

Klassen

Grundklassen

Der Runenschütze

Mit dem Erscheinen von „Auf der Sehne“ betritt auch eine neue Hybridklasse magiebegabter Schützen die Bühne.

Diese Klasse muss vom Spielleiter für seine Kampagne freigegeben werden. Runenschützen bilden die Spitze elfischer Bogenkunst.

Runenschützenmagie

Anders, als Zauberwirker sind Runenschützen (RS) nicht in der Lage, ihre Magie selbst zu wirken, stattdessen müssen sie ihre spezielle Runenmagie über ein Medium - ihrem Runenbogen - kanalisieren. Statt Zaubersprüche zu wirken, prägt der RS spezielle Zauberrunen in seinen Runenbogen.

Diese haben verschiedenste Effekte, die permanent, einmal pro Kampf oder nur bei einem Immersieg wirken.

Mit Erreichen einer neuen Stufe ist der RS automatisch in der Lage, alle ihre Runen zu benutzen.

Vorraussetzung:

Rasse: Elf (SL-Entscheid)

Klassenbonus:

GE oder VE +1

Lernkosten

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK
3	3	3	2	2	3	1*

*: Pro Steigerung erhöht sich die LK um 2.

Erlernbare Talente:

wie Späher

Nicht erlernbare Talente:

Brutaler Hieb
Klingenmeister
Verletzen
Rüstungsträger

Erlaubte Waffen:

Alle

Erlaubte Rüstungen:

Stoff, Leder

Der Runenbogen

Die spezielle Waffe des Runenschützen ist sein Runenbogen. Jeder Schütze kann nur einen Runenbogen gleichzeitig besitzen. Sollte er sich entscheiden, einen neuen Bogen als Runenbogen zu verwenden, verliert der alte automatisch alle seine Fähigkeiten.

In jeden Runenbogen kann nur eine begrenzte Anzahl Runen gleichzeitig geprägt werden, abhängig vom Talentrang in Runenschneiden: $\text{max. Runen} = 1 + \text{Runenschneiden}$

Das sogenannte Ritual der Bindung dauert 1 Stunde pro möglicher Rune.

Beispiel:

Alcêglir, Runenschützin der zehnten Stufe, möchte sich einen neuen Runenbogen erschaffen. Da Alcêglir das Talent Runenschneiden II besitzt, heißt das, dass der neue Runenbogen insgesamt 3 Runen (1+2) fassen kann. Das ganze Ritual der Bindung und Prägung erfordert 3 Stunden.

Runenbögen sind an ihren Erschaffer gebunden und in den Händen anderer Personen nur normale Waffen ohne besondere Fähigkeiten. Runenbögen sind durch normale Gewalt nicht zu zerstören, ihre Sehne reißt nie.

Talente

Belagerungsmeister I-III 2 TP

Krieger 4, Späher 8

Pro Talentrang wird die Nachladezeit von Kriegsgerät um 1 gesenkt, die Initiative des Schützen um 1 erhöht.

Bogenmacher I 1 TP

Krieger 5, Späher 1

Herstellen, Modifizieren und Reparieren von Pfeilen, Bolzen, Bögen & Armbrüsten. Zerlegezeit wird um 1 verringert.

Präzisionsschuss I-V 2 TP

Krieger 4, Späher 2

Der Schütze kann pro Talenrang eine Runde zielen. Pro gezielter Runde erhält er +2 auf WB und Initiative (bei Armbrüsten +3).

Ruhe im Sturm I-III 1 TP

Krieger 5, Späher 1

Pro Talenrang wird der Malus auf Schießen im Nahkampf (Siehe Seite 2) um 1 verringert.

Runenschneiden I-V 1 TP

RS 4(I), 8(II), 12(III), 16(IV), 20(V)

Pro Talenrang kann der Runenschütze eine weitere Rune in seinen Runenbogen prägen.

Runenlesen I 1 TP

Runenschütze 10

Der RS kann wie ein Zauberwirker Zauber von Schriftrollen ablesen.

Runenmeister I 1 TP

Runenschütze 12

Der Runenschütze kann in einen Runenbogen zwei einfache Runen prägen, verbraucht aber nur einen Runen-Platz.

Mehrfachschuss I-III 2 TP

Späher 10

Pro Talenrang kann ein weiterer Pfeil auf die Sehne gelegt werden, wodurch Schießen +2 und Initiative -2 erhalten.

Es ist dabei möglich, unterschiedliche Pfeile gleichzeitig abzufeuern.

Nachladen I-III 2 TP

Krieger 4, Späher 1

Pro Talenrang sinkt der Initiativemalus von Armbrüsten um 1 (die Initiative kann dadurch aber nicht über Null ansteigen).

Runenzauber

Runen können nur in einem Ritual der Bindung geprägt werden und behalten ihre Wirkung, bis der Runenschütze ein neues Ritual vollführt.

Es gibt 4 verschiedene Typen von Runen: (E)infache Runen, (K)omplexe Runen, (A)tributsrunen und (I)mmersiegrunen. Attributsrunen (A) werden zudem noch in die Runenränge I-III unterteilt.

Es kann immer nur eine Attributsrune vom selben Typ zum gleichen Zeitpunkt in den Runenbogen geprägt sein (eine Rune des Schadens I und eine Rune des Schadens II sind zusammen also nicht möglich). Ebenso kann immer nur eine Immersiegrune gleichzeitig enthalten sein.

Rune der Dunkelheit (Stufe 10/K)

Wesen des Lichts erhalten -2 auf die Abwehr gegen Geschosse aus diesem Bogen.

Rune der Dunkelsicht (Stufe 1/E)

Der Runenbogen verleiht seinem Träger die Fähigkeit Dunkelsicht, wie die zwergische Rassenfertigkeit.

Rune der Erhellung (Stufe 1/E)

Der Runenschütze kann den Bogen aufleuchten lassen, so dass er einen Bereich von VE m Radius beleuchtet.

Rune der Geschwindigkeit I (Stufe 4/A)

Der Runenbogen erhält Initiative+1.

Rune der Geschwindigkeit II (Stufe 10/A)

Der Runenbogen erhält Initiative+2.

Rune der Pfeilexplosion (Stufe 16/K)

Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer in unzählige Splitter zerfetzt, die dem Ziel und jeden Umstehenden in $r=(VE)m$ den abwehrlosen Schaden des Schusses zufügen.

Rune der Stille (Stufe 1/E)

Der Bogen verursacht keinerlei Geräusche beim Abschießen eines Pfeils.

Rune des Blendens (Stufe 4/K)

Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer den Gegner für $(AGI+GE)/2$ Runden blendet, wie der gleichnamige Zauber.

Rune des Durchschlags I (Stufe 8/A)

Die Schüsse des Runenbogens verursachen Schaden mit -1 auf die Abwehr des Gegners.

Rune des Durchschlags II (Stufe 16/A)

Die Schüsse des Runenbogens verursachen Schaden mit -2 auf die Abwehr des Gegners.

Rune des Fatalen Treffers (Stufe 20/I)

Bei einem Treffer per Immersieg darf der Gegner keine Abwehr würfeln.

Rune des Feuers (Stufe 6/I)

Der Runenbogen verschießt flammende Pfeile, die bei einem Immersieg die Kleidung (W20

Feuerschaden) des Gegners in Brand setzen.

Rune des Frosts (Stufe 12/I)

Der Runenbogen verschießt EisPfeile, die bei einem Immersieg den Gegner für VE Rd. mit frostiger Kälte verlangsamen (Initiative -VE und Laufen -VE/2m).

Rune des Gifts (Stufe 20/I)

Der Runenbogen verschießt GiftPfeile, die bei einem Immersieg den Gegner VE Rd. vergiften (VE abwehrlosen Schaden pro Runde).

Rune des Glückstreffers (Stufe 14/I)

Bei einem Immersieg darf der Runenschütze augenblicklich erneut Schießen (zählt als freie Aktion).

Rune des Jägers (Stufe 1/E)

Der Schütze kann die Position des zuletzt getroffenen Gegners für VE Stunden bestimmen.

Rune des Lichts (Stufe 10/K)

Wesen der Dunkelheit erhalten -2 auf die Abwehr gegen Geschosse aus diesem Bogen.

Rune des Rufens (Stufe 1/E)

Der Runenschütze kann den Bogen zu sich rufen, der mit 1m/Rd. zu ihm schwebt. Dabei kann er Hindernisse umfliegen, aber nicht wegdrücken. Maximale Reichweite VE m².

Rune des Schadens I (Stufe 4/A)

Der Runenbogen verursacht magischen Schaden.

Rune des Schadens II (Stufe 6/A)

Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +1.

Rune des Schadens III (Stufe 12/A)

Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +2.

Rune des Schadens IV (Stufe 18/A)

Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +3.

Rune des Schutzes I (Stufe 4/A)

Die Rune erzeugt ein Schutzfeld, der Träger erhält PA mag.+1.

Rune des Schutzes II (Stufe 14/A)

Die Rune erzeugt ein Schutzfeld, der Träger erhält PA mag.+2.

Rune des Vampirs (Stufe 18/K)

Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer die Hälfte des verursachten Schadens dem Runenschützen an Heilung zufügt

Heldenklassen

Faustkämpfer (FAU)

Voraussetzungen

Krieger Stufe 10+

Im Faustkämpfer verbindet sich augenscheinlich die rohe Kraft des Berserkers mit dem fokussierten Training des Kampfmönchs, und doch hat er meist nur wenig mit beiden gemein. Er ist kein Krieger der Wildnis wie der Berserker, sondern ein eng mit den Städten und der Zivilisation verbundener Charakter. Er ist kein zurückgezogener Mystiker wie der Kampfmönch, sondern ein handfester Realist und in vielen Fällen auch gesellschaftlich kompetenter Teamplayer – zumindest in den Kreisen, die er frequentierte.

Viele Faustkämpfer entstammen dem eher zwielichtigen Milieu einer Stadt, ja sind sogar in kriminelle Machenschaften verwickelt und setzen als Knochenbrecher die „Wünsche“ von Gildenbossen durch. Solche Charaktere kennen sich meist gut in der Stadt aus, was sich beispielsweise in Rängen in WISSENSGEBIET (STRAßEN DER STADT) äußert.

Andere finden sich zwar in dem Milieu wieder, gehen aber zumindest keinen direkten kriminellen Aktivitäten nach, sondern verdingen sich als Aufseher, die in diversen Etablissements für Ordnung sorgen, Unruhestifter hinausbefördern oder aber auch ganz ehrbaren Sicherheitsdienst für verschiedenste Gebäude leisten. Eine gute WAHRNEHMUNG ist für diese Charaktere sehr von Vorteil.

Aber auch das Gesetz selbst hat Nutzen von einigen kräftigen Burschen in ihren Reihen, denn muskelbepackte Wächter sind unerlässlich, um widerspenstige Übeltäter in ihre Schranken zu weisen. Solche Charaktere haben oft den einen oder anderen Rang in WISSENSGEBIET (GESETZ) oder AUTORITÄT (Talentpaket III). Faustkämpfer bei den Ordnungskräften findet man zwar eher selten

im Führungsstab, aber von dem einen oder anderen Kommissar, der kräftig zulangt kann, hat man gewiss schon gehört.

Hartgesottene Ermittler dagegen bewegen sich wiederum wieder eher im Grenzbereich des Gesetzes und liefern Gerechtigkeit nach Auftrag auf Honorarbasis. Zwar ist häufig das bevorzugte Mittel ihrer Nachforschungen die „handfeste Befragung“, aber auch WAHRNEHMUNG, HEIMLICHKEIT, DIEBESKUNST, BILDUNG und diverse WISSENSGEBIETE erweisen sich in ihrem Beruf als nützlich.

Ähnliche Fertigkeiten setzt auch ein Vigilant ein, der das Verbrechen jedoch nicht aus Beruf bekämpft, sondern aus Berufung. Vermummt und einsam die nächtlichen Straßen patrouillierend, sind seine Fäuste die Waffe der Wahl, um überwältigte Schurken lebend aber kampfunfähig der

(überforderten) Stadtwache zu übergeben. Manche Faustkämpfer sind jedoch auch ehrliche aber einfache Arbeiter. Harte Tätigkeiten, die schwere körperliche Arbeit und Muskelschmalz erfordern, wie Lastentransport, Dock- und Bauarbeiten, Holz fällen oder Bergbau, bringen so manches Raubein hervor, das nach getaner Arbeit gerne mal ein bisschen Dampf ablässt.

Verschiedene HANDWERKS-Fähigkeiten finden sich meist unter den Kompetenzen solcher Burschen.

Ein weiterer großer Anteil von Faustkämpfern ist allerdings in der Tat sportlich trainiert. Die Schnittmenge zum Faustkämpfer mit zweifelhaftem Ruf findet man wohl bei den Preisboxern, die für Geld in zwielichtigen Arenen antreten und die Zuschauer auf ihren Sieg oder ihre Niederlage wetten lassen. Mehr als der Gewinn aus dem Sieg ist solchen Typen oft nicht wichtig – manchmal allerdings aus durchaus edlen oder gar tragischen Gründen.

Glamouröser geht es bei den Schaukämpfern zu, die in großen Arenen vor jubelndem Publikum auftreten, oft in phantasievoller Kostümierung eine stereotypische Rolle verkörpernd. Neben dem Sieg ist diesen Kämpfern vor allem die Unterhaltung der Zuschauer wichtig. Daher ist Akrobatik ein gern eingesetztes Talent, um das Publikum mit waghalsigen Manövern zu erfreuen. Auch eine hohe Aura ist wichtig,

damit das Publikum einem Kämpfer gerne zujubelt – oder ihn aus vollem Herzen ausbuht. Echte Athleten jedoch nehmen nur an ehrlichen Wettkämpfen und Turnieren teil, in denen zwar dem Gewinner ein dickes Preisgeld winkt, vor allem jedoch auch Ruhm und die Anerkennung der Mitstreiter. Neben klassischen Kampfsportarten wie Boxen oder dem Pankration bringen auch andere Sportarten, vor allem kontaktreiche Mannschaftssportarten wie Rugby oder Shinty, Charaktere hervor, die die Voraussetzungen für einen wahren Faustkämpfer mit sich bringen. Schließlich gibt es unter den Faustkämpfern noch wahre Kampfkünstler, die mit Disziplin und Ernsthaftigkeit die gleichen Techniken trainieren wie die Kampfmönche, doch weniger mit einer mystisch-meditativen Herangehensweise als mit einer körperlich sportlichen. Diese runden ihre Fähigkeiten häufig mit speziellen Techniken aus verschiedensten waffenlosen Kampfstilen ab.

Talente nach Zugangsstufe	Talente alphabetisch
Anknurren (TP II) 10 (V)	Achtloser Vorstoß (TP II) 12 (III)
Beinfeger (TP I) 10 (V)	Anknurren (TP II) 10 (V)
Brutaler Hieb 10 (V)	Aufprall (s.u.) 12 (III)
Einstecker 10 (X)	Beinfeger (TP I) 10 (V)
Erschütternder Schlag (TP II) 10 (V)	Blutige Heilung 16 (III)
Gegenhalten (TP II) 10 (III)	Blutrache (TP III) 14 (V)
Kämpfer 10 (V)	Bodenkampf (TP II) 12 (V)
Knochenbrecher (TP II) 10 (V)	Brutaler Hieb 10 (V)
Muskelprotz (s.u.) 10 (V)	Doppelschlag (TP III) 12 (V)
Prügler 10 (V)	Ehrenduell (TP III) 12 (V)
Riesenblütig (TP III) 10 (V)	Einstecker 10 (X)
Schwitzkasten (s.u.) 10 (V)	Entwaffnen (TP I) 12 (V)
Verdunklungshammer (TP II) 10 (V)	Erschütternder Schlag (TP II) 10 (V)
Waffenloser Meister 10 (V)	Fresssack (TP III) 12 (V)
Achtloser Vorstoß (TP II) 12 (III)	Gegenhalten (TP II) 10 (III)
Aufprall (s.u.) 12 (III)	Heftiger Ansturm (TP I) 12 (V)
Bodenkampf (TP II) 12 (V)	Kämpfer 10 (V)
Doppelschlag (TP III) 12 (V)	Knochenbrecher (TP II) 10 (V)
Ehrenduell (TP III) 12 (V)	Mächtiger Schwinger (s.u.) 12 (V)
Entwaffnen (TP I) 12 (V)	Mattenkracher (s.u.) 12 (V)
Fresssack (TP III) 12 (V)	Muskelprotz (s.u.) 10 (V)
Heftiger Ansturm (TP I) 12 (V)	Prügler 10 (V)
Mächtiger Schwinger (s.u.) 12 (V)	Raserei 12 (III)
Mattenkracher (s.u.) 12 (V)	Riesenblütig (TP III) 10 (V)
Raserei 12 (III)	Schwitzkasten (s.u.) 10 (V)
Stirb, Feigling! (TP III) 12 (V)	Stirb, Feigling! (TP III) 12 (V)
Wurftechnik (s.u.) 12 (V)	Unempfindlichkeit (s.u.) 14 (III)
Blutrache (TP III) 14 (V)	Verdunklungshammer (TP II) 10 (V)
Unempfindlichkeit (s.u.) 14 (III)	Waffenloser Meister 10 (V)
Blutige Heilung 16 (III)	Wurftechnik (s.u.) 12 (V)

Faustkämpfer und Waffenlose Kampfstile

Ähnlich Kampfmönchen können auch Faustkämpfer Waffenlose Kampftechniken erlernen. Da sie aber keinerlei mystisches Training zugunsten einer stärker fokussierten Kampfausbildung aufgeben können, müssen sie für das Erlernen besonderer Kampftechniken in ihrem normalen Trainingsplan Platz finden. Das heißt, ein Faustkämpfer muss jede einzelne Kampftechnik als eigenes Talent erwerben, dass er bis auf Rang V ausbauen kann. Die Zugangsstufe entspricht dabei jener für Kampfmönche.

Optionale Regel: K.O.-Schlag

Diese Regel gewährleistet, dass waffenlose Angriffe weniger tödlich ausfallen als bewaffnete. Dies kann für einen waffenlosen Kämpfer selbst von Vorteil sein, wenn er einen Gegner einfach nur ausschalten, aber nicht töten möchte.

Die Regel besagt ganz einfach, dass ein waffenloser Angriff, der einen Gegner mit positiver LK trifft, diesen auf keinen Fall unter -1 LK bringen kann, gleichgültig wie stark der Angriff war.

Allerdings verursachen weitere waffenlose Angriffe auf einen Gegner mit negativer LK ganz normal Schaden und können ihn unter KÖR-LK bringen und damit tödlich sein.

Einschüchtern (KÖR oder GEI + AU)

Anknurren (TP II), Autorität (TP III), Schlitzohr

Ein erfolgreicher vergleichender Wurf gegen GEI + VE bringt den eingeschüchterten Charakter dazu, etwas zu tun, was der einschüchternde Charakter wünscht. Am Spieltisch vorgetragene Worte oder beschriebene Gesten und Handlungen können einen Bonus von -8 bis +8 geben. Versucht der einschüchternde Charakter sein Gegenüber eher mit körperlicher Überlegenheit einzuschüchtern, geht der Wurf auf KÖR + AU.

Bedroht der Charakter sein Gegenüber eher mit Worten, geht der Wurf auf GEI + AU.

Ein Sieg bei einer Einschüchtern-Probe kann allerdings niemals dazu führen, dass ein bedrohter Charakter etwas tut, vor dessen Konsequenzen er mehr Angst hat als vor dem Bedrohenden (nach Maßgabe des Spielleiters).

Auf solche Forderungen wird ein bedrohter Charakter bestenfalls zum Schein eingehen, um sich später durch Flucht oder Suche nach Beistand wieder herauszuwinden.

Nach einem Einschüchterungsversuch – egal ob erfolgreich oder nicht – hat der einschüchternde Charakter zukünftig -4 auf alle sozialen Proben außer weiteren Einschüchterungen gegenüber seinem Ziel.

Talente

Aufprall

FAU 12 (III)

Der Charakter kann sich mit seiner ganzen Körpermasse auf einen am Boden liegenden Gegner stürzen oder auf einen Gegner, der zwei oder mehr Größenkategorien kleiner ist. Dies zählt als waffenloser Angriff, auf den der Charakter einen Bonus von KÖR mal Talentrang erhält, plus eventuell Höhe in Metern x 3, falls der Charakter aus einer erhöhten Position angreift.

Sollte der Angriff fehlschlagen oder es dem Gegner gelingen, sämtlichem Schaden zu entgehen durch Anwendung einer Fähigkeit, die impliziert, dass er sich aus dem Weg manövriert hat (z.B. Talente AUSWEICHEN, ICH MUSS WEG! oder optionaler Vermeiden- Kampfwert), richtet sich der Angriff in voller Höhe gegen den Charakter selbst, wobei Patzer ausgeschlossen sind.

In jedem Fall zählt der Charakter nach Durchführung eines Aufprall-Angriffs ebenfalls als am Boden liegend.

Mächtiger Schwinger

BER 12 (III), FAU 12 (V), KMÖ 14 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter entscheiden, dass sein Angriff einen getroffenen Gegner, sofern dieser maximal die gleiche Größenklasse hat wie der Charakter, unmittelbar zu Boden streckt.

Der Angriff muss waffenlos, mit einer stumpfen Waffe oder mit einer Zweihandwaffe ausgeführt worden sein und mindestens ein Probenergebnis erzielt haben, das dem KÖR-Wert des Gegners entspricht (KÖR x 1,5 bei einem vierbeinigen Gegner). Die Anwendung des Talents darf nach dem

Angriffswurf angesagt werden.

Mattenkracher

FAU 12 (V), KMÖ 14 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Gegner, den er im Schwitzkasten hält (s. u.), als Aktion mit Wucht auf den Boden schleudern oder gegen ein Hindernis in Laufen/2 Metern Entfernung (dabei darf es sich um einen weiteren Gegner handeln, der den gleichen Schaden erleidet wie der festgehaltene Gegner).

Der mit diesem Talent verursachte Schaden ist abwehrbar und entspricht dem Ergebnis eines Wurfs mit einem Probenwert von Stärke mal Talentrang. Anwendung dieses Talents beendet einen Schwitzkasten. Der Gegner zählt als am Boden liegend. Gegen einen eventuellen weiteren Gegner kann dieses Talent mit Mächtiger Schwinger (s. o.) kombiniert werden.

Muskelprotz

KRI 1 (III), FAU 10 (V)

Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf Kraftakt-Würfe und auf vergleichende Stärke Proben.

Schwitzkasten

FAU 10 (V), KMÖ 12 (V)

Anstatt mit einem erfolgreichen Angriff Schaden zu verursachen kann der Charakter entscheiden, den angegriffenen Gegner zu ergreifen und festzuhalten, sofern dieser nicht mehr als eine Größenkategorie größer ist als der Charakter und der Angriff ein Probenergebnis von mindestens KÖR des Gegners erzielt hat. Ein ergriffener Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält einen Abzug in Höhe des Talentranges auf alle Aktionen (einschließlich der Versuche, sich zu befreien).

Der Charakter kann als Aktion in jeder folgenden Runde den Schwitzkasten aufrecht erhalten und dabei zusätzlich aktionsfrei am ergriffenen Gegner abwehrbaren Schaden in Höhe seiner Stärke verursachen. Den Schwitzkasten aufrecht zu erhalten erfordert keinen weiteren Würfelwurf an sich, ermöglicht dem festgehalte nur dann, sich zu befreien, wenn diesem als Aktion ein Wurf auf AGI+ST gegen KÖR+ST des Charakters gelingt.

Der Charakter kann den Schwitzkasten jederzeit aktionsfrei auflösen. Solange der Charakter den Schwitzkasten aufrechterhält, kann er sich maximal mithalbem Laufen bewegen, +1 Meter pro Talentrang (bis zu einem Maximum von Laufen des Charakters in Metern).

Wurftechnik

FAU 12 (V), KMÖ 12 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Gegner, den er erfolgreich mit einem waffenlosen Angriff getroffen hat, ergreifen und 1 + Talentrang in Metern weit wegschleudern, sofern dieser Gegner maximal die gleiche Größenklasse hat. Der Gegner erleidet zusätzlichen Schaden entsprechend Sturzschaden für die geworfene Distanz, gegen den ganz normal Abwehr gewürfelt werden kann, und liegt am Boden.

Der geworfene Gegner kann auch gegen ein Hindernis oder einen weiteren Gegner geworfen

werden. Dies begrenzt nur die Reichweite des Wurfs, nicht aber den resultierenden Schaden. Ein weit der von einem geworfenen Charakter getroffen wird, erhält den gleichen Sturzschaden.

Unempfindlichkeit

BER 16 (III), BLU 16 (III), FAU 14 (III), KMÖ 14 (III)

Dank zäher Haut, antrainierter Schmerzunempfindlichkeit und reflexartigen Muskelanspannungstechniken kann der Charakter pro Talentrang 1 Schadenspunkt von jedem gegen ihn gerichteten Angriff ignorieren.

Raubritter

Raubritter sind unehrenhafte Banditen die jeden noch so hinterlistigen Trick verwenden um ihre Opfer auszunehmen. Alles was sie nicht mitgehen lassen können wird zerschmettert oder niedergebrannt. Sie sind die Idealen Anführer einer Räuberbande.

Vorraussetzungen:

Krieger der Stufe 10+ keine Angehörigkeit einer Ordnungswahrenden Gemeinschaft

Talente:

Blocker 10 (V)

Brutaler Hieb 10 (V)

Beute Schätzen 10 (V)

Heimlichkeit 12 (V)

Kämpfer 10 (V)

Parade 10 (V)

Reiten 10 (V)

Schlachter 16 (III)*

Schlachtruf 12 (III)

Schlitzohr 10 (V)

Verletzen 14 (V)

Überraschung! 12 (III)*

Panzerung zerschmettern 14 (V)

Wahrnehmung 10 (X)

Plünderer

Plünderer sind Nutzer der Gelgenheit, sie sind immer dort wo es was zu holen gibt und fort wenn die Ordnung zurück kehrt. Sie sind kampferprobt und nehmen sich was sie wollen.

Vorraussetzungen:

Späher der Stufe 10+ keine Angehörigkeit einer Ordnungswahrenden Gemeinschaft

Talente:

Beute Schätzen 10 (V)

Chaos schüren 14* III

Gier 12* (III)

Heimlichkeit 10 (V)

Salve 14 (V)

Sattelschütze 10 (III)

Scharfschütze 10 (V)

Schütze 10 (V)

Reiten 10 (V)

Verdrücken 10 (III)

Wahrnehmung 10 (X)

Überraschung! 12 (III)*

Zauberauslösen 12 (III)

Talente

Schlachter

Rau 16 (III)

Der Raubritter mit diesem Talent kennt kein Erbarmen, mit gezielten Schlägen richtet er seine Feinde hin. Falls die Lebenskraft eines Feindes unter einen Wert sinkt, der dem Schlagenwert entspricht, erleidet er den halbierten Stärkewert des Rubritters +1 pro Talentrang als abwehrlosen Schaden bei jedem Angriff zusätzlich. Wenn Feinde jedoch befragt werden sollen muss der Raubritter auf diesen Bonus verzichten, da er sie durch Schlachter unweigerlich tötet.

Überraschung!

Rau 12 (III) Plü 10 (III)

Der Charakter weiß um die Vorteile des Überraschungseffekt und kann diese bis zum Maximum ausschöpfen. Wenn ein Charakter mit diesem Talent die Initiative auslöst wird der +10 Initiative Bonus für jeden Talentrang um 2 Runden verlängert außerdem erhält er während dieser Zeit +1 auf all Proben.

Chaos schüren

Plü 14 (III) Rau 14 (III)

Charaktere mit diesem Talent wissen wie man seine Feinde demoralisiert. Für jeden Talentrang kann er einmal pro Kampf versuchen "das Chaos zu schüren", dazu führt er einen normalen Angriff gegen ein Mitglied der feindlichen Fraktion durch welche als "Anführer" anerkannt wird (Um diese

zu erkennen kann eine Bemerkungsprobe gewürfelt werden, falls es nicht offensichtlich ist. Die effektiv verursachten Schadenspunkte werden dann von dem Probenwert einer Gei+Ve Probe als Malus abgezogen. Diese Probe müssen alle Feinde ablegen die den Angriff mitbekommen, falls sie ihn verpatzen erhalten sie einen -1 Malus auf alle weiteren Proben bis zum Ende des Kampfs. Falls der Angriff den Anführer ausschaltet ergreift der Feind in Panik die Flucht.

Gier

Plü 12 (III)

Am Anfang eines Kampfes kann der Plünderer mit diesem Talent für jeden Gegner aktionsfrei eine Beute Schätzen Probe würfeln. Für jeden Gegner der einen für "plünderungswürdig" erklärten Gegenstand +1 pro Talentrang auf Schlagen&Schießen. Es entscheidet zwar der SL welcher Gegenstand einen Bonus bringt, jedoch sollten alle offensichtlichen magische Gegenstände, Gegenstände aus besonderen Materialien und alles aus purem Gold gelten.

Leichnam

In den entlegensten Winkeln der Welt, in tiefen Höhlen und natürlich an der Spitze gewaltiger Heere aus Untoten trifft man auf ihn. Den Leichnam. Wer sich für diesen unheiligen Weg entscheidet, entsagt, zugunsten unvergleichlicher Macht, auf immer der Welt der Lebenden. Diese Wesen aus dunkler Magie und totem Fleisch trachten einzig und allein danach ihre Macht zu mehren und die Welt mit Horden von Untoten zu überfluten.

Diese neue Heldenklasse ist nur für Schwarzmagier und Zauberer spielbar. Heiler haben aufgrund ihrer Verbindung zum Licht nicht die Möglichkeit sich zu einem Leichnam zu entwickeln. Leichname haben keinen Zugriff auf heilende Magie und erhalten bei Ihrer Erstellung obligatorisch das Talent „Diener der Dunkelheit“, „Unnatürliche Wiedergeburt“ und „Phylakterium erschaffen“. Der Spieler muss sich also, wenn er einen Leichnam spielen will diese Talentpunkte vorher reservieren.

Talente:

Phylakterium erschaffen 10 (I)

Mächtige Erweckung 15 (V)

Ritual der Narben 14 (III)

Untote Horden 10 (X)

Todeskraft 10 (V)

Zauberermacht 10 (X)

Nekromantie 10 (V)

Sensenspötter 16 (III)

Totenrufer 12 (V)

Magische Runen 10 (III)

Unnatürliche Wiedergeburt 10 (I)

Erfahrungsmalus

Ein Leichnam teilt einen Teil seiner Erfahrung mit seinen untoten Dienern, weswegen sie von der Stärke ihres unheiligen Herrn profitieren. Gleichwohl braucht der Leichnam entsprechend länger um eine neue Stufe seiner Ausbildung zu erreichen.

STUFE	ERFAHRUNG
10	
11	6.500
12	8.350
13	10.250
14	12.350
15	14.500
16	16.750
17	19.450
18	21.250
19	24.500
20	27.750

Körperliche Erscheinung eines Leichnams

Der Leichnam hat im Größten die körperliche Erscheinung des bestehenden Charakters.

Allerdings hat seine Haut durch seine Verbindung mit dem Schattengott Baarn jegliche Farbe verloren und seine Haare werden weiß. Dunkle Schatten liegen unter den Augen eines jeden Leichnams. Seine Muskeln verschwinden ebenso wie sein Fett und er ähnelt äußerlich sehr einem Skelett.

Seine Augen verfärben sich weiß. Auf der weißen Haut des Leichnams können sich verschiedene Runen bilden die seine Zaubermacht stärken. Im Verlauf seines Nicht-Lebens kann der Leichnam diese Runen modifizieren.

Entstehung eines Leichnams

Um einen Charakter in einen Leichnam umzuwandeln ist eine Reihe von Ritualen vonnöten.

Der Zauberwirker, der sich für diesen unnatürlichen Weg entscheidet, muss zu aller erst seine Seele in einem Phylakterium versiegeln (siehe „Phylakterium erschaffen“). Danach ist er nicht mehr in der Lage Nahrung zu sich zu nehmen und wird nach einer Ablaufzeit von fünf Wochen sterben. Während dieser Zeit erhält der Charakter einen Malus von 3 auf alle Proben.

Kurz vor seinem Tod (maximal 24 Stunden) muss er das Talent unnatürliche Wiedergeburt anwenden. Wenn der Charakter dann stirbt, wird er als Leichnam wiedergeboren und hat Zugriff auf alle Talente und Zauber des Leichnams.

Besondere Merkmale

Der Körper eines Leichnams verschwindet nach dessen Ableben. Der Leichnam kann nur endgültig vernichtet werden, wenn man sein Phylakterium vernichtet. Andernfalls erschafft er sich nach einer Ablaufzeit von 48 Stunden am Versteck seines Phylakteriums erneut (siehe „Unnatürliche Wiedergeburt“).

Jeder Leichnam verliert alle Punkte, die der Charakter in KÖ hatte. Diese werden auf Geist

aufgerechnet. Einem Leichnam ist es nicht mehr möglich Kraftakt Proben zu bestehen. Tiere meiden den Leichnam aus Angst. Es ist ihm nicht möglich ein normales Pferd zu reiten. Der Leichnam kann allerdings ein Pferd töten und es als Untoten wiedererwecken. Dieses Pferd untersteht dann der alleinigen Kontrolle des Leichnams und lässt sich von niemandem sonst besteigen. Ebenso ist heilende Magie tödlich für den Leichnam. Sollte der Leichnam mit heilender Magie angegriffen werden, entspricht der Schaden dem Probenergebnis geteilt durch 3.

Ein Leichnam ist offensichtlich als Untoter zu erkennen und erhält dadurch einen Malus von 3 auf alle Proben sozialer Interaktion.

Das Phylakterium

Das Phylakterium eines Leichnams steht für seine Lebensessenz. Es ist das Einzige, das ihn noch mit der Welt der Lebenden verbindet.

Zu Beginn seiner unheiligen Existenz bindet der Zauberer, der ein Leichnam werden will im Zuge eines Rituals (siehe „Phylakterium erschaffen“) einen Teil seiner Seele an einen unbelebten abschließbaren Gegenstand, der daraufhin zu seinem Phylakterium wird.

Ein Leichnam weiß immer, wo sich sein Phylakterium befindet. Er wird es mit allen Mitteln beschützen, denn ohne es würde er seine beinahe-Unsterblichkeit für immer verlieren.

Sollte das Phylakterium eines Leichnams zerstört werden, kann er sich kein neues mehr erschaffen und würde, nach einem weiteren Tod nie wieder auferstehen.

Talente

Unnatürliche Wiedergeburt

Leichnam 10 (I)

Der Leichnam verschwindet nach dessen Ableben und hinterlässt nichts als einem Häufchen Staub. Wenn zum Zeitpunkt seines Todes mindestens ein Untoter unter der Kontrolle des Leichnams stand kommt der Leichnam mit der vollen Anzahl LK zurück. Der Untote stirbt bei diesem Prozess. Falls nicht muss sich der Leichnam seiner eigenen Energie bedienen um seine Regeneration abzuschließen. Nach einem Ablauf von 48 Stunden regeneriert er sich beim Versteck seines Phylakteriums und kommt, falls kein Untoter unter seiner Kontrolle war, mit der Hälfte seiner LK zurück.

Er verliert einen Punkt in GEI.

Magische Runen

Leichnam 10 (III)

Der Leichnam erhält ein tieferes Verständnis von den Energien die ihn umgeben und kann sie in Runen auf seinem Körper bannen. Pro Talentrang kann er seinen Wert in GE, VE, oder AU um +2 erhöhen.

Phylakterium erschaffen

Leichnam 10 (I)

Um seine Seele zu bannen, braucht der Leichnam ein abschließbares Gefäß. Dies kann alles sein, zum Beispiel eine Truhe oder ein Schmuckkästchen. Die einzige Voraussetzung ist, dass es ein geschlossenes Gefäß ist. Eine Vase zum Beispiel wäre ungeeignet.

Außerdem benötigt er das Horn eines Einhorns, die Schuppen eines Drachen, die Essenz eines Untoten und ein Teil seiner Selbst. Das können Haare oder Haut bis hin zu einem Finger oder einer Hand sein. Die Menge benötigter Materie variiert abhängig von der Größe des zu verzaubernden Gefäßes.

Die Zutaten werden verbrannt und die Asche wird dann in das Gefäß gelegt. Wenn die entsprechende Formel gesprochen wird bindet der Leichnam seine Seele an das Gefäß. Das Gefäß ist nun nur noch von dem Leichnam zu öffnen und kann nur vernichtet werden, indem es in einen aktiven Vulkan geworfen wird. Erst wenn das Gefäß zerstört ist, kann der Leichnam endgültig getötet werden. Sollte der Leichnam sein Phylakterium bei sich tragen, bleibt es beim Tod des Leichnams im Staub der sich bildet zurück und verschwindet nicht wie der Rest des Wesens. Wer immer das Phylakterium eines Leichnams mit sich trägt, erhält einen Malus von -4 auf alle Proben. Das Phylakterium kann mittels „Magie entdecken“ entdeckt werden.

Waffenschmied

Waffenschmied (WSM)

„Macht die Waffe den Krieger aus oder der Krieger die Waffe? Ja, sicher, ein guter Krieger ist mit jeder Waffe eine Bedrohung. Und selbst die beste Waffe ist nicht viel Nutzen in den Händen von jemandem, der sie nicht zu führen versteht. Aber nur die besten Krieger sind wahrhaftig eins mit ihrer Waffe, und nur die besten Waffen werden von wahren Meistern geführt.

Sieh dir dieses Schwert in meinen Händen an. Ich habe es selbst geschmiedet, perfekt angepasst und ausbalanciert auf meine

Fähigkeiten. Es gibt niemanden, der es besser führen kann als ich, oder der eine bessere Waffe für mich anfertigen könnte. Ich und dieses Schwert, wir sind eine Einheit!...

Und du? Kennst du überhaupt den Namen desjenigen, der deine Waffe geschmiedet hat?“

Voraussetzungen:

Krieger der Stufe 10 +, Talent Handwerk (Waffenschmied) III

Talente nach Zugangsstufe	Talente alphabetisch
Beute Schätzen 10 (III)	Archivar (TP I) 16 (I)
Einbetten 10 (V)	Beute Schätzen 10 (III)
Geborenes Genie (TP III) 10 (V)	Blutschmied (TP I) 14 (V)
Handwerk 10 (V)	Doppelschlag (TP III) 12 (V)
Identifizierer (TP I) 10 (V)	Drachentöter (TP III) 14 (III)
In die Kerbe! (TP II) 10 (V)	Einbetten 10 (V)
Kämpfer 10 (V)	Geborenes Genie (TP III) 10 (V)
Magieresistent 10 (V)	Gegenstand benutzen (TP I) 12 (III)
Optimierte Verwertung (TP III) 10 (X)	Geist verleihen (TP I) 16 (III)
Rüstung verstärken (s.u.) 10 (III)	Golem zerschmettern (TP III) 12 (III)
Schnellziehen (TP III) 10 (V)	Handwerk 10 (V)
Techniker (TP III) 10 (X)	Identifizierer (TP I) 10 (V)
Tüftler (s.u.) 10 (V)	In die Kerbe! (TP II) 10 (V)
Unbeugsame Abwehr (TP II) 10 (V)	Kämpfer 10 (V)
Waffe schärfen (s.u.) 10 (III)	Magieresistent 10 (V)
Doppelschlag (TP III) 12 (V)	Magiertöter (TP III) 12 (V)
Gegenstand benutzen (TP I) 12 (III)	Niedermähen (TP II) 14 (III)
Golem zerschmettern (TP III) 12 (III)	Optimierte Verwertung (TP III) 10 (X)
Magiertöter (TP III) 12 (V)	Panzerung zerschmettern 12 (V)
Panzerung zerschmettern 12 (V)	Perfektion 12 (V)
Perfektion 12 (V)	Rüstträger 12 (X)
Rüstträger 12 (X)	Rüstung verstärken (s.u.) 10 (III)
Schildkonter (TP II) 12 (V)	Schildkonter (TP II) 12 (V)
Schutz vor Elementen 12 (III)	Schlossknacker 14 (III)
Sprengmeister (TP III) 12 (III)	Schnellziehen (TP III) 10 (V)
Steingespür (TP III) 12 (V)	Schutz vor Elementen 12 (III)
Waffenkenner 12 (V)	Sprengmeister (TP III) 12 (III)
Blutschmied (TP I) 14 (V)	Steingespür (TP III) 12 (V)
Drachentöter (TP III) 14 (III)	Techniker (TP III) 10 (X)
Niedermähen (TP II) 14 (III)	Tüftler (s.u.) 10 (V)
Schlossknacker 14 (III)	Unbeugsame Abwehr (TP II) 10 (V)
Verletzen 14 (V)	Verletzen 14 (V)
Zauber auslösen 14 (III)	Waffe schärfen (s.u.) 10 (III)
Archivar (TP I) 16 (I)	Waffenkenner 12 (V)
Geist verleihen (TP I) 16 (III)	Zauber auslösen 14 (III)
Zauberrüstung (s.u.) 16 (III)	Zauberrüstung (s.u.) 16 (III)

Rüstung verstärken

WSM 10 (III)

Der Waffenschmied kann ein Rüstungsteil, dass er eigenhändig herstellt, mit +1 PA pro Talentrang gegenüber gleichwertigen Rüstungsteilen anfertigen, bis zu maximal dem doppelten PA-Grundwert des Rüstungsteils.

Der Marktpreis eines solchen Meisterstücks erhöht sich um 1/3 pro zusätzlichem PA-Punkt. Dies muss bei der Ermittlung von Fertigungskosten und -dauer berücksichtigt werden. Außerdem erhöht sich ein eventueller Initiativemalus des Rüstungsstücks pro 2 zusätzliche PA-Punkte um 1, ein eventueller Laufen-Malus um 0,5.

Alternativ kann der Waffenschmied ein fertiges Rüstungsteil zeitweise um seinen Talentrang in PA-Punkten verstärken, wiederum bis zu den doppelten permanenten nicht-magischen PAPunkten des Rüstungsstücks. Die gleichen Änderungen von Initiative- und Laufen-Mali wie oben kommen auch hier zum Tragen.

Diese Anwendung des Talents funktioniert wie das Reparieren eines Gegenstandes (GRW, S. 88),

benötigt aber Materialien im Wert des halben Grundpreises eines entsprechenden Rüstungsstücks. Außerdem halten die Verstärkungen nicht ewig, sondern lösen sich nach Talentrang mal 2 Tagen, minus einem eventuellen

Verzauberungsbonus des Gegenstands, wieder ab. (Eventuelle einem Gegenstand innewohnende Magie versucht stets, dessen gewohnte Struktur beizubehalten, und verträgt sich nicht gut mit künstlichen Modifikationen.)

Tüftler

HWK 16 I, GEL 12 III, WSM 10 V

Einmal pro Monat pro Talentrang kann der Charakter versuchen, die Kenntnis eines Zauberspruchs zu simulieren. Dazu muss ihm GEI + VE + Wissensgebiet (Magie) gelingen, wobei er ein Probenergebnis mindestens in Höhe der Stufe des zu simulierenden Zauberspruchs erzielen muss (ist der Zauberspruch für mehrere Klassen verfügbar, gilt die Klasse mit der niedrigsten Zugangsstufe).

Bei einem Erfolg kann der Charakter den Zauberspruch zwar nicht wirken, aber ihn in einem einzelnen magischen Gegenstand einbetten, als hätte er Kenntnis von diesem Zauber. Mit dem Herstellungsprozess des Gegenstandes muss innerhalb von einem Tag

pro Talentrang begonnen werden, dann ist die Zauberkennntnis bis zur Vollendung des Gegenstandes verfügbar.

Besitzt der Charakter eine Schriftrolle mit dem gewünschten Zauber, ist kein Würfelwurf notwendig. Die Zauberkennntnis steht ihm automatisch zur Verfügung, die Schriftrolle wird dabei verbraucht.

Waffe schärfen

WSM 10 (III)

Der Waffenschmied kann eine Waffe, die er eigenhändig herstellt, mit +1 WB pro Talentrang gegenüber gleichwertigen Waffenanfertigen, bis zu maximal dem doppelten WBGrundwert der Waffe. Der Marktpreis eines solchen Meisterstücks erhöht sich um 100% pro zusätzlichem WB. Dies muss bei der Ermittlung von Fertigungskosten und -dauer berücksichtigt werden. Außerdem erhöhen sich Initiative und GA-Abzug pro zusätzlichem WB Punkt um 1.

Alternativ kann der Waffenschmied eine fertige Waffe zeitweise um seinen Talentrang in WB-Punkten verstärken, wiederum bis zuden doppelten permanenten nicht -magische WB-Punkten der Waffe. Die gleichen Verbesserungen von Initiative und GA-Abzug wie oben kommen auch hier zum Tragen.

Diese Anwendung des Talents funktioniert wie das Reparieren eines Gegenstandes (GRW, S. 88), benötigt aber Materialien im Wert des halben Grundpreises einer entsprechenden Waffe.

Außerdem halten die Verbesserungen nicht ewig, sondern nutzen sich nach Talentrang mal 2 Tagen, minus einem eventuellen Verzauberungsbonus des Gegenstands, wieder ab. (Eventuelle einem Gegenstand innewohnende Magie versucht stets, dessen gewohnte Struktur beizubehalten, und verträgt sich nicht gut mit künstlichen Modifikationen.)

Zauberschmied

WSM 16 (III)

Der maximal mögliche, durch PA bzw. WB begrenzte Bonus auf einen durch Rüstung verstärken

oder Waffe schärfen verbesserten Gegenstand erhöht sich pro Talentrang um 1.
Zeitweise verbesserte Ausrüstung gilt für die Wirkungsdauer der Verbesserung als magisch.

Revision #5

Created 31 October 2019 08:08:53 by Jolly

Updated 31 October 2019 10:50:36 by Jolly