

Schwertmeister

Rasse: keine Obsidianer

Kreis 1

Hieb Ausweichen (D)
Karmaritual
Manövrieren (D)
Nahkampfwaffen (D)
Standhaftigkeit
Verspotten

Kreis 2

Parade (D)
Unempfindlichkeit (8/6)
Kampfsinn

Kreis 3

Herzliches Lachen
Fremdsprachen

Kreis 4

Herausforderung Der Besten:

Es erlaubt einem Charakter den Anführer einer Gruppe von Gegnern zum Zweikampf zu fordern. dazu macht er eine Halbmagieprobe (CHA) gegen die Soziale Widerstandskraft des Anführers der gegnerischen Gruppe. Bei einem Durchschnittlichen oder Guten Erfolg ist der gegnerische Anführer verwirrt und muss über die Herausforderung nachdenken. In diesem Zustand wird er als Bedrängt betrachtet und muss seine Proben entsprechend modifizieren. Bei einem Hervorragenden oder besseren Erfolg muss der gegnerische Anführer zwischen zwei Möglichkeiten wählen: Flucht oder Kampf. Flucht: Der Anführer versteht die Herausforderung und beschließt zu fliehen. Der Rest seiner Gruppe zählt als Verlierer des Zweikampfes
Kampf: Der Anführer muss dem herausfordernden Charakter im Kampf Mann gegen Mann gegenüberreten. Auf keiner Seite darf ein anderer Charakter in den Kampf eingreifen oder seine Seite zählt als bedrängt. Der Verlierer des Zweikampfes und seine Seite zählen für Kreis des Herausforderers als bedrängt.

Fadenweben (Schwertweben) (D)
Riposte (D)

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusiv Ini

Starrsinn
Zweitwaffe (D)

Kreis 6

KWSK + 1
Entwaffnen
Tiegersprung

Kreis 7

Karma für Charisma
Schmetterschlag
Zweiter Angriff (D)

Kreis 8

Klinge Formen: Für 2 ÜB und einen weiteren für jede Runde kann der Schwertmeister ein gerade Klinge aus einem Gegenstand wie einem Stock, einem Stab oder sogar einem flexiblen Gegenstand wie einem Seil oder Gürtel formen. Die Klinge funktioniert wie ein Schwert der gleichen Größe bis hin zum Schaden.

Schwachstellen Erkennen
Eleganter Abgang

Kreis 9

Karma für Waffenschaden
SWSK +1
Festnageln
Astralangriff (D)
Beedrücken

Kreis 10

Mystische Klinge: der Schwertmeister kann eine Klinge so verzaubern das sie entweder 2 Schaden mehr verursacht, die Ini mit der Klinge um 2 Steigt oder alle Angriffe mit der Klinge einen Bonus von 2 Stufen erhalten. Es ist nur ein Bonus wählbar. Der Bonus kann für jede Waffe des Schwertmeisters gewählt werden.

Kritischer Treffer
Wirbelwind (D)

Kreis 11

Karma für Willenskraft
KWSK +1
Verteidigung
Geistesgegenwart

Kreis 12

Gezielter angriff: Für 2 ÜB kann der Schwertmeister Schwachstellen in der Rüstung des Gegners ausmachen, für Direkttreffer braucht es eine Erfolgsgrad weniger in dieser Runde.

SWSK + 1

Vitalität
Matrixschlag

Kreis 13

+ 1 Erholungsprobe
MWSK +1

Puls der Schlacht
Astrales Schild

Kreis 14

Karmamaximum +25
KWSK +1

Mehrfacher Schlag (D)
Aurarüstung

Kreis 15

Finaler Kampf: für je 2 ÜB erhält der Schwertmeister + 1 auf At und +1 auf Schaden, es können beliebig viele ÜB je Runde ausgegeben werden.

KWSK +1
SWSK +1

Ätherwaffe (D)
Tödlicher Schlag (Nahkampf)

Variationen:

1-4:
Überraschungsangriff, Magische Klinge, Erster Eindruck, Projektilwaffen

5-8:
Projektil ablenken, Waffe Verbergen, Rüstung Schmieden, Letzte Rettung

9-12:
Astrales Schild, Hass der Rechtschaffenheit, Projektil abwehren, Falschheit erkennen

13-15:
Überrumpelung, Zweite Chance

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Etikette, Wurf Waffen, Nahkampfwaffen

Wissensfertigkeiten:
Waffenkunde, Turniere Barsaive

Spezialisierungen:

Es sind die Spezialisierungen Fechtmeister und Kavalier möglich.

Der Kavalier:

Er tauscht die Boni durch die SWSK und die durch die KWSK.

Fechtmeister:

Kann beliebig viele Sozialtalente durch Kampftalente und andere Waffentalente ersetzen.

Besonderes:

Prahlschwert und Seelenwaffe „Wege des Adepten“
Seite 123.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Der Kavalier:

Dürfen nur Tiere wählen die ihre Sozialtalente unterstützen.

Fechtmeister:

Dürfen nur Tiere wählen die ihre Kampftalente unterstützen.

Disziplinsverletzungen:

Einfach und direkt sind für den Schwertmeister fremd, Flair und Eleganz umgehen den Schwertmeister und allen seiner Taten, ansonsten erleidet er eine Krise. Selbst im Kampf, sogar beim Töten eines Feindes. Ein Schwertmeister der einen Gegner nur tötet, weil er seine Deckung verlässt oder einen Fehler macht handelt nicht nach seiner Disziplin. Genauso wenig wie ein Schwertmeister der Meuchelt, rumschleicht oder sich sonst wie bedeckt hält.

Ein Schwertmeister der nicht im Kampf ein bis zwei völlig unnötige aber spektakuläre Manöver macht, kann eine Krise erleiden.

Schwertmeister lernen den Wert eines gut geführten Schwerts schätzen und üben Schnelligkeit und Gewandtheit im Kampf. Schwertmeister haben oft ein prahlerisches Gehabe an sich.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit und Charisma.

Beschränkungen der Rassen: Obsidianer.

Karmaritual: Um sein Karmaritual zu vollziehen, ficht der Schwertmeister gegen imaginäre Gegner. Die ersten Duelle gleichen schweigsam ausgetragenen Übungen. Im letzten Kampf des Rituals kommen Lautäußerungen, akrobatische Manöver und sogar Drohreden hinzu. Das Ritual ist beendet, wenn der letzte Feind fällt.

☉ **Kunsthandwerk:** Schauspielerei, Bildhauen, Runenschnitzen in Waffen.

Scout

Rasse: Keine Trolle und Obsidianer

Kreis 1

Hieb Ausweichen
Karmaritual
Klettern (D)
Lautloser Gang (D)
Magisches Spurenlesen (D)
Nahkampfaffen

Kreis 2

Fremdsprachen (D)
Manövrieren
Unempfindlichkeit (6/5)

Kreis 3

Astralsicht (D)
Sprint

Kreis 4

Sinne schärfen: Für 2 Überanstrengungspunkte kann der Scout einen seiner natürlichen Sinne schärfen und seine Wahrnehmung um 2 erhöhen, wenn er eine auf diesem geschärften Sinn beruhende Wahrnehmungsprobe macht.

Projektilwaffen
Fadenweben (Scoutweben) (D)

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini

Dietrich
Geistesgegenwart

Kreis 6

SWSK +1

Tierische Sinne (D)
Weitsprung

Kreis 7

Karma für Wahrnehmung

Magische Markierung
Magisches Gespür

Kreis 8

Überlebensinstinkt:
Der Scout kann für 2 ÜB jede Probe um 2 erhöhe die ihm hilft in der Stadt oder Natur zu Überleben.

Kompasspfeil
Sicherer Pfad (D)

Kreis 9

Karma für Charisma
KWSK +1

Kunstreiterei
Fallen Entschärfen
Boote Steuern

Kreis 10

Packesel: für 2 Blutschaden kann die Stärke zur Berechnung der Hebe und Tragkraft des Scouts um 5 erhöht werden und die LL um 10/5. Es hält ein Jahr und ein Tag an.

Gassenwissen
Resistenz (D)

Kreis 11

Karma für Willenskraft
SWSK +1

Projektil Ablenken
Herz der Natur

Kreis 12

Wachen: der Scout erhält 2 Stufen auf Wahrnehmungsproben, wenn es darum geht Gefahren während einer Wach, Erkundung oder Wanderschaft zu bemerken.

KWSK +1

Chamaeleon (D)
Schütze Aufspüren

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
MWSK +1

Verteidigung
Kritischer Treffer

Kreis 14

Karmamaximum + 25
SWSK +1

Matrixschlag
Ätherwaffe (D)

Kreis 15

Schutz der Karawane: solange der Scout eine Erkundung anführt oder Teil der Wachmannschaft ist erhält er im Kampf einen Bonus von 3 auf alle Widerstände.

KWSK +1
SWSK +1

Aurarüstung
Zweite Change (D)

Variationen:

1-4:
Überraschungsangriff, Abrichten,
Tierfreundschaft, Tieranalyse

5-8:
Adlerauge, Ablenkung, eleganter Abgang,
Entwaffnen

9-12:
Pfeilhagel, Beeindrucken, Zauber
Neutralisieren, Nachdenkliche Mine

13-15:
Einfluss entdecken, Überrumpeln

Fertigkeiten:
Projektilwaffen, Wurfaffen, Handwerker
(Bogner uä)

Wissensfertigkeiten:
Waffenkunde, Naturkunde

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Konversation, Überleben, Navigation

Wissensfertigkeiten:
Naturkunde, Geographie

Scouts spielen bei Abenteurergruppen in Barsaive eine einzigartige Rolle. Sie stellen eine Mischung der Disziplinen Dieb und Krieger dar und dienen oft als beides. Ihre Fähigkeiten ähneln den der Diebe, aber sie fügen sich besser in Gemeinschaften ein. Scouts lassen sich oft in großen Städten als Reiseführer anheuern und arbeiten sowohl für Einzelne wie auch für Handelshäuser.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit und Wahrnehmung

Beschränkungen der Rassen: Obsidianer, Troll

Karmaritual: Um sein Karmaritual zu vollziehen, lässt sich ein Scout von seinen Gefährten mit verbundenen Augen etwa eine halbe Stunde lang tief in den Wald führen. Dann meditiert er 10 bis 15 Minuten lang und stellt sich dabei den Weg zurück zu seinem Ausgangspunkt vor. Wenn er zurückgeht und seinen Ausgangspunkt findet, ist das Ritual beendet.

Kunsthandwerk: Runenschnitzen, Holzschnitzen

Spezialisierungen:

Es gibt Stadt und Wildnisscouts um diese beiden Varianten besser darzustellen zählen passende Tausche und Wechsel von Talenten nicht gegen das Maximum an Tausch- und Wechseltalenten.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Für die Doppelten Schadenspunktkosten kann auch ein Zweites Tier gebunden werden.

Besonderes:

S.O.

Disziplinsverletzungen:

Wenn ein Scout „seinen“ Platz in der Welt verliert und sich zu sehr von anderen beeinflussen lässt, erleidet eine Krise.

Für Scouts sind Talentkrisen besonders schlimm und der Malus wird verdoppelt.

Steppenreiter

Rassen: Keine Obsidianer

Kreis 1

Abrichten
Karmaritual
Kunstreiten (D)
Nahkampfwaffen (D)
Sturmangriff (D)
Tierfreundschaft

Kreis 2

Empathische Wahrnehmung
Schadensverteilung (D)
Unempfindlichkeit (7/6)

Kreis 3

Geisterpferd (D)
Projektilwaffen

Kreis 4

Reittier Rufen: Für 2 ÜB kann der Steppenreiter sein Reittier magisch zu sich zu rufen. Die maximale Reichweite des Rufs entspricht dem Ergebnis der Halbmagie (CHA) x 50 Schritte. Ein Ergebnis von 8 würde einem Charakter beispielsweise erlauben, sein Reittier aus einer Entfernung von bis zu 400 Schritten herbeizurufen.

Fadenweben (D)
Hieb ausweichen

Kreis 5

Karma für alle Aktionen des Reittiers, solange es vom Steppenreiter beritten ist.

Starrsinn
Schwenkangriff (D)

Kreis 6

KWSK +1

Tiere Bändigen
Abwehrkreis (D)

Kreis 7

Karma für Zähigkeit, inklusive Erholungsproben.

Letzte Rettung
Gewinnendes Lächeln

Kreis 8

Tierischer angriff: Das Reittier erhält einen weiteren angriff denn es mit seiner Primärwaffe und dessen Werten Ausführt.

Stählener Blick
Schmetterschlag

Kreis 9

Karma für Geschicklichkeit, Inklusive Ini
MWSK +1

Ansporn (D)
Schwungvoller angriff
Resistenz

Kreis 10

Unempfindlichkeit (Reittier): die Todesschwelle und Bewusstlosigkeitsschwelle eines Reittieres gesteigert werden. Je Kreis des Steppenreiters steigt die Todesschwelle des Reittiers um 5 und die Bewusstlosigkeitsschwelle um 4.

Magische Markierung
Tiere Heilen (D)

Kreis 11

Karma für Stärke
KWSK +1

Vertrauten Verbessern
Zweiter Schuss

Kreis 12

Reittier wiederbeleben: Der Steppenreiter berührt sein totes Reittier und legt eine Halbmagie (Will) Probe ab. Das Ergebnis ist die Zahl um die das Reittier geheilt wird. Wenn der Schaden so unter die Todesschwelle sinkt erwacht das Tier wieder, wenn nicht bleibt es tot. Jede Überschreitung der Todesschwelle gibt es nur einen Versuch.

MWSK +1

Schwachstelle Erkennen
Zweiter Angriff

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
SWSK +1

Schuld abwälzen (D)
Kritischer Treffer

Kreis 14

Karmamaximum + 25
KWSK +1

Vertrauten Stärken
Pfeilhagel

Kreis 15

Reittier Struktur: für je 2 Blutschaden die der Steppenreiter für ein Jahr und ein Tag opfert erhält sein Reittier für den gleichen Zeitraum wahlweise +1 auf ein Attribut oder auf eine Rüstungsart.

KWSK +1
MWSK +1

Mehrfacher Schlag (D)
Tödlicher Schlag (Nahkampf)

Variationen:

1-4:
Angst einflößen, Brandpfeil, Eiserner Wille, Fremdsprache

5-8:
Adleraugen, eleganter Abgang, Ätherhaut, Pfeil ablenken

9-12:
Astral angriff, Matrixschlag, Verteidigung, Hass der Rechtschaffenheit

13-15:
Puls der Schlacht, Ätherwaffe

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Reiten, Abrichten, Überleben

Wissensfertigkeiten:
Tierkunde, Naturkunde

Steppenreiter sind grimmige, berittene Krieger. Sie trainieren mit ihren Reittieren und stellen eine sogenannte „empathische“ Verbindung zu ihnen her, respektieren sie sogar oft mehr als andere Lebewesen. Diese Disziplin betont körperliche Ertüchtigung und Einfühlungsvermögen für die Reittiere der Charaktere.

Wichtige Attribute: Stärke, Zähigkeit und Charisma
Beschränkungen der Rassen: Obsidianer

Karmaritual: Um sein Karmaritual auszuführen, steckt ein Steppenreiter ein Ziel in den Boden und reitet anschließend mehrere Minuten lang von der Markierung weg. Wenn er die richtige Entfernung zwischen sich und das Ziel gelegt hat, bindet er sich eine Augenbinde um und weist sein Reittier an, zum Ziel zurückzukehren. Unter ausschließlicher Benutzung der fast psychischen Verbindung zu seinem Reittier und allen empathischen Talenten, die er besitzt, treibt der Steppenreiter sein Reittier zum vollen Galopp an, wenn das Ziel nur noch etwa 100 Schritte entfernt ist. Immer noch mit der Binde vor den Augen trifft der Reiter mit einem Hieb das Ziel und beendet damit das Ritual.

Besonderes:

Steppenreiter beginnen das Spiel mit einem Passenden Reittier.

Es gibt weitere Regeln zu Tod des Reittieres und Ehrenzöpfen im Weg der Adepten.

Disziplinsverletzungen:

Für einen Steppenreiter ist seine Beziehung zu seinem Reittier besonders wichtig, keine andere Beziehung kommt da heran. Er erleidet sogar eine Krise wenn er andere Beziehungen über die zu seinem Tier stellt, das betrifft sogar Liebschaften. Daher ist es natürlich auch eine Disziplinsverletzung, wenn er sein Tier vernachlässigt oder ihm sonst nicht gerecht wird.

Kunsthandwerk: Runenschnitzen, Holzschnitzen

Spezialisierungen:

Keine

Vertraute:

Ein Reittier nach Wahl.

Tiermeister

Rassen: keine Obsidianer oder T'skrang

Kreis 1

Karmaritual
Krallenhand (D)
Magisches Spurenlesen
Tiere Bändigen (D)
Tierfreundschaft (D)
Waffenloser Kampf

Kreis 2

Abrichten
Tieranalyse (D)
Unempfindlichkeit (8/6)

Kreis 3

Lautloser Gang
Tierische Sinne (D)

Kreis 4

Tier Einstimmung: für 2 Blutschaden erhält der Tiermeister+ 2 Stufen auf alle Proben im Umgang mit einer Tierart, außer Kampf. Der Bonus hält ein Jahr und ein Tag. Als Tierart zählen Vögel, Säugetiere, Reptilien usw.

Fadenweben (Tierweben) (D)
Tiegersprung

Kreis 5

Karma für Zähigkeit, inklusive Erholungsproben

Kampfsinn
Tiere Heilen

Kreis 6

KWSK +1

Weitsprung
Empathische Wahrnehmung (D)

Kreis 7

Karma für Stärke

Löwenherz (D)
Kunstreiterei

Kreis 8

Tiersinne Entwickeln: für je 2 Blutschaden kann der Tiermeister ein Sinn eines Tieres entwickeln, für Proben auf den Sinn benutzt er Halbmagie (WAH). Je 4 Kreise kann nur ein Sinn entwickelt werden.

Starsinn
Magisches Gespür

Kreis 9

Karma für Willenskraft
SWSK +1

Resistenz
Geisterpferd
Astral Netz

Kreis 10

Todesklaue: Wenn der Tiermeister das Talent Krallenhand einsetzt, kann er für die Schadensprobe bis zu 3 zusätzliche Karmapunkte verwenden.

Vertraute Verbessern (D)
Wundübertragung

Kreis 11

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini
KWSK +1

Vitalität
Blitzschnelle Fäuste (D)

Kreis 12

Schädliche Empathie: für 2 ÜB kann der Tiermeister bei einem Schadenswurf eines Waffenlosen Angriff seine Charismastufe hinzuaddieren. Es ist mit Krallenhand und allen anderen Modifikationen kompatibel.

SWSK +1

Chamäleon
Gift

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
MWSK +1

Herz der Natur
Abwehrkreist

Kreis 14

Karmamaximum + 25
KWSK +1

Vertrauten Stärken (D)
Einfluss Entdecken

Kreis 15

Gabe des Phönix: Wenn die Todesschwelle des Tiermeisters überschritten wurde darf er beliebig oft ein Karma werfen (solange er über das nötige Karma verfügt) und sich um das Würfelergebnis heilen.
KWSK +1
SWSK +1

Aurarüstung (D)
Zweite Chance

Variationen:

1-4:
Schadensverteilung, Wurf Waffen, Klettern, Überraschungsangriff

5-8:
Sicher Pfad, Ätherhaut, Entwaffnen, Schwachstellen erkennen

9-12:
Anspornen, Kritischer Treffer, Rechtschaffender Hass, Ansatz zur Perfektion

13-15:
Überrumpeln, Tödlicher Schlag (Waffenlos)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Dauerhafte Kunst (der weg des Adepten S.133), Abrichten, Überleben

Wissensfertigkeiten:
Tierkunde, Wilde Tiere

Tiermeister haben ein besonderes Geschick für die Arbeit mit Tieren. Viele Tiermeister fühlen sich in großen Städten unbehaglich und ziehen es vor, in der Wildnis zu leben, fernab von anderen Leuten.

Tiermeistertalente ähneln oft Tierfähigkeiten. Talente dieser Disziplin können Wassertiere, Lufttiere, Erdtiere und Landtiere beeinflussen. Sie funktionieren bei magischen Tieren wie dem Pegasus ebenso wie bei einer ganz gewöhnlichen Hauskatze. Viele davon wirken nicht auf intelligente Lebewesen. Die meisten Tiermeisterkräfte haben keinen Einfluss auf Untote, dämonische Kreaturen, Elementare und Wesen, die Konstrukte der Dämonen sind.

Wichtige Attribute: Charisma und Zähigkeit

Beschränkungen der Rasse: Obsidianer, T'skrang

Karmaritual: Der Tiermeister schreitet einen großen Kreis von mindestens 20 Schritten Durchmesser ab. Mittelpunkt dieses Kreises ist die Stelle, an der er zuletzt geschlafen hat. Der Tiermeister setzt sich in das Zentrum des Kreises und ruft schweigend die Tiere in der Umgebung an. Am Ende des Rituals nähert sich ein solches Tier dem Kreis (betritt ihn aber nicht). Der Tiermeister bedeutet ihm, den Kreis zu betreten. Das Ritual ist beendet, sobald die Kreatur seiner Aufforderung nachkommt. Wenn der Tiermeister das Ritual in einer Gegend durchführt, in der es keine Tiere gibt, zieht er aus diesem Ritual zwei Karmapunkte weniger als sonst.

Besonderes:

Beliebig viele Tiere ist Besonderheit genug.

Disziplinsverletzungen:

Ein Tiermeister erleidet eine Krise, wenn er seine Tiere vernachlässigt oder etwas über sie stellt. Auch Das nicht beenden von Leid.

Jede Beziehung zu dem Tieren muss ehrlich und aufrichtig sein.

Spezialisierungen:

Keine, die Tiere sind Variation genug.

Vertraute:

Beliebig viele Tier nach Wahl.

Troubadour

Rasse: alle

Kreis 1

Erster Eindruck (D)
Gefühlsmelodie (D)
Karmaritual
Magische Maske
Nahkampfwaffen
Stimmen Imitieren (D)

Kreis 2

Artefaktgeschichte
Fremdsprachen (D)
Unempfindlichkeit (6/5)

Kreis 3

Empathische Wahrnehmung (D)
Lesen und Schreiben

Kreis 4

Der Kuss: Für 1 ÜB kann der Troubadour einem Angehörigen des bevorzugten Geschlechts einen Kuss von glühender Leidenschaft geben. Durch den Kuss gewinnt er 3 Stufen auf jeden Überredungsversuch und jedes Soziale Talent, das er gegen die betroffene Person einsetzt. Die Wirkung des Kusses hält 5 Minuten an.

Fadenweben (Geschichtenweben) (D)
Verspotten

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit

Ablenkung
Herzliches Lächeln

Kreis 6

SWSK + 1

Feilschen
Starrsinn (D)

Kreis 7

Karma für soziale Handlung eines Anderen

Mob Aufwiegeln (D)
Dekapo

Kreis 8

Die Geschichte: Für 2 ÜB kann der Troubadour 3 Stufen zu jeglicher Probe hinzuzählen, die für Überredungs- oder Täuschungsversuche erforderlich ist. (Der Troubadour sieht so vertrauenswürdig aus, warum sollte er lügen?) Die Geschichte kann zusammen mit dem Kuss verwendet werden. Die Auswirkung dieser Fähigkeit hält 5 Minuten vor.

Eleganter Abgang
Hypnotisieren

Kreis 9

Karma für Wahrnehmung
KWSK +1

Falschheit erkennen (D)
Klinge Jonglieren
Untrüglicher Blick

Kreis 10

Tödliche Eleganz:

Für 2 ÜB je KR kann der Troubadour zur Berechnung seines Schadens Charisma anstelle von Stärke und Charisma anstelle von Geschicklichkeit zur Berechnung der KWSK benutzen.

Schuld Abwälzen
Beeindrucken (D)

Kreis 11

Karma für Willenskraft
SWSK +1

Gedanken Verbergen
Festnageln

Kreis 12

Eleganz der Zeit: der Troubadour erhält +3 auf seinen Charismawert und berechnet seine Mystische Rüstung nicht mit Wille sondern mit Charisma.

KWSK +1

Kritischer Treffer
Gedankenkette

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
MWSK +1

Einfluss Entdecken (D)
Verteidigung

Kreis 14

Karmamaximum +25
SWSK +1

Aurarüstung
Ansatz zur Perfektion

Kreis 15

Todgesagte Leben länger: wenn der Troubadour in einem Kampf seine Todesschwelle überschreitet und aus i- welchen Gründen nicht stirbt erhält er + 15 Stufen auf alles Für den Restlichen Kampf.

KWSK +1
SWSK +1

Zweite Change (D)
Wirbelwind

Variationen:

1-4:
Herzliches Lachen, Wurfaffen,
Elementarspache, Geistersprache

5-8:
Entwaffnen, Löwenherz, Magisches Gespür,
Blitzwurf

9-12:
Ansporn, Löwenmut, Nachdenkliche Mine,
Matrixschlag

13-15:
Ätherwaffe, Puls der Schlacht

Halbmagic Beispiele:

Fertigkeiten:
Etikette, Konversation, Kunst

Wissensfertigkeiten:
Helden und Legenden, Geschichten der Plage

Troubadoure betätigen sich als Unterhaltungskünstler, Geschichtenerzähler, Schauspieler und Komponisten. Den gewöhnlichen Leuten ist der Troubadour Lehrmeister, ja Historiker. Sie helfen auch überall in Barsaive dabei, Nachrichten und Neuigkeiten von Ortschaft zu Ortschaft zu bringen.

Wichtige Attribute: Geschicklichkeit, Wahrnehmung und Charisma

Beschränkungen der Rassen: Keine

Karmaritual: Um ihr Karmaritual zu vollziehen, müssen Troubadoure vor einem Publikum von mindestens zwei Personen eine Ballade oder Parodie vortragen. Der Troubadour kann jonglieren, Witze machen, Geschichten erzählen oder ernsthafte Legenden berichten. Er muss die Vorstellung mit einer Geschichte beenden, die er mit den Worten beschließt: „Das ist die Wahrheit, und hier endet die Geschichte.“ Damit ist das Ritual vollzogen.

Kunsth Handwerk: Jonglieren, Bildhauen, Geschichtenerzählen

Spezialisierungen:

Es gibt zwei Spezialisierungen die, dieselben Talent Änderungen benutzen aber andere Karmarituale und Rollenspiel.

Der Weise und Kartograph:

K 1 Magische Maske > Lesen/ Schreiben

K 3 Lesen/ Schreiben > Büchergedächtnis

Tausche den Bonus durch KWSK und MWSK

Karmaritual:

Weiser:

Ein Weiser führt sein Ritual durch indem er ein Historischen Text, eine Ode oder Sager, die Bezug zum gegenwertigen Aufenthaltsort hat, vorträgt.

Kartograph:

Das Ritual wird durchgeführt indem eine genaue Karte der Umgebung zeichnet.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Besonderes:

Es können doppelt so Viele Kniffe für Gefühlsmelodie erlernt werden.

Disziplinsverletzungen:

Die Pflicht, wissen zu bewahren und durch Unterhaltung zu vermitteln ist der Kern der Disziplin alle Versäumnisse und Weigerungen führen zu einer Krise.

So wird ein Troubadour jede Gelegenheit nutzen um einen möglichst guten, unterhaltsamen Auftritt hinzulegen.

Verteidiger

Rassen: Alle

Kreis 1

Karmaritual
Spruchzauberei (D)
Fadenweben (Schildweben (D))
Zaubermatrix (Verteidiger)
Zauberbuch verstehen
Nahkampfwaffen (D)

Kreis 2

Hieb ausweichen (D)
Schildangriff
Unempfindlichkeit (6/5)

Kreis 3

Zaubermatrix (Verteidiger)
Parade (D)

Kreis 4

Kampfmagier: Immer wenn dem Verteidiger ein Nahkampfdirekttreffer gelingt erhält er einen freien Wurf auf Fadenweben um ein Faden für ein Zauber zu weben.

Eiserner Wille (D)
Zaubermatrix (Verteidiger)

Kreis 5

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini
Riposte
Astralsicht

Kreis 6

KWSK +1
Willensstärke
Schmettertschlag

Kreis 7

Karma für Wahrnehmung
Herzliches Lachen (D)
Feuerblut

Kreis 8

Zauberschutz: Immer wenn der Verteidiger von einem Schadenszauber direkt getroffen wird, wird seine MWSK um 5 zu erhöhen. Die Erhöhung hält Kreis runden.

Erweiterte Matrix (Verteidiger)
Zweiter angriff (D)

Kreis 9

Karma für Willenskraft
MWSK +1

Festnageln
Erweiterte Matrix (Verteidiger)
Zweitwaffe

Kreis 10

Zauber erleichtern: für 2 ÜB kann die Komplexität zum Fadenweben eines Zaubers um 1 gesenkt werden. Hält eine Runde an.

Falschheit erkennen (D)
Astral Angriff

Kreis 11

Karma für Zähigkeit, inklusive
Erholungsproben
KWSK +1

Verteidigung (D)
Wirbelwind

Kreis 12

Verteidigungshaltung: solange er einen Ort, Person oder Gegenstand Verteidigt gewinnt er jede KR einen Karmawürfel hinzu der in der Runde ausgegeben werden muss.

MWSK +1

Zauber Neutralisieren
Löwenherz

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
SWSK +1

Gepanzerte Matrix (Verteidiger)
Astrales Schild (D)

Kreis 14

Karmamaximum +25
KWSK +1

Hass der Rechtschaffenheit
Einfluss entdecken (D)

Kreis 15

Verbesserte Verteidigungshaltung: er erhält einen Bonus von +2 auf alle Talente, außer Unempfindlichkeit, wenn die Verteidigungshaltung wirkt.

KWSK +1
MWSK +1

Summenmatrix (Verteidiger)
Tödlicher Schlag (Nahkampf)

Variationen:

1-4:
Beweisanalyse, Standhaftigkeit, Magisches
spuren lesen, Geistwaffe

5-8:
Resistenz, Entwaffnen, Projektil ablenken,
Ätherhaut

9-12:
Ansporn, Astralnetz, Gepanzerte Matrix
(Verteidiger), Klingen Jonglieren

13-15:
Zweite Change, Tödlicher Schlag (Zauber)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Taktik, Konversation, Nahkampfwaffen

Wissensfertigkeiten:
Helden und Legenden, Geschichten der Plage

Anhänger dieser Disziplin sind fast immer freundlich und hilfsbereit. Wenn sie davon überzeugt sind einer gerechten Sache zu dienen stehen sie voll hinter ihr und versuchen das Ziel zu erreichen.

Ein Verteidiger ist eine Hybriddisziplin halb Zauberer halb Kämpfer, seine Magie ist schwächer als die von echten Zauberern und seine Kampftalente und Unempfindlich ist niedriger als die von Kampfklassen, aber die Kombination kann sehr mächtig werden.

Wichtige Attribute:

Geschicklichkeit, Willenskraft, Wahrnehmung

häufige Kunsthandwerke:

Runen Schnitzen, Kristallschnitzen

Karmaritual:

Ein Verteidiger muss um ein Karmaritual zu vollziehen einem anderen Namensgeber helfen. Dies kann so aussehen, dass er einen Namensgeber vor Dieben "rettet", jemandem beim Wiederaufbau seiner Behausung hilft, oder einem Kind die Katze vom Baum holt.

Der Verteidiger darf die Situation nicht vorher herbeigerufen haben. Als Beispiel bleiben wir bei der Katze. Er darf die Katze nicht erst auf den Baum jagen, um sie dann als Held dem Kind zurück zu geben.

Spezialisierungen:

Die Talente der Verteidiger sind die Gleichen aber ihre Zauberkunst muss auf eine der folgenden Variationen festgelegt:

Heilung, Verstärkung, Zerstörung, Antimagie oder Spionage.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl.

Besonderes:

Keine

Besonderheiten bei der Spruchmagie:

Verstärkungsmagie

Wenn der Verteidiger Sprüche auf sich selber wirkt die eine längere Wirkung haben, halten diese Sprüche doppelt so lange.

Magische Unbeholfenheit:

Alle Proben um neue Zauber zu erschaffen erleiden einen Malus von 3 Stufen. Außerdem kennt der Verteidiger weniger Zauber als alle anderen Zauber Disziplinen und die Kosten die Doppelten LP zum Erlernen.

Weltlicher Zauberer

Der Verteidiger hat die Unempfindlichkeit 6/5 und nicht wie üblich 4/3.

Disziplinsverletzungen:

Ein Verteidiger hält einen Ehrenkodex ein. Folgende Leitsätze hat er zu befolgen:

Halte deine Versprechen und versprich nichts was du nicht halten kannst!

Halte deine Stellung so lange wie nur irgendetwas möglich, denn danach kommt nur noch der Tod.

Verrate niemals deine Schutzbefohlenen!

Verstöße gegen diesen kurzen Kodex führen zu Disziplinkrisen.

