

KWSK +1
SWSK +1

Tödlicher Schlag (Nahkampf) (D)
Mehrfacher Schlag

Variationen:

1-4:
Projektilwaffen, Blocken,
Überraschung Angriff, Dietrich

5-8:
Ätherhaut, Blitzwurf, magisches Gespür,
Schwachstellen Erkennen

9-12:
Anspornen, Astral Angriff, Blitzschnelle
Fäuste, Gedanken Verbergen

13-15:
Puls der Schlacht, Überrumpeln

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Luftschiffahren, Navigation, Nahkampfwaffen

Wissensfertigkeiten:
Barsaivische Handelsrouten, Luftschlachten

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl oder ein Luftelementar

Besonderes:

Keine

Disziplinsverletzungen:

Zu den schlimmsten Verletzungen gehört das der Luftpirat die Verantwortung für sein tun, seine Situation oder sein Leben in die Hände anderer legt oder nicht übernimmt. Aber auch Verletzungen ihrer Ehre oder Brüche ihrer Ehre führen zu Talentkrisen.

Die Luftpiraten sind eine ernstzunehmende Macht in Barsaive. Ihre Luftschiffe tauchen in ganz Barsaive auf und plündern in der Regel die Theraner und ihre Vasallen aus. Luftpiraten sind stolz und erweisen sich gegenüber ihresgleichen als sehr loyal, vorausgesetzt, die anderen gehören keinem anderen Clan oder Stamm an.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit, Stärke und Zähigkeit

Beschränkungen der Rassen: Elf, Obsidianer, Windling

Karmaritual: Um sein Karmaritual zu vollziehen, verbringt der Luftpirat mehrere Minuten in stiller Meditation unter freiem Himmel. Dann schlägt der Luftpirat mit dem Schwert auf seinen Schild, langsam zuerst, vielleicht zwei Schläge pro Minute. Die Schläge werden immer schneller, beginnen schließlich zu rasen. Das Trommeln hält dreissig Minuten lang an. Das Ritual ist beendet, sobald der letzte Schlag verhallt ist.

Kunsthandwerk: Knochenschnitzen, Runenschnitzen, Holzchnitzen

Luftsegler

Rassen: Keine Obsidianer

Kreis 1

Hieb Ausweichen (D)
Karmaritual
Luftschiffahrt (D)
Nahkampfwaffen (D)
Spektakulärer Angriff
Waffenloser Kampf

Kreis 2

Manövrieren
Unempfindlichkeit (7/6)
Weitsprung (D)

Kreis 3

Wurfwaffen
Windkissen (D)

Kreis 4

Schiff Schützen: für 2 ÜB steigert der Luftsegler den Schaden (Kritisch, Manövrierunfähigkeit, Zerstört) um 25% für ein eine Minute.

Fadenweben (Segelweben) (D)
Projektilwaffen

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini
Luftgleiten
Parade

Kreis 6

KWSK + 1
Zweitwaffe (D)
Verspotten

Kreis 7

Karma für Willenskraft
Fremdsprachen
Schwungvoller Angriff

Kreis 8

Schwungangriff: für 1 ÜB kann der Luftsegler mit Hilfe von seinen Tentakeln uä. seinen Angriff verstärken. Wenn der Angriff gelingt erhöht sich der Schaden um den Kreis des Luftseglers.

Starrsinn (D)
Standhaftigkeit

Kreis 9

Karma für Charisma
SWSK +1
Kritischer Treffer (D)
Löwenherz
Astralangriff

Kreis 10

Wind besänftigen: Mittels Halbmagie (WILL) gegen 10 kann der Luftsegler Wind Beruhigen. Jeder Erfolgsgrad ignoriert einen Modifikation durch Unwetter. Ein Versuch kostet 5 ÜB.

Riposte
Resistenz

Kreis 11

Karma für Nahkampfschaden
KWSK +1

Verteidigung
Zorn des Himmels

Kreis 12

Hilfe des Windes: für 1 ÜB kann der Luftsegler eins seiner Talent Windkissen, Luftgleiten und Element betreten (Luft), sofern er über sie verfügt, auf eine andere Person übertragen. Jede Übertragung hält Kreis Minuten an. Außerdem verdoppelt sich seine Geschwindigkeit und Reichweite wenn er sie auf sich selber anwendet.

SWSK +1

Löwenmut (D)
Astrales Schild

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
MWSK + 2

Ansporn
Element Betreten

Kreis 14

Karmamaximum + 25
KWSK +1

Schiff Erwecken (D)
Einfluss entdecken

Kreis 15

Schiffsempathie: der Luftsegler kann das eine Luftschiff so verzaubern, dass er jede Veränderung darauf bemerkt. Um eine Veränderung zu bemerken muss der Segler eine Halbmagie(WAH) gegen die MWSK des Verursachers ablegen. Das Betreten des Schiffes zählt als Veränderung. Es kann nur ein Schiff gleichzeitig verzaubert werden.

KWSK +1
SWSK +1

Zweite Chance
Ätherwaffe (D)

Variationen:

1-4:
Herzliches Lachen, Feilschen , Erster Eindruck, Waffenloser Kampf

5-8:
Eleganter Abgang, Entwaffnen, Ablenkung, Gassenwissen

9-12:
Zauber Neutralisieren, Beeindrucken, Falschheit erkennen, Matrixschlag

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

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Luftschiffahren, Navigation, Nahkampfwaffen

Wissensfertigkeiten:
Helden und Legenden, Luftschlachten

Luftsegler sind Kämpfer, die Magie benutzen um ihre Techniken beim steuern von Luftschiffen zu verbessern, die in den Lüften Barsaives fliegen. Luftsegler sind sehr gut, um sie als Teil einer Besatzung oder für jeglichen anderen Typ in Gruppen einzusetzen. Luftsegler sind die am meistverbreitetsten Besatzungsmitglieder auf den Luftschiffen der zivilisierten Nationen und Handelshäusern von Barsaive und Thera.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit und Stärke
Beschränkungen der Rassen: Obsidianer

Karmaritual: Um sein Karmaritual zu vollziehen, muss ein Luftsegler allein unter freiem Himmel sitzen und mehrere Minuten lang meditieren, wobei er vor seinem

geistigen Auge sein Schiff auf eine lange Reise durch die Wolken schickt. Er stellt sich eine Reise vor, die er eines Tages zu machen hofft, und denkt 30 Minuten lang an Bilder dieser Reise, darunter auch die Risiken und Gefahren und wie seine Ausbildung und seine Fertigkeiten helfen könnten, die Reise sicher zu gestalten. Das Ritual ist vollendet, wenn die Phantasiereise endet.

Kunsth Handwerk: Segel besticken,
Runenschnitzen

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl oder ein Luftelement

Besonderes:

Alle Proben für Gruppenfäden erhalten einen Bonus von 2 Stufen.

Disziplinsverletzungen:

Luftsegler müssen sich an den inoffiziellen Kodex halten. Mehr dazu im Wege des Adepten, aber dadurch lösen viele unmoralische Handlungen eine Talentkrise aus.

Magier

Rassen: alle

Kreis 1

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

Kreis 2

Beweisanalyse (D)
Unempfindlichkeit (4/3)
Zaubermatrix (Magie)

Kreis 3

Büchergedächtnis (D)
Lesen und Schreiben

Kreis 4

Zauberdreieck: Für 2 ÜB kann der Magier einsetzen um ein leuchtendes Dreieck um sich herum zu beschwören, was als Aktion zählt, dessen Seiten jeweils nicht länger als einen Schritt sein dürfen. Während er sich im Dreieck aufhält, erhält der Magier, der es erschaffen hat, 1 Stufen zu seinen Talente Fadenweben, Spruchzauberei und andere die seine Zauber beeinflussen. Das Zauberdreieck hält bis der Magier es verlässt.

Arkane Gefasel (D)
Zaubermatrix (Magie)

Kreis 5

Karma für Charisma

Astralsicht (D)
Willensstärke

Kreis 6

MWSK + 1
Erweiterte Matrix (Magie)
Fremdsprachen

Kreis 7

Karma für Willenskraft

Magisches Gespür
Artefaktgeschichte (D)

Kreis 8

Matrixspaltung: Für 2 Punkte Überanstrengungsschaden kann der Magier eine seiner Zaubermatrixen (Zaubermatrix, Erweiterte Matrix oder Gepanzerte Matrix) aufspalten. Eine so entstandene „Gespaltene Matrix“ kann 2 Zauber beinhalten. Die kombinierten Kreise der Zauber dürfen den Rang der Gespaltenen Matrix nicht übersteigen. Jede Anwendung der Matrixspaltung hält 24 Stunden vor. Eine Matrix kann nur einmal gespalten werden. Matrixspaltung kann auf alle Zaubermatrixen des Magiers angewendet werden, vorausgesetzt, er kann der Überanstrengung standhalten.

Erweiterte Matrix (Magie)
Starrsinn

Kreis 9

Karma auf die Wirkung von Schadenszaubern
SWSK +1

Gepanzerte Matrix (Magie)
Untrüglicher blick
Matrixschlag

Kreis 10

Magische Vernichtung: Für 2 ÜB kann der Magier beim Schadenswurf eines seiner Zauber seine Charismastufe dazu addieren.

Zauber Neutralisieren (D)
Falschheit erkennen

Kreis 11

Karma für Wahrnehmung
MWSK + 1

Gepanzerte Matrix (Magie)
Astrales Schild (D)

Kreis 12

Webe Meister: wenn der Magier in seinem Zauberdreieck steht erhält er nicht +1 Stufe auf seine Talente Fadenweben, Spruchzauberei und andere die seine Zauber beeinflussen sondern +3 und er erhält einen zusätzlichen Faden wenn der ein guten Erfolg beim Weben eines Zaubers gelingt.

SWSK + 1

Gepanzerte Matrix (Magie)
Geistwandeln

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
KWSK +1

Summenmatrix (Magie)
Metamagie (D)

Kreis 14

Karmamaximum + 25
MWSK + 1

Schnelles Weben (D)
Summenmatrix (Magie)

Kreis 15

Zauberrückwurf: der Magier kann ein Zauber zurück werfen, der nur den Magier als Ziel hat. Dazu muss dem Magier eine Halbmagie (WAH) gegen das Ergebnis der Spruchzaubereiprobe gelingt. Bei gelingen trifft der Zauber den ursprünglichen wirker und nicht den Magier. Jeder Versuch kostet 2 ÜB, wenn der Magier dabei im Zauberdreieck steht erhält er einen Bonus von 3 Punkte auf die Halbmagieprobe.

MWSK + 1
SWSK + 2

Gefestigter Geist
Tödlicher Schlag (Zauber)

Variationen:

1-4:
Feilschen, Erster Eindruck, eiserner Wille, Gewinnbringendes Lächeln

5-8:
Ablenkung, Eleganter Abgang, , Erweiterte Matrix (Magie), Mob Aufwiegen

9-12:
Gedanken verbergen, Kritischer Treffer, Nachdenkliche Mine, Gedanken kette

13-15:
Einfluss Entdecken, Summenmatrix (Magie)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Forschen, Konversation, Alchemie

Wissensfertigkeiten:
Astralraum, Magiethorie

Magier sind Zauberer, die in erster Linie in den theoretischen Aspekten der Magie bewandert sind. Jene, die anderen Zauberdisciplinen folgen, tun Magier manchmal als „Bücherzauberer“ ab, aber nur sehr wenige bringen den Mut auf, das einem Magier ins Gesicht zu sagen.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft.

Beschränkungen der Rassen: Keine.

Karmaritual: Um sein Karmaritual zu vollziehen, zieht der Magier einen mindestens zwei Schritte durchmessenden Kreis und markiert dann innerhalb des Kreises ein Dreieck. In dieses zeichnet er einen weiteren Kreis, in jenen wieder ein Dreieck, und so weiter. Nach kurzer Zeit wird der Magier gezwungen sein, kleinere Figuren zu zeichnen, als ihm von Hand möglich ist. Er muss die Kraft seiner Magie einsetzen, um weiterzuzeichnen, auch wenn das Ergebnis so winzig ausfällt, dass es mit bloßem Auge nicht mehr zu erkennen ist. Die Sequenz endet mit einem Dreieck. Das Ritual ist beendet, sobald das letzte Dreieck gezeichnet ist.

Kunsthandwerk: Kalligraphie, Musikinstrument Spielen, Roben Besticken.

Spezialisierungen:

Es gibt 3 Arten von Magiern Den Geistmagier, den Instinktmagier und den Herrschaftsmagier.

Der Geistmagier verlässt sich auf die eigene Geistige Überlegenheit und hält sich für besser als alle anderen.

Der Instinktmagier verlegt sich auf seine Instinkte und stellt sie über Staubige Bücher.

Der Herrschaftsmagier schmiedet sorgfältige Pläne und möchte die Kontrolle über alles.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl, meist um die magischen Fertigkeiten zu verbessern.

Besonderes:

Jede der drei Varianten haben eigene Zauber.

Besondere Form der Spruchmagie:

Zaubermeister

+3 Stufen auf alle Proben beim erschaffen eines Zaubers. Außerdem stehen dem Magier mehr Zauber zur Verfügung.

Und die ÜB sinkt um 1 je KR wenn mehrere Zauber gewirkt werden.

Disziplinsverletzungen:

Geistmagier erleiden eine Krise, wenn sie etwas Dummes tun oder ihre Überheblichkeit schwindet.

Instinktmagier erleidet eine Krise, wenn sie eine unbekannte Situation erlebt oder auf etwas Stößt mit dem er nicht umgehen kann.

Herrschaftsmagier erleiden eine Krise, wenn ein Plan scheitert oder sie die Kontrolle verlieren.

