

## Kapitel X

# Die Gelehrte

### Die Gaben

**A**ls Ailco das Haupthaus verlassen hatte, blieb er auf dem Absatz der Treppe stehen und atmete erst einmal tief durch. Im Grunde genommen hatten sich seine schlimmsten Befürchtungen bewahrheitet, ohne dass ihm das wesentlich weiterhalf. Er hatte eine ungewisse Zukunft vor sich. Wie lange würde es dauern, bis er sich vollständig verwandelt hatte? Würde es schneller werden? Würde er Schmerzen haben? Oder, was eigentlich viel schlimmer wäre, würde er anderen Schmerzen bereiten? Und es vielleicht auch noch genießen?

Er versuchte die schrecklichen Gedanken an das, was er vielleicht einmal tun würde, zu vertreiben und wandte sich dem Bibliotheksgebäude zu. Während er durch den Park ging, lauschte er dem Knirschen, das seine Stiefel im Schotter des Weges verursachten. Würde es vielleicht das letzte Mal sein, dass er das Geräusch so wahrnehmen würde?

Mit schwerem Herzen schritt er die kurze Treppe hinauf, die zur Tür der Bibliothek führte, die einladend offenstand und den Blick in eine riesige Halle, die vollgestopft mit Regalen war, preisgab. Als Ailco über die Schwelle trat, fiel ihm sofort die unheimliche Stille auf, die man zwar aus Bibliotheken kannte, die aber hier besonders präsent war. Fast meinte man, sie wie etwas Materielles greifen zu können.

Die Halle war anscheinend riesig und unglaublich hoch. Ailco schätzte, dass sie mindestens 15 Meter in die Höhe maß und dicht an dicht bis an die Decken mit Regalen vollgestellt war, die scheinbar einfach dort hingestellt worden waren, wo gerade Platz war. In ihnen befanden sich wahre Massen an Büchern jeglicher Größe und Dicke. Daneben lagen haufenweise sorgsam aufgerollte Schriftrollen von unterschiedlicher Länge und Breite. Immer wieder gab es Stellen in den Regalen, in denen einfach zahlreiche Pergamentbögen übereinander gestapelt lagen. Manche der Schriftstücke waren uralte, einige neueren Datums.

An der Wand, in der auch die Eingangstür war, befand sich eine Reihe von Steinscheiben, zu denen drei kleine Stufen emporführten. Als Ailco sich fragte, wozu das wohl gut sei, trat ein älterer Mann in einer dezent grünen Robe aus den Regalreihen, stieg auf eine der Scheiben und verschränkte die Arme vor der Brust. Er schien sich zu konzentrieren, und Ailco vermutete, dass es sich um eine Art Meditationsscheibe handeln müsse. Wozu das gut sein sollte, ging ihm zwar nicht in den Kopf, aber es war ihm in dem Augenblick auch egal. Gerade als er sich abwenden wollte, um seine Gefährten zu suchen, erhob sich die Scheibe geräuschlos in die Luft und schwebte einige Meter hoch auf ein Regal zu. Schließlich stoppte sie und der Mann, der immer noch darauf stand, begann etwas in den Borten zu suchen. Ailco war sprachlos, als sich wie von selbst seine Frage beantwortete, wie man wohl die oberen Regalbretter erreichen könne.

Ailco hatte keine Idee, wie er Alharrassan und Xala in dem Gewirr aus Regalen finden sollte, aber er zuckte unwillkürlich mit den Schultern und ging einfach in den erstbesten Gang zwischen den Reihen. Er war überwältigt von der Menge an Schriftstücken und dem darauf gebannten Wissen, das hier lagerte. Er wusste, dass die Magier Siranas Unmengen von Büchern horten, aber dass in einer eigentlich unbedeutenden Stadt wie Kal Hadun schon so viele waren, überraschte ihn. Wie muss dann erst die Bibliothek von Diran Fahr aussehen? Er war nie dort gewesen, weil nur Magier Zutritt hatten, aber er ging davon aus, dass die Menge seine Vorstellungskraft übersteigen würde.

Es gab hier wirklich Bücher zu allen Themen, die er sich nur ausdenken konnte und die es auch nur annähernd wert waren,



behandelt zu werden. Hier müsste sich doch etwas finden lassen, was ihm weiterhalf. Zuerst wollte er aber seine Kameraden wiederfinden.

Nach einer Zeit, die ihm wie eine Ewigkeit vorkam (er hatte völlig die Orientierung verloren und befand sich gerade in der Abteilung über Reiseberichte aus dem südlichen Samyra), kam ihm im Gewirr der Regale eine ältere, freundlich dreinblickende Dame entgegen. Ailco ergriff die Gelegenheit und fragte leise, wie es sich für den Aufenthalt in einer Bibliothek gehörte: „...?“ Er war entsetzt, als er feststellte, dass er zwar den Mund bewegte, aber kein Ton über seine Lippen kam. Die ältere Frau lachte leise und flüsterte: „Sprich ganz normal. Hier herrscht ein permanenter Zauber, der alle Geräusche dämpft. Es ist also nicht notwendig zu flüstern.“ Dabei lächelte sie ihn freundlich und mit strahlenden Augen an.

Ailco versuchte es noch einmal, dieses Mal in normaler Lautstärke: „Danke für den Hinweis.“ Es fühlte sich sehr merkwürdig an, als er in normaler Lautstärke sprach, die Worte aber deutlich leiser ertönten. „Könnt ihr mir eventuell sagen, wo ich meine Freunde finde? Einen Verasti und eine Nigro. Ich habe mich völlig verlaufen.“ Die Dame lachte amüsiert. „Ja, das passiert öfter, wenn man hier nicht so viel Zeit verbringt oder sich magischer Hilfsmittel bedient.“ „Also könnt ihr mir sagen, wo meine Gefährten sind?“ „Ja. Sie haben sich eine Menge Bücher herausgesucht und sich einen Lesepult genommen. Wenn sie das alles lesen wollen, dann sollten sie sich aber besser ein Zimmer anmieten.“, lachte sie. „Komm mit, ich führe dich zu ihnen.“ Sie legte die Bücher, die sie unter dem Arm trug, achtlos auf einen leeren Platz im Regal und wandte sich um. Ailco folgte ihr.

Anscheinend zielstrebig leitete die Alte ihn durch den Irrgarten der Regale, bis sie schließlich an einer der Wände des Gebäudes herauskamen, an der in regelmäßigen Abständen Lesepulte standen. An einem dieser Tische konnte er schon Alharrassan und Xala stehen sehen, so dass der Hinweis der Dame, „Dort hinten sind sie.“, überflüssig war. Er bedankte sich und ging zu seinen Gefährten.

Der Verasti stand neben dem Pult und lauschte gerade dem, was Xala ihm erzählte. Das Pult war eigentlich viel zu hoch für die kleinwüchsige Nigro, aber sie hatten einige dicke Bücher davor auf den Boden gelegt, auf denen Xala stand und dem Verasti anscheinend gerade aus dem Folianten auf dem Pult etwas vorlas.

Als Ailco sich ihnen näherte, unterbrach Xala ihr Vorlesen und blickte mit ihrem gewohnten, strahlenden und immer etwas neugierigen Blick auf. Auch Alharrassan wandte sich ihm zu und sagte: „Da bist du ja wieder. Hast ganz schön lange gebraucht.“ „Eigentlich nicht“, erwiderte Ailco, „nur habe ich mich dann in dem Irrgarten hier verlaufen.“ „Das hätten wir auch“, begann Xala zu plappern, „wenn da nicht der freundliche Bibliothekshelfer gewesen wäre, der hat uns alles gezeigt und uns die Bücher gesucht und er ist ein Zauberer, er kann sich hier zurechtfinden, weil er alles kennt und die Bücher sind spannend, da steht viel drin, aber...“ Ailco schmunzelte erfreut. Anscheinend war Xala wieder ganz die Alte. Ihm fiel ein Stein vom Herzen.

„Was hat denn die Analyse ergeben?“, fragte Alharrassan. Ailcos Lächeln verschwand schlagartig. „Im Grunde genommen hat sie nur die Geschichte von Yildor bestätigt“, begann der Mensch zu erzählen. „Ich weiß nun, dass die Veränderungen von der Statue verursacht werden und dass wohl noch weitere folgen. Wie es scheint, bin ich jetzt mit der Figur verbunden und sie hält mich am Leben. Ohne sie würde ich an den verursachten Veränderungen sterben.“ Alharrassan schaute ihn fragend an und Xala schien regelrecht schockiert zu sein. Ailco fuhr fort: „Ich weiß selbst nicht, wie das genau funktioniert. Das hat mir der Magier nicht gesagt. Aber ich befürchte, das hätte ich sowieso nicht verstanden, wenn er es getan hätte. Letztlich sind wir nun genauso schlau wie vorher, denn wie ich das Ganze wieder loswerden kann, konnte der Magier mir auch nicht sagen.“ Xala schaute ihn betrübt an, während der Verasti nach irgendwelchen passenden Worten suchte. Als ihm nichts einfiel, sagte er: „Wirklich schlauer sind wir auch nicht geworden. Unsere kleine Freundin hier“, er zeigte auf Xala, „hat mir zwar einiges vorgelesen, was im weitesten Sinne mit der Statue zu tun hat, aber von einer Lösung des Problems wurde nirgendwo geschrieben.“ „Freundin?“, Ailco war überrascht, „Das sind ja ganz neue Töne von dir.“ Alharrassan wirkte fast ein wenig verlegen, als er sagte: „Naja, du weißt schon, was ich meine. Außerdem“, fügte er hinzu, „ist ‚Kleines, nerviges Ding‘ einfach zu lang, um es immer zu sagen.“ „Hey!“, rief Xala und trat dem Verasti unvermittelt kräftig gegen das Schienbein, was diesen sein Gesicht schmerz erfüllt verziehen ließ.

„Was habt ihr denn nun herausgefunden?“, wollte Ailco wissen. „Viel Geschichtliches“, begann Alharrassan zu berichten, „wann und wo diese Statuen das erste Mal aufgetaucht sind, wo sie eingesetzt wurden und was sie dort angerichtet haben. Wir glauben sogar, dass wir einen Bericht über die Schlacht gefunden haben, von der Yildor dir erzählt hat. Der interessanteste Bericht war aber in einem Buch über dämonische Artefakte. Es wird vermutet, dass die Figuren Überbleibsel aus der Dunklen Zeit sind und dort schon von den Dämonen eingesetzt wurden. Damals hatten sie wohl deutlich stärkere Wirkungen und verwandelten den Träger selbst in einen Dämon.“ Xala nickte eifrig, als der Verasti erzählte. „Aber das ist eigentlich nebensächlich.“, fuhr er fort, „Wichtig war die Annahme, dass es sich bei dieser Verwandlung wohl um eine Variante der Gaben handelt, die heutzutage ja jeder in irgendeiner Form hat. Daher ist es verwunderlich, dass es dich getroffen hat. In dem Artikel stand, dass die Magie nur auf Wesen wirkt, die keine Veränderungen aufweisen. Irgendetwas von Arkanmatrizen und Ankopplungsstellen und sowas stand da noch. Das haben wir aber beide nicht so richtig verstanden.“ Ailco warf ein: „So verwunderlich ist das nicht. Ich habe keine Gaben. Meine Eltern meinten immer, ich wäre deswegen etwas Besonderes.“ „Du hast keine?“, Alharrassan schien äußerst überrascht, „Das dürfte dann wohl erklären, warum es dich getroffen hat. Was uns aber keinen Schritt näher an die Lösung des Problems bringt.“ Ailco nickte zustimmend und fragte: „Was machen

wir nun?“ Xala mischte sich ein: „Vielleicht können wir einen Magier fragen, und der sagt uns dann, ob es eine Möglichkeit gibt, die Gaben wieder loszuwerden und wenn der sagt, dass das geht, dann fragen wir ihn, wie das geht, und dann machen wir was er gesagt hat, und dann bist du wieder normal, und ich muss mir keine Vorwürfe mehr machen.“ Ailco widersprach ihr: „Auch wenn der Vorschlag im Grunde gut ist, glaube ich kaum, dass die Magier uns weiterhelfen können. Wenn Meister Taristo gewusst hätte, was man gegen die Veränderungen machen könnte, hätte er es mir vermutlich gesagt.“ Alharrassan aber überlegte kurz und sagte dann: „So ganz dumm ist die Idee nicht. Der Magier hätte dir erzählen können, ob es irgendwelche magischen Methoden gibt, um den Vorgang zu stoppen. Wir sollten vielleicht einmal nach jemandem suchen, der sich mit den Gaben auskennt. Ich denke, das könnte uns eventuell nützlicher sein.“ „Lass mich raten: Du weißt auch schon, zu wem wir müssen?“, vermutete Ailco. Der Verasti grinste über das gesamte Gesicht. „Natürlich.“ Ungläubig mit dem Kopf schüttelnd fragte Ailco: „Du kennst auch jeden hier, oder?“ „Fast“, antwortete Alharrassan und grinste noch breiter mit einer Spur Stolz, ergänzte aber: „‚kennen‘ wäre in diesem Falle vielleicht nicht ganz korrekt. Ich habe aber aufgeschnappt, dass hier ganz in der Nähe vor kurzem eine Gelehrte eingezogen ist, deren Spezialgebiet die Gaben sind.“ „Na, wenn das kein Zufall ist...“, murmelte Ailco leise, sagte dann aber laut: „Dann sollten wir uns auf den Weg machen.“ Sie ließen die Bücher einfach am Lesepult liegen und wandten sich dem Ausgang zu. Ailco fand es zwar nicht gut, die Bücher nicht wieder in die Regale zurückzubringen, aber Alharrassan versicherte ihm, dass der Bibliothekshelfer gesagt hatte, dass sie das machen dürften, wenn sie fertig waren.

Schließlich verließen sie die Magiergilde mit einem letzten Blick auf den immer wieder überwältigenden Park der Anlage und traten auf die Straße.

Das Haus der Gelehrten befand sich wirklich in unmittelbarer Nähe der Gilde, denn schon nach wenigen Minuten blieb Alharrassan stehen und sagte: „Hier ist es.“ Sie standen vor einem kleinen, gepflegten Fachwerkhaus, das inmitten eines liebevoll gestalteten Gartens stand. In sorgsam angelegten Beeten wuchsen zahlreiche bunte Blumen, und in einem kleinen Teich plätscherte fröhlich ein Springbrunnen. Das ganze Bild schien nicht in eine Stadt wie Kal Hadun zu passen. Es strahlte eine Art herzlicher Wärme aus und wirkte sehr einladend. Sie öffneten das Tor in dem niedrigen, weiß gestrichenen Gartenzaun und gingen über den aus hellen Steinplatten gepflasterten Weg zur Tür des Hauses. Alharrassan klopfte an, woraufhin aus dem Gebäude eine weibliche Stimme rief: „Komme gleich!“

Nach wenigen Augenblicken öffnete sich die Tür. Eine Frau stand in der Öffnung und schaute fragend heraus. Sie war vielleicht Mitte zwanzig und überdurchschnittlich attraktiv. Ihre langen, kastanienbraunen Haare fielen ihr gewellt bis auf die Schultern, und ihre grünen Augen schauten aus ihrem wohlgeformten Gesicht wach umher. Ihre Lippen waren voll und sinnlich, während ihre Stupsnase und ihre Sommersprossen, die ihre Wangen zierten, ihr ein eher niedliches Aussehen verliehen. Und sie war nur in ein kurzes Nachtgewand gekleidet, das aus einem feinen, leicht glänzenden Material (Ailco schätzte, dass es sich um Seide handelte) gemacht war, das ihren Körper eher betonte als verdeckte. Ailco schluckte einmal kurz. Er hatte schon viele Frauen gesehen, aber solch überwältigende Schönheit war noch nie darunter gewesen. Er merkte, wie in ihm verdrängte Gefühle von Wollust aufkeimten, aber er rief sich selbst zur Vernunft auf. Er war nicht hier, um mit einer Frau anzubändeln, ganz abgesehen davon, dass er sie die gesamte Zeit direkt angestarrt hatte. Fast schon beschämt wandte er den Blick ab.

Alharrassan hatte wohl nicht solche Gefühle, denn er begrüßte die Frau freundlich: „Hallo! Bist du Lunett?“ „Gestern war ich es noch“, antwortete die Angesprochene verschmitzt, „was kann ich für euch tun?“ Alharrassan überlegte kurz, als ob er nach den richtigen Worten suchen würde, aber da kam ihm Xala schon zuvor: „Wir haben da so ein Ding und das sollst du dir mal anschauen, es macht Ailco böse und anders, und uns sagen, was man damit machen kann, das hab ich mir nämlich geliehen, und das ist so komisch und die Stadtwache will das nicht, und ich bin Xala, und wenn ich dir das zeige, dann kannst du das erforschen, und der da“ – sie zeigte auf Ailco – „ist Ailco, und die Schlange hier“ – sie zeigte auf Alharrassan und duckte sich unter dem bösen Blick, den dieser ihr zuwarf, als er das Wort ‚Schlange‘ hörte – „ist Alharrassan, er führt uns in der Stadt herum, aber wir haben noch nicht so viel gesehen, weil wir erst etwas finden müssen, damit es Ailco wieder gut geht, und da du ja so viel weißt, haben wir uns gedacht, wir könnten einmal bei dir vorbeischauen...“

Lunett hörte der Nigro geduldig zu und lächelte amüsiert. „Sie sieht noch attraktiver aus, wenn sie lächelt“, dachte Ailco. Als die Nigro gar nicht mehr aufhörte zu reden (mittlerweile war sie wieder einmal dabei, über ihre Kindheit zu erzählen), wandte sich Lunett um und machte eine auffordernde Handbewegung, dass die Kameraden ihr folgen sollten.

Sie führte sie in ein geräumiges Wohnzimmer, das genau die gleiche verspielte Idylle widerspiegelte wie das gesamte Haus. Überall standen Vasen mit frischen Blumen, kleine Figuren und bunte Kerzen. Lunett ließ sich in einen der bequemen Sessel fallen, überschlug ihre langen Beine und deutete auffordert auf die anderen Sitzgelegenheiten. Ailco und Alharrassan setzten sich, und Xala fing an, auf dem Sofa herumzutollen, was dazu führte, dass sie ihren Bericht mitten im Satz unterbrach.

„Also, wenn ich das richtig verstanden habe“, begann Lunett, „habt ihr einen Gegenstand, der Veränderungen hervorrufen soll?“ Ailco nickte. „Ja, Xala hat ihn vermutlich einem Magier oder anderen Zauberer auf dem Marktplatz entwendet. Wir haben ihn schon bei der Magiergilde untersuchen lassen, und dort sagte man uns, dass er für die merkwürdigen Dinge verantwortlich ist, die momentan mit mir passieren.“

„Dann zeigt einmal her“, forderte Lunett ihn auf. Ailco wühlte in seiner Tasche und holte ihn hervor. Die Gelehrte (war sie



wirklich eine Gelehrte? Ailco hatte sich darunter immer alte, weise Männer und Frauen vorgestellt.) schaute sich die kleine Statue intensiv an und sagte schließlich: „Ich habe von diesen Gegenständen schon gehört und gelesen. Erstaunliche Dinge und sehr gefährlich. Du sagtest, dass sie dafür verantwortlich ist, dass du durch die Veränderungen nicht stirbst?“ Ailco nickte. „Sehr interessant“, sagte sie und schien nachzudenken, „und sehr schade. Ich hätte sie gerne näher untersucht, das wäre vermutlich eine spannende Ergänzung meiner Studien.“ Ailco hakte nach: „Was für Studien machst du denn?“

Lunett schmunzelte. „Ich befasse mich mit den Gaben, die nach der Dunklen Zeit durch das Fließen von Mana bei den Rassen verursacht werden. Ich bin gerade dabei, meine Abschlussarbeit zu schreiben. Deswegen bin ich nach Kal Hadun gekommen. In keiner anderen Stadt Siranas findet man so viele verschiedene Rassen. Hier kann ich bequem forschen.“ Ailco war erstaunt. „Ich dachte, du hättest dir ein Verbrechen zuschulden kommen lassen.“ Die Gelehrte lachte hell und klar. „Nein. Ich bin freiwillig und nur zu Forschungszwecken hier. Ich wohne eigentlich in Goltrien und bin nur für die Arbeit hierher gezogen. Aber wenn man etwas Respekt von den anderen Bewohnern haben will, muss man sich in dieser Stadt schon einiges ausdenken...“ Sie lächelte wieder verschmitzt. Ailco fand sie immer attraktiver. Unruhig rutschte er auf seinem Sessel hin und her, zwang sich aber zur Ruhe. In ihm wallten fast schon vergessene Gefühle, und er realisierte langsam, dass er für Veraliana niemals solch starke Empfindungen gehabt hatte, wie er jetzt für diese ihm eigentlich Fremde empfand. Vielleicht war es gar nicht so schlecht, dass er Veralianas Gunst durch sein Verschwinden verspielt hatte.

Denn er wusste: Dieses war die richtige Partnerin für ihn. Sie war gut gebaut, intelligent und hatte wertvolle Erbanlagen. Und sie roch so gut. Tief sog er die Luft ein, um selbst die kleinste Nuance zu erhaschen. Mit vorsichtigen Schritten näherte er sich ihr und begann ihren Körper zu beschnuppern. Ihre Haare strichen ihm sanft durch das Gesicht, als er mit der Nase immer dichter kam und ihren fruchtig-süßlichen Duft inhalierte. Er konnte jedes der winzigen Härchen auf ihrer samtigen Haut spüren, als seine Nase ihren Arm herabglitt und schließlich bei ihrer Hand zum Stoppen kam. Wie aus einem Automatismus heraus, begann er über ihre Hand zu lecken und ließ seine Zunge mit ihren Fingern spielen. Er wollte sie schmecken, riechen, fühlen. In seinem Mund bildete sich dünnflüssiger Speichel, der unkontrolliert in dünnen Fäden aus seinen Mundwinkeln floss. Er wollte sie! Sein ganzer Körper verlangte nach ihr, seine Lust übernahm die Kontrolle über sein Handeln. Wild schnuppernd wanderte seine Nase über ihren ganzen Körper und näherte sich dem verführerischen Duft zwischen ihren Beinen.

„Das reicht jetzt aber langsam“, lachte Lunett amüsiert und schob seinen Kopf aus der Nähe ihres Beckens. Ailco realisierte, dass er auf den Knien vor ihr hockte. Aus seinem Mund lief eine dünne Spur Speichel und tropfte zu Boden. Erschrocken erhob er sich und wischte sich hastig den Mund ab. Er schämte sich unendlich. „D-das tut mir echt leid“, stammelte er, „verzeih mir bitte, ich... ich weiß selber nicht...“ Alharrassan schaute ihn vorwurfsvoll an, als Ailco sich mit zögerlichen Schritten von Lunett zurückzog, und Xala blickte ihn mit einem eher verständnislosen Blick ihrer großen Augen an und sagte: „Wenigstens wolltest du sie nicht auch noch fressen...“

Lunett beruhigte Ailco: „Mach dir nicht zu viele Gedanken, ich nehm dir das nicht übel. Deine Freunde wollten dich schon viel früher davon abhalten.“ „Warum haben sie es nicht getan?“, fragte Ailco verzweifelt. Ihm war das Ganze so unendlich peinlich. „Ich habe sie nicht gelassen“, antwortete Lunett ruhig und fügte hinzu: „Aus rein wissenschaftlichem Interesse. Es war eine wirklich eindrucksvolle Vorstellung und hat mir einen sehr deutlichen Blick auf die Art der Veränderung gegeben, die sich gerade bei dir manifestiert. Hätte ich es nicht selbst gesehen, hätte ich es vermutlich nicht geglaubt.“ Sie lächelte Ailco beruhigend zu (und sie war dabei so unglaublich attraktiv, dass er sich wieder stark beherrschen musste).

„Ich habe so etwas noch nie gesehen, so eine komplette Übernahme des Körpers und Geistes durch eine Veränderung. Normalerweise beeinflussen Gaben das Bewusstsein nicht. Ich würde dich am liebsten hier behalten und dich eingehend erforschen.“ „Nichts lieber als das“, dachte Ailco, sagte aber besser nichts. „Also, ich meine...“, Lunett lachte peinlich amüsiert, „ich meine natürlich deine Veränderung erforschen. Ich glaube, du musst mir gleich erst einmal genauer erzählen, wie sich das für dich anfühlt, woran du dich erinnern kannst und...“ Sie unterbrach mitten im Satz, machte einen Schritt auf Ailco zu und ergriff seinen Kopf. Mit einer Hand fasste sie seinen Unterkiefer und zog ihn herunter, während sie ihre andere Hand auf seine Stirn legte und seinen Kopf nach hinten drückte. Mit den Fingern der Hand an seinem Kiefer drückte sie seine Lippen bei-seite und schaute mit einem forschenden, interessierten und faszinierten Blick in seinen Mund. Ailco war zu überrumpelt, um irgendetwas zu unternehmen, als Lunett sich an Alharrassan und Xala wendete und begeistert sagte: „Schaut, die nächste Veränderung!“ Alle drei schauten gebannt in seinen Mund. Xala klappte der Kiefer nach unten, während Alharrassan mit großen Augen einen erstaunten Laut von sich gab.

„Dasch ischt nischt beschondersch bequem!“, machte Ailco sich bemerkbar. Hastig zog Lunett ihre Hände zurück und entschuldigte sich, wobei sie schüchtern (und ungemein süß) lächelte: „Tut mir leid, da ist mein Forscherdrang wohl mit mir durchgegangen. Aber schau selber...“ Sie ergriff einen kleinen Handspiegel, der auf einer Kommode lag, und hielt ihn vor sein Gesicht. „Schau dir deine Zähne an“, forderte sie ihn auf.

Ailco fand das, was er sah, gar nicht so begeisternd, sondern viel mehr beunruhigend. Seine Eckzähne waren deutlich länger und kräftiger als vorher und erinnerten stark an die Reißzähne von Raubtieren. Vorsichtig ließ er seine Zunge darüber gleiten. Nachdem er festgestellt hatte, dass sie spitz und scharf waren, schloss er den Mund wieder und murmelte: „Na toll...“

Lunett schien das alles sehr faszinierend zu finden. Begeistert meinte sie: „Das ist das erste Mal, dass ich das Entstehen von Gaben miterlebe. Ein wahrlich großartiger Moment für jemanden in meinem Forschungsgebiet. Darum werden meine Kollegen mich sicher beneiden. Normalerweise kann man nur schon ausgeprägte Veränderungen erforschen. Würde es dir etwas ausmachen, wenn ich dich ein wenig mit Fragen löchere und mir ein paar Notizen mache?“, fragte sie an Ailco gewandt. Dieser antwortete: „Nein, eigentlich nicht. Wenn dich das in deinen Forschungen weiterbringt...“ Im Grunde genommen war es ihm egal, solange er in ihrer Nähe sein und ihre liebliche Stimme hören konnte.

Sie bat die Freunde, wieder Platz zu nehmen und ging selbst zu einem kleinen Schreibpult, das gegenüber den Sesseln stand. Sie griff nach einer Schreibfeder und schaute Ailco auffordernd an. „Erzähl einfach alles über die Veränderungen, was dir einfällt und was du erzählen möchtest. Wie es anfang, was während der Veränderungen passiert ist, woran du dich erinnerst... einfach alles.“

## Die Gaben

Nachdem die Dunkle Zeit vergangen war und die Überlebenden mit dem Neuaufbau ihrer Zivilisation beschäftigt waren, kam es immer wieder zu Mutationen bei Neugeborenen. Sie hatten teilweise mutierte Gliedmaßen oder konnten mit ihrer bloßen Gedankenkraft magische Effekte erzeugen, was vorher nur Zauberern durch hohe Konzentration möglich war.

Stießen diese Veränderungen am Anfang eher auf Ablehnung, so entwickelten sich daraus langsam neue Rassen. Doch auch die bestehenden Rassen, die die Dunkle Zeit überlebt hatten, blieben nicht unberührt von den Mutationen.

Schnell fand man heraus, dass das durch die Weltentore eingedrungene Mana der dämonischen Welt der Verursacher dieser Abweichungen war. Aber ebenso schnell stellte man fest, dass diese Mutationen überwiegend nützlich waren. Daher taufte man sie auf den Namen **Gaben**. Da alle Rassen von diesen Gaben betroffen sind, und eigentlich kaum noch Kinder zur Welt kommen, die keine aufweisen, nennt man die intelligenten Rassen Samyras heutzutage auch die **Begabten**.

Jedoch nicht nur bei den Begabten treten die Veränderungen auf. Viele halbintelligente Rassen, wie Orks, Trolle oder Riesen, weisen ebenfalls Gaben auf. Sie werden allerdings trotzdem nicht zu den Begabten gezählt, da bei ihnen viele der Veränderungen sehr negative Effekte hervorrufen oder sogar zum vorzeitigen Tode führen. Außerdem sind mutierte Angehörige der halbintelligenten Rassen in der Regel nicht fähig, sich zu vermehren.

Dieses Kapitel befasst sich mit den Regeln für die Gaben der intelligenten Rassen. Es beschäftigt sich damit, welche Rassen welche Gaben aufweisen und wie sich die einzelnen Veränderungen auf das Spiel auswirken.

An vielen Stellen wird hierbei von einem **Bonus** auf eine bestimmte Fertigkeit gesprochen werden. Dieses bedeutet, dass sich die Fertigkeitsstufe der entsprechenden Fertigkeit erhöht.

Bekommt man Bonusse durch unterschiedliche Gaben auf

die gleiche Fertigkeit, addieren sich die Werte.

Der Bonus wird beim Steigern der Fertigkeit nicht beachtet (vgl. Kapitel XII - Erfahrung und Lernen).

Hat man einen Bonus auf eine Fertigkeit, die man nicht erlernt hat, erhält man zwar die erhöhte Fertigkeitsstufe, aber nicht die zusätzlichen Möglichkeiten, die man durch das Erlernen erhalten würde.

Die Gaben teilen sich in vier Bereiche auf: Körperliche Gaben, Mentale Gaben, Sinnesgaben und Sonstige Gaben.

**Körperliche** Gaben wirken sich direkt auf den Körper des Begabten aus. Diese Gruppe fasst alle die Veränderungen zusammen, die entweder die körperlichen Funktionen oder den Körper direkt betreffen, sei es nun innerlich oder äußerlich. Viele dieser Veränderungen sind nach außen hin deutlich sichtbar.

Die Gruppe der **mentalen** Gaben fasst alle die Veränderungen zusammen, deren Wirkung einem Zauber gleichkommt oder die sich direkt auf die magischen Fähigkeiten der Figur auswirken. Alle Gaben dieser Gruppe sind nach außen hin nicht sichtbar. Wenn nicht anders erwähnt, wirken die Effekte von magischen Gaben nur auf humanoide, intelligente Wesen.

**Sinnesgaben** sind alle die Veränderungen, die im weitesten Sinne mit dem Wahrnehmungsapparat des Charakters zu tun haben und ihn verstärken, verändern oder beeinflussen.

**Sonstige** Gaben sind all die Gaben, die sich nicht in die anderen Gruppen einsortieren lassen. Einige dieser Veränderungen beruhen nicht auf einer speziellen Mutation, sondern auf Begabungen, besonderen Talenten, dem sozialen Umfeld und dem Elternhaus des Charakters sowie anderen Dingen, bei denen man landläufig davon spricht, dass man damit gesegnet wurde.

Bei der Auflistung findet man neben der Beschreibung auch eine Angabe, welche Rassen diese Gabe **wählen** können (Rassen, die die entsprechende Gabe angeboren haben, werden fett hervorgehoben), wie hoch die **Kosten** bei der Charakter-Erschaffung sind und mit welchen anderen Gaben sie nicht **kombinierbar** sind. Fehlt die letzte Angabe, kann die Gabe mit allen anderen kombiniert werden.



Interessiert sich ein Spieler für eine Gabe, die seine Rasse normalerweise **nicht** wählen darf, spricht trotzdem nichts dagegen, wenn er diese wählt. Gaben sind im Grunde genommen nichts weiter als Mutationen. Insofern spricht nichts dagegen, dass diese sich auch bei anderen als den angegebenen Rassen ausbilden. Die Angaben in der Liste geben lediglich wider, bei welchen Rassen diese Veränderungen typisch sind und oftmals durch Vererbung weitergegeben werden.

Es sollte allerdings darauf geachtet werden, dass der Spieler maximal **eine** Gabe wählt, die nicht typisch für seine Rasse ist. Bei dieser Gabe gelten ebenso die üblichen Kriterien bezüglich der Kombinierbarkeit mit anderen.

Gaben, die nur bei einer einzigen Rasse vorkommen, können gar nicht von anderen gewählt werden (also beispielsweise das *Schnurren* der Riikaatii oder die *Stacheln* der Zikaru). Zudem dürfen Riikaatii auch mit dieser Sonderregel keine mentalen Gaben wählen.

## Liste der Gaben

### Affenfüße (körperlich)

Wählbar für: *Brutas, Nigros*

Kosten: 2

Nicht kombinierbar mit: *Flink, Klebende Gliedmaße*

Bei *Brutas* und *Nigros* kann es vorkommen, dass die Füße große Ähnlichkeit mit denen von Affen aufweisen. Sie haben verlängerte Zehen und einen Daumen am Fuß. Mit diesen Füßen können sie sich besonders gut irgendwo festklammern und hervorragend klettern, allerdings behindert sie die Form der Füße ein wenig beim Laufen, da der zum Abrollen benötigte Ballen fehlt.

Charaktere mit dieser Gabe erhalten einen **Bonus** von +6 auf die Fertigkeit *Klettern* und einen **Bonus** von +4 auf *Balancieren*. Zudem kosten sie diese Fertigkeiten nur die **Hälfte** der üblichen AUS.

Beim *Klettern* rutscht ein Charakter mit dieser Gabe nicht ab, das passiert nur bei einem kritischen Fehler. Selbst bei diesem besonderen Würfelergebnis kann der Charakter versuchen seinen Sturz abzufangen.

Allerdings sinkt die **BEW** eines solchen Charakters um **2 Punkte**, wenn er sich auf dem Boden bewegt. Wendet er die Fertigkeit *Balancieren* an, bei der die Geschwindigkeit pro Runde auf der BEW des Charakters basiert, wird für diese Rechnung die BEW des Charakters um 4 Punkte erhöht.

Sämtliche Schuhe, die ein Charakter mit dieser Gabe kauft, gelten als Spezialanfertigung.

### Ausdauernd (körperlich)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Riikaatii, Zikaru, Zwerge*

Kosten: 2

Der Charakter ist extrem ausdauernd und erschöpft deutlich langsamer als andere Wesen. Seine **Ausdauer** erhöht sich um **20 Punkte**.

Trägt er mehr als seine **Traglast** an Gewicht, zahlt er nur alle 20 Minuten 1 AUS, bei mehr als dem Doppelten seiner Traglast 1 Ausdauerpunkt alle 10 Minuten (vgl. *Kapitel XIII - Abenteuererleben*).

### Begabung (Sonstige)

Wählbar für: *alle*

Kosten: 2

Nicht kombinierbar mit: *s. Text*

Der Charakter hat eine Begabung für einen der **Grundwerte** aus dem Bereich Aktion oder Wissen. Dieser wird um **1** erhöht.

Diese Gabe darf maximal **zweimal** gewählt werden und nicht mehrfach für den gleichen Grundwert. Hat man schon eine andere Gabe gewählt, die einen oder mehrere Grundwerte erhöht, darf man *Begabung* nicht für diese Grundwerte wählen.

### Beidhändigkeit (Sonstige)

Wählbar für: *Menschen, Riikaatii, Zikaru*

Kosten: 3

Nicht kombinierbar mit: *Einhändigkeit*

Manchen Charakteren ist es angeboren, beide Hände gleich gut benutzen zu können. Führen sie ihre Waffe in der falschen Hand, erleiden sie hierdurch keine Erschwernis. Charaktere mit dieser Gabe erhalten automatisch die Kampffertigkeit *Kampf mit zwei Waffen* auf Stufe I.

Außerdem zahlt er für das Erlernen der weiteren Stufen der Kampffertigkeit *Kampf mit zwei Waffen* jeweils 20 AP weniger als Charaktere ohne diese Gabe.



## Berserker (Sonstige)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Riikaatii, Zikaru, Zwerge*  
Kosten: 5

Wird ein Berserker im Kampf **verwundet** (also verliert er mindestens 1 KE oder LE) und misslingt ihm eine FP(Selbstbeherrschung), verfällt er in einen wahren Blutrausch. In diesem Zustand greift er ohne Rücksicht auf Verluste an. Wenn möglich wird ein Berserker immer in den **Nahkampf** wechseln und erhält hierbei 2 Punkte **Bonus** auf die Fertigkeitsstufe seiner geführten Waffe sowie einen **Bonus** von +2 auf den angerichteten Schaden. Da er allerdings so sehr darauf versessen ist, seinen Gegner zu verletzen, achtet er nur schwach darauf, ob er selber verwundet wird und vernachlässigt seine Abwehr; er erhält eine Erschwernis von +1 auf *Ausweichen, Abwehren* und *Blocken*.

Ein Berserker ist frühestens erschöpft und entkräftet, wenn alle Feinde vernichtet sind. Er kämpft **ohne** Ausdauer genauso gut wie mit allen AUS. Außerdem ignoriert er schwere Verletzungen. Sinkt seine **KE auf 0**, kann er ungehindert weiterkämpfen. Nach Ablauf des Kampfes allerdings macht sich dieser Raubbau bemerkbar und er verliert sofort **1W6 LE**. Während eines Kampfes bricht er erst zusammen, wenn seine **LE auf 0** sinken.

Nachdem alle Feinde erschlagen sind, muss der Berserker eine FP(Selbstbeherrschung) machen, bei deren Misslingen er nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden kann und seine Kameraden in blinder Wut angreift. In diesem Zustand kann er die nötige Probe auf *Selbstbeherrschung* **jede Runde** wiederholen. Sobald sie gelingt, kann er seinen Blutrausch stoppen.

Diese Gabe darf zu Spielbeginn nur gewählt werden, wenn die *Selbstbeherrschung* des Charakters 10 oder weniger beträgt. Steigt die *Selbstbeherrschung* des Charakters im Laufe seiner Karriere auf über 10, entfällt die Probe, um nach Kampfablauf zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Der Charakter wird seine Freunde immer erkennen.

## Dunkelsicht (Sinne)

Wählbar für: *Nigros, Riikaatii, Verasti, Zwerge*  
Kosten: 4  
Nicht kombinierbar mit: *Infrarotsicht, Manasicht, Nachtsicht*

*Dunkelsicht* ermöglicht es dem Charakter auch in **absoluter Dunkelheit** sehen zu können. Da die Augen aber extrem lichtempfindlich sind, blenden einen Charakter mit *Dunkelsicht* plötzlich auftauchende helle Lichter stärker als andere. Nach einer hellen Lichteinwirkung, z.B. einer blendenden Explosion, sieht der Charakter außer einem hellen Fleck erst einmal gar nichts mehr. Der gleiche Effekt tritt ein, wenn der Charakter von Dämmerlicht oder völliger Dunkelheit plötzlich ins Sonnenlicht tritt. Der Charakter ist für **1W6 Minuten** völlig blind (zählt als

Kampf in völliger Dunkelheit), danach sinkt die übliche Erschwernis von +2 alle **5 Minuten** um 1. Sollte er sich nach Ablauf dieser Zeit immer noch in einem sehr hellen Bereich aufhalten (z.B. einem sonnenbeschienenen Schneefeld), haben sich die Augen an die Helligkeit gewöhnt und der Charakter erleidet keine Modifikation mehr.

Sobald die Augen sich an die jeweiligen Lichtverhältnisse gewöhnt haben, werden alle Modifikationen, die auf Dunkelheit oder schlechten Lichtverhältnissen basieren, eliminiert. Mit dieser Veränderung ist es – im Gegensatz zu der Gabe *Nachtsicht* – möglich, bei völliger Dunkelheit zu sehen.

Die Sicht der *Dunkelsicht* in völliger Dunkelheit ist identisch mit der Sicht in normalem Tageslicht, allerdings kann man keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen. Bei Dämmerlicht sieht man so, als ob normales Tageslicht herrschen würde.

Zwerge können diese Gabe wählen und ihre angeborene *Nachtsicht* damit „überschreiben“.

## Einhändigkeit (Sonstige)

Wählbar für: *Menschen, Zwerge*  
Kosten: 3  
Nicht kombinierbar mit: *Beidhändigkeit*

Im Gegensatz zu Spielfiguren, die beidhändig sind, sind einhändige Charaktere in nur einer Hand extrem stark und haben die andere fast völlig vernachlässigt.

Sie erhalten auf alle Waffenkategorien, die **einhändig** geführt werden, einen um **1 Punkt** erhöhten Grundwert. Außerdem benötigen sie ein Viertel weniger **Abenteurerpunkte**, um diese Kategorien zu steigern. Im **Selbststudium** würfeln sie mit einem Würfel weniger (mindestens aber mit einem), um eine eventuelle Steigerung zu erhalten.

Allerdings dürfen solche Charaktere niemals *Kampf mit zwei Waffen* anwenden und erhalten einen Abzug von 2 Punkten auf den Grundwert für **zweihändige** Waffenkategorien. Sie benötigen darüber hinaus das Doppelte an **Abenteurerpunkten**, um diese Art Waffen zu steigern. Im **Selbststudium** können sie solche Waffengattungen nicht steigern.

Nutzt solch ein Charakter seine „falsche“ Hand, erhält er eine Erschwernis von +4 auf seinen Angriff.

## Eisenknochen (körperlich)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Zikaru, Zwerge*  
Kosten: 4  
Nicht kombinierbar mit: *Flink, Flügeln, Klebende Gliedmaßen, Levitieren*

Bei manchen Angehörigen der Rassen hat sich die Kno-



chensubstanz so stark verdichtet, dass die Knochen fast nicht mehr zerbrechen können.

Durch die extrem harten Knochen richtet der Charakter einen um **1** erhöhten Schaden im **waffenlosen** Kampf und mit Klauen an.

Zudem schützt ihn sein stabiles Skelett davor, schwere innere Verletzungen zu erleiden. Er gewinnt dadurch **1 RS** (zusätzlich zu eventuell getragener oder natürlicher Rüstung).

Eisenknochen sind extrem schwer. Ein Charakter mit dieser Veränderung erhöht sein **Körpergewicht** um die Hälfte des eigentlichen Wertes.

Das Gewicht sorgt zudem dafür, dass er im Wasser wie ein Stein untergeht. Alle seine Proben, die er auf *Schwimmen* durchführen muss, führt er gegen den **halben Grundwert** Athletik durch. Erlernen kann ein derartiger Charakter *Schwimmen* nicht. Außerdem muss er die **doppelte** Menge an AUS aufbringen, um sich über Wasser zu halten.

## Eiserner Wille (Sonstige)

Wählbar für: *alle außer Ceglags, Nigros*  
Kosten: 2

Der Charakter hat einen eisernen Willen, den man durch nichts so leicht aus der Bahn werfen kann. Wann immer der Charakter **beeinflusst** werden soll, er also etwas tun soll, was er eigentlich nicht will, sei es durch eine Fertigkeit oder durch einen Zauber, hat der **Anwender** dieser Fähigkeiten eine Erschwernis von +2 auf seinen Wurf.

## Empathie (Sinne)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Menschen, Riikaatii*  
Kosten: 3

*Empathie* ist die Fähigkeit zu spüren, was andere fühlen. Charaktere mit dieser Veränderung können mit dieser Fähigkeit hervorragend Gesprächspartner einschätzen sowie deren Handlungsweise und Reaktion voraussagen. Diese Veränderung gibt dem Charakter +1 auf seinen **Grundwert** Verhandeln, zudem erhält er einen **Bonus** von +5 auf die Fertigkeit *Empathie*, wenn er sie bei Angehörigen seiner eigenen Rasse anwendet.

## Erhöhte Aufmerksamkeit (Sinne)

Wählbar für: *alle Rassen*  
Kosten: 3  
Nicht kombinierbar mit: *Vorahnung*

Der Charakter hat eine stark erhöhte Auffassungsgabe und entdeckt oft Dinge, die anderen gänzlich verborgen bleiben. Er erhöht seinen **Grundwert** Beobachten um 2 Punkte.

## Erhöhtes Hörspektrum (Sinne)

Wählbar für: *Aftaleeni, Brutus, Nigros, Riikaatii, Zikaru*  
Kosten: 1

Der Charakter hat eine erhöhte akustische Wahrnehmung und kann auch Töne hören, die außerhalb eines normalen Gehörs liegen, seien es extrem hohe Frequenzen oder extrem niedrige.

## Empfindlicher Geruchssinn (Sinne)

Wählbar für: *Brutus, Nigros, Riikaatii, Zikaru*  
Kosten: 2

Manche Charaktere haben, ähnlich wie Hunde, einen ausgeprägten Geruchssinn. Sie können mit ihrer Nase Witterung aufnehmen, wenn entsprechende Spuren vorhanden sind. Setzen sie ihre Gabe ein, erhalten sie auf *Spurenlesen* einen **Bonus** von +6, zudem gilt ihre Fertigungsstufe für *Sinne* als 20, wenn sie ihren Geruchssinn benutzen. Ob der Charakter in der entsprechenden Situation Geruchsspuren finden kann, entscheidet der Spielleiter.

In Gegenden mit sehr starker Geruchsbelastung (z.B. in der Kanalisation einer größeren Stadt) ist diese Gabe nicht einsetzbar.

## Fernsicht (Sinne)

Wählbar für: *alle außer Brutus, Verasti, Zwerge*  
Kosten: 3

Die Augen des Charakters sehen besonders weit. Er kann auch entfernteste Ziele noch scharf sehen. Ein derartiger Charakter schießt im **Fernkampf** in den Bereichen normal und weit ohne Erschwernis durch die Entfernung, im sehr weiten Bereich muss er nur eine um +1 erschwerte Probe ablegen. Zusätzlich erhöht sich der Schaden seiner Fernkampfangriffe um 1.

Außerdem kann er, soweit die Witterungs- und Lichtverhältnisse das zulassen und wenn keine Hindernisse die Sicht versperren, bis zu **2 Kilometer** weit scharf sehen.

## Flink (körperlich)

Wählbar für: *Aftaleeni, Menschen, Nigros, Riikaatii, Verasti*  
Kosten: 4  
Nicht kombinierbar mit: *Affenfüße, Eisenknochen, Klebende Gliedmaßen*

Der Charakter ist von Natur aus sehr wendig und agil. Seine **BEW** ist um 2 Punkte erhöht, zusätzlich steigt sein **Grundwert** für *Abwehren*, *Ausweichen* und *Blocken* um 1.



## Flügel (körperlich)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Verasti, Zikaru*

Kosten: 3/5

Nicht kombinierbar mit: *Eisenknochen, Levitieren, Unauffällig*

*Flügel* gibt es in zwei verschiedenen Ausführungen. Entweder sie sind direkt an den **Armen** gewachsen (3 Punkte), oder sie befinden sich auf dem **Rücken** (5 Punkte). An den Armen befestigte Flügel haben eine Spannweite vom **Anderthalbfachen** der Körpergröße des Charakters, während Schwingen auf seinem Rücken fast das **Dreifache** seiner Körpergröße erreichen.

Der Charakter kann sich mit **BEWx4** fliegend bewegen, wenn er maximal eine Lederrüstung und kein sperriges Gepäck (z.B. einen Rucksack oder andere größere Gegenstände) trägt. Charaktere, deren Flügel an den Armen sind, dürfen zudem nur maximal faustgroße Gegenstände (also insbesondere keine Waffen) in den Händen halten.

Aufgrund der relativ hohen Anstrengung des Fliegens ist es nur eingeschränkt möglich, zu zaubern. Alle **Zauberproben** werden um +1 erschwert.

**Pro Runde**, die sich der Charakter während eines Kampfes in der Luft hält, verliert er **1 AUS**.

Außerhalb von Kämpfen reduziert sich der AUS-Verlust auf **1 AUS pro 10 Minuten**, wenn sich der Charakter in einem ruhigen und gleichmäßigen Flug befindet. Er kann während solcher Flüge das Vierfache der Strecke zurücklegen, die ein Fußgänger mit leichtem Gepäck in gleicher Zeit bewerkstelligen könnte.

Hat ein Charakter die Variante der Flügel, die an seinen **Armen** gewachsen sind, kann er aus der Luft nicht kämpfen oder andere Aktionen ausführen, da er die Hände und Arme zum Schlagen der Flügel benötigt.

Befinden sich die Schwingen auf seinem **Rücken**, kann er aus der Luft mit um +1 erschwerten Fernkampfangriffen am Kampf teilnehmen. Außerdem ist er in der Lage, beispielsweise Objekte während des Fliegens zu manipulieren (Hebel betätigen, etc).

Charaktere mit Flügeln können keine Rüstungen tragen, die nicht eigens für sie angepasst sind. Diese Rüstungen sind allerdings schwer zu beschaffen (Verfügbarkeit 1) und extrem teuer (20facher Preis). Von Spielbeginn an besitzt solch ein Charakter keine Rüstung. Zudem haben sie Probleme beim Tragen eines Rucksacks und müssen auf andere Transportbehälter ausweichen.

Egal in welcher Ausprägung die Flügel vorkommen, der Charakter ist in der Regel extrem zierlich und schlank (-4 auf den Statur-Wurf) und hat extrem leichte Hohlknochen. **Stürzt** so ein Charakter, hat er ein erhöhtes Risiko, dass seine Knochen zerbrechen. Immer wenn er Sturzschaden erleidet (s. *Kapitel XIII - Abenteuerleben*), zerbricht bei einem Wurf von **1-5** auf dem W20 eine zufällig ausgewählte Gliedmaße. Das gebrochene Körperteil kann **2W6+4 Tage** nicht genutzt werden.

Ein gebrochenes Bein verringert die BEW des Charakters

um die Hälfte, ein gebrochener Arm kann nicht eingesetzt werden. Hat der Charakter seine Flügel an den Armen, kann er mit einem gebrochenen Arm nicht fliegen.

**Ceglags** haben von Geburt an gefiederte Schwingen auf ihrem Rücken. Die Modifikation auf das Auswürfeln der Statur ist bei ihnen während der Charakter-Erschaffung schon mit eingerechnet.

Bei **Verasti** und **Zikaru** sind die gewählten Flügel immer ein Konstrukt aus ledriger Haut und stabilisierenden Knochen, deren Aussehen Fledermausflügeln ähnelt, während Spieler von **Aftaleeni** selbst wählen können, ob es sich bei den Flügeln ihres Charakters um gefiederte oder Fledermausschwingen handelt.

## Geschick (Sonstige)

Wählbar für: *alle außer Brutus, Zikaru und Zwerge*

Kosten: 4

Nicht kombinierbar mit: *Körperbewusstsein, Schläger*

Der Charakter hat eine sehr gute Hand-Auge-Koordination und eine sehr ruhige Hand.

Er erhält einen **Bonus** von +1 auf die Grundwerte Diebeskunst, Mechanismen und Waffengruppe 3.

## Gleichgewicht (Sinne)

Wählbar für: *Brutus, Nigros, Riikaatii, Zikaru*

Kosten: 3

Ein Charakter mit dieser Gabe hat einen ausgeprägten Gleichgewichtssinn. Ihm wird niemals schwindelig aufgrund großer Höhe. Er kann wahre Wunder auf schmalen Simsen vollbringen.

Er erhält einen **Bonus** von +2 auf die Fertigkeiten *Balancieren* und *Klettern*.

Zudem kann er im Kampf nur dann **zu Fall** gebracht werden, wenn der Angriff des Gegners kritisch gelingt und die Abwehr des Charakters vollständig misslingt, unabhängig von der Waffe des Angreifers (vgl. *Kapitel VIII - Der Kampf*).

**Stürzt** der Charakter aufgrund eines kritischen Fehlers, wird dieses gewertet, als hätte er sich hingelegt. Er benötigt also nicht die komplette folgende Runde zum Aufstehen, sondern kann dieses in der Bewegungsphase machen.

## Gutes Gedächtnis (Sonstige)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Verasti*

Kosten: 4

Der Charakter hat ein erstaunliches Gedächtnis und kann sich fast alles merken.

Er erhält 1 zusätzlichen Punkt auf seine **Grundwerte** Handwerk, Magie, Natur, Welt & Länder und Rechnen.



## Gutes Gehör (Sinne)

Wählbar für: alle außer Ceglags, Verasti  
Kosten: 1

*Gutes Gehör* erlaubt es einem Charakter, deutlich besser als ein Mensch zu hören. Er hört alle Geräusche doppelt so deutlich. Ein Schleichen ist für ihn fast ein normales Laufen, ein Flüstern wie ein normales Reden. Versucht solch ein Charakter mittels der Fertigkeit *Sinne* etwas Besonderes zu hören, hat er hierfür eine Fertigkeitstufe von 20.

Plötzliche Lautstärkenbelastungen können allerdings das Gehör des Charakters schädigen. Sollte er starkem Lärm ohne Schutz ausgesetzt werden, wie z.B. einer Explosion, kann er während einer Zeitspanne, die **(20 - Widerstand) Minuten** entspricht, kaum noch etwas hören. Außerdem muss er eine FP(Widerstand) ablegen. Misslingt diese Probe, verliert er **1W6 KE**.

## Heilende Hände (mental)

Wählbar für: alle außer Riikaatii, Zikaru  
Kosten: 4  
Nicht kombinierbar mit: *Lebensabsaugung*

Manchen begabten Charakteren ist es möglich, mit ihren bloßen Händen andere Wesen zu heilen. Sie müssen sich dafür konzentrieren und den Verletzten die gesamte Zeit über berühren. Der Heiler gilt in dieser Zeit als völlig schutzlos.

Für jede **Minute**, in der die Verbindung besteht, verliert der Heiler 1 AUS und stellt 2 KE beim Ziel wieder her, bis zu einem Maximum von 20 KE. Pro 4 geheilte KE wird zusätzlich 1 LE wieder hergestellt.

*Heilende Hände* wirkt auf alle Arten von Lebewesen und kann angewendet werden, solange das Ziel keine vollen KE hat.

Diese Gabe kann nur **einmal** pro Tag gefahrlos eingesetzt werden. Nutzt man sie häufiger, zehrt man einen Teil seiner eigenen Lebensenergie auf und verliert pro weiterer Anwendung **permanent** 1 Punkt seines LE-Maximums.

Mit heilenden Händen ist es nur möglich, andere Wesen zu heilen. Auf den Charakter selbst hat seine eigene Gabe keine Wirkung, selbst wenn sie von einer anderen Figur auf ihn angewendet wird.

## Infrarotsicht (Sinne)

Wählbar für: alle außer Menschen  
Kosten: 2  
Nicht kombinierbar mit: *Dunkelsicht*, *Manasicht*, *Nachtsicht*

Ein Charakter mit *Infrarotsicht* hat eine Sichterweiterung

ins infrarote Spektrum, was es ihm ermöglicht, **Wärmequellen** von lebenden Wesen oder Hitze (Feuer oder Ähnliches) zu entdecken. Er hat diese Fähigkeit zusätzlich zu seiner normalen Sicht und kann sie nach Bedarf aktivieren.

Sehr starke Wärmequellen (über 250°C) blenden den Charakter, wenn er seine Gabe nutzt, so stark, wie einen Normalsichtigen eine grelle Explosion.

Mit *Infrarotsicht* sieht man zwar Wärmequellen in der Dunkelheit, sie reichen allerdings nicht aus, um sich völlig einwandfrei daran zu orientieren. Die Erschwernisse beim Kampf in völliger Dunkelheit werden auf +1 reduziert. Zudem kann der Charakter **Unsichtbare** anhand ihrer Körperwärme erkennen. Auch hier werden die Modifikationen auf +1 reduziert.

Die *Infrarotsicht* reicht je nach Temperatur der Wärmequelle bis maximal 1000 Meter bei hohen Temperaturen (50°C und mehr), ungefähr 500 Meter (etwa 35°C, dazu zählt auch die normale Körperwärme eines Humanoiden) oder nur 100 Meter bei Temperaturen unter 20°C.

**Nigros** dürfen diese Gabe zusätzlich zu ihrer angeborenen *Dunkelsicht* wählen.

**Zwerge** dürfen *Infrarotsicht* wählen, obwohl sie eine angeborene *Nachtsicht* haben.

In beiden Fällen müssen die Charaktere wählen, ob sie ihre angeborene Sichtveränderung oder *Infrarotsicht* nutzen. Eine gleichzeitig Anwendung ist nicht möglich.

## Innere Uhr (Sinne)

Wählbar für: alle außer Verasti  
Kosten: 1

Der Charakter weiß intuitiv, wie viel Zeit seit einem bestimmten Ereignis vergangen ist. Er kann zwar keine genaue Uhrzeit sagen, aber er kann sagen, wie viele Minuten oder Stunden seit einem bestimmten Zeitpunkt vergangen sind.

Außerdem kann er seine *Innere Uhr* als Wecker benutzen, so dass er nach einer bestimmten Anzahl von Stunden automatisch aufwacht. Dieser Teil der Gabe funktioniert allerdings nur, wenn der Charakter beim Einschlafen nicht völlig entkräftet war, also eine (oder mehrere) seiner Energien 0 betrug.

## Intuitive Magie (mental)

Wählbar für: alle außer Riikaatii  
Kosten: 1-5

Manche Charaktere können intuitiv einzelne magische Effekte erzeugen. Je nach Anzahl Punkte, die der Spieler für diese Gabe ausgeben möchte, kann er sich bei der Charakter-Erschaffung Zauber auswählen, die sein Charakter intuitiv beherrscht. Er zahlt hierbei Punkte in Höhe der **Kosten** des Spruches. Es steht ihm frei, seine Punkte auf



mehrere Zauber zu verteilen.

Die gewählten Zauber beherrscht die Figur auf **KS 1**, ohne dass sie diese jemals steigern kann. Sie gelten als **Sofortzauber** und gelingen bei Anwendung immer mit einer **Güte von 0**. Der Charakter zahlt hierfür so viele **AUS** wie der Zauber normalerweise ME kosten würden. Er kann keine Varianten, Stabilisierungen oder sonstige magischen Optionen anwenden.

## Kiemen (körperlich)

Wählbar für: *Aftaleeni, Verasti*

Kosten: 1

Manche Charaktere haben an ihrem Hals Kiemen, mit denen sie unter Wasser atmen können. Sie werden in diesem Element niemals ertrinken, solange diese Atmungsorgane einsetzbar sind.

## Lebende Gliedmaße (körperlich)

Wählbar für: *Nigros, Verasti*

Kosten: 4

Nicht kombinierbar mit: *Affenfüße, Eisenknochen, Flink*

Die Handflächen und Fußsohlen des Charakters sondern ein klebriges Sekret ab, wenn er dieses wünscht. Diese Substanz erlaubt es ihm, an einigermaßen glatten Wänden und Decken zu kleben oder sich dort langsam zu bewegen. Er darf hierbei keine Gegenstände in den Händen halten und muss Schuhe und eventuelle Handschuhe ausziehen.

Die Aktivierung der Absonderung kostet den Charakter **2 AUS**. Nach **2 Runden** (10 Sekunden) hat er genügend Klebemittel produziert, damit er seine Gabe einsetzen kann.

**Bewegungslos** an einer Wand oder Decke zu verharren ist kein Problem, für eine Bewegung muss der Charakter allerdings **1 AUS pro Meter** aufbringen, und er kann sich maximal um **BEW/2 Meter** pro Runde bewegen.

Hat der Charakter keine AUS mehr, stürzt er ab. Ebenso stürzt er ab, wenn er sein Bewusstsein verliert oder einschläft (und natürlich wenn er stirbt...).

Während der Bewegung oder des Verharrens muss der Charakter immer mindestens **drei** Gliedmaßen auf dem Untergrund haben, sonst stürzt er ab. Das unterbindet sämtliche Kampfhandlungen, und der Charakter erleidet eine Erschwernis von +1 auf seine *Abwehren-* und *Ausweichenproben* (Blocken ist nicht möglich).

## Kontakte (Sonstige)

Wählbar für: *alle*

Kosten: *mindestens 1, maximal 5*

Der Charakter hat Kontakt zu einer bestimmten Person und kann durch diese Beziehung gewisse Gefallen einfor-

dern. Um was für einen Kontakt es sich handelt und welche Möglichkeiten dieser hat, ist abhängig von den investierten Punkten.

Zunächst wählt man bei der Charakter-Erschaffung, wie eng die **Bindung** zwischen dem Charakter und der Kontaktperson ist.

**Bekannter** (-1 Punkt): Ein Bekannter ist eine Person, mit der der Charakter lockeren Kontakt hat. Man freut sich, wenn man sich einmal sieht, tauscht oberflächliche Informationen aus und geht danach wieder getrennte Wege. Soll ein derartiger Kontakt genutzt werden, muss der Charakter in der Regel gut dafür zahlen. Zu häufig sollte man auf Bekannte nicht zurückgreifen.

**Vertrauensperson** (0 Punkte): Zu solch einer Person hat der Charakter großes Vertrauen, welches auf Gegenseitigkeit beruht. Man empfindet für einander eine große Loyalität und wird versuchen, sich gegenseitig zu helfen. Eine Vertrauensperson wird sich für seine Dienste geringfügig entlohnen lassen (oftmals auch nicht mit Geld, sondern anderen Leistungen).

**Freund** (1 Punkt): Die Beziehung zu einem Freund ist sehr eng und von hoher Loyalität geprägt. Wenn es notwendig ist, wird ein Freund Himmel und Hölle in Bewegung setzen, um dem Charakter zu helfen. Ein Freund wird keine Bezahlung für seine Dienste fordern und oftmals mehr liefern, als von ihm erbeten wurde.

Zu den Punkten für das Verhältnis zur Kontaktperson muss der Spieler noch Punkte für dessen **Möglichkeiten** ausgeben.

**Familie** (+0 Punkte): Die Kontaktperson kann nur auf Ressourcen seiner Familie sowie unter Umständen seines Freundeskreises zurückgreifen, wenn er Informationen benötigt oder etwas für den Charakter organisieren möchte. Alternativ ist er Mitglied einer kleinen lokalen Vereinigung, die nur aus wenigen Personen besteht.

**Lokale Vereinigung** (+1 Punkt): Die Kontaktperson ist Mitglied in einer größeren lokalen Verbindung oder in einer kleinen überregionalen Vereinigung. Sie kann auf ihre Ressourcen zurückgreifen, wenn es die Bitte des Charakters benötigt.

**Großorganisation** (+2 Punkte): Der Kontakt des Charakters ist Mitglied einer großen, weltweit operierenden Organisation und kann auf diese zurückgreifen, wenn er Informationen oder Ähnliches besorgen möchte.

Als dritte Beschreibung des Kontaktes muss sich der Spieler entscheiden, welche **Stellung** die Bekanntschaft des Charakters innerhalb seiner Organisation haben soll.

**Mitglied** (+0 Punkte): Die Kontaktperson ist ein einfaches Mitglied der Organisation ohne besondere Rechte.

**Offizier** (+1 Punkt): Der Bekannte des Charakters hat eine führende Position inne, die gewisse Privilegien innerhalb der Verbindung genießt.

**Anführer** (+2 Punkte): Der Charakter kennt den Anführer der Organisation persönlich.

*Kontakte* sollten sich aus der Geschichte des Charakters entwickeln und vom Spieler auch entsprechend ausgeschmückt und beschrieben werden. Er sollte sich überlegen, wie er zu diesem Kontakt gekommen ist.

Inwieweit der Charakter seine Kontakte einsetzen kann, ist stark davon abhängig, um welche Personen es sich handelt,



in welchen Organisationen sie zu finden sind und was man von ihnen erbittet. Die Entscheidung liegt beim Spielleiter.

Die Gabe *Kontakie* darf zu Spielbeginn bis zu drei Mal gewählt werden.

## Konzentration (Sonstige)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Menschen, Verasti, Zwerge*  
Kosten: 4

Der Charakter hat eine erhöhte Konzentrationsgabe und lässt sich nicht so schnell ablenken, wie andere. Im Spiel kommt ihm das vor allem beim Zaubern zugute. Er wird beim Wirken nicht mehr unterbrochen. Erleidet er während der Konzentrationsdauer **KE-Schaden**, kann er ungehindert weiter zaubern. Misslingt seine Verteidigung vollständig und erleidet er dadurch **LE-Schaden**, wird die anschließende Zauberprobe pro misslungene Verteidigung um +1 erschwert. Unterbrochen wird ein Zauberer mit dieser Gabe nur durch Schaden, der eine seiner Energien oder die Ausdauer auf 0 sinken lässt.

Diese Gabe macht den Charakter außerdem immun gegen den Zauber *Verwirren* und die Gabe *Verwirrung*.

## Körperbewusstsein (Sonstige)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Riikaatii, Zikaru, Zwerge*  
Kosten: 4  
Nicht kombinierbar mit: *Unauffällig, Geschick*

Der Charakter hat ein starkes Körperbewusstsein. Sein Geist und Körper stehen im Einklang zueinander. Derartige Charaktere erhalten einen **Bonus** von +1 auf die **Grundwerte** Akrobatik, Athletik und Heimlichkeiten.

des Opfers um **1W6+2**. Dieser Schaden wird dem Anwender der Gabe als Heilung gutgeschrieben, allerdings ist es nicht gefahrlos möglich, mehr als **15 KE** pro Tag von einem Wesen abzusaugen. Zusätzlich zu den ausgewürfelten KE erhält der Anwender pro Runde **1 LE** wieder zurück. Dieser wird dem Opfer aber nicht abgezogen!

Damit man *Lebensabsaugung* im Kampf anwenden kann, muss man sein Opfer **festhalten**. Einem Ziel, das sich nicht freiwillig bereit erklärt hat, steht eine Probe auf *Magieresistenz* zu. Gelingt diese Probe, kann der Charakter seine Gabe nicht anwenden, verliert aber trotzdem die 4 Punkte AUS.

Zieht man einem Opfer mehr als 15 KE innerhalb eines Tages ab, verringert sich die LE des Zieles **permanent** um 1 Punkt für je 10 angefangene Punkte. Hat man *Lebensabsaugung* irgendwann so exzessiv genutzt, verliert der Körper des Anwenders die Fähigkeit sich selbst zu regenerieren. Er erhält weder durch natürliche Wiederherstellung noch durch Schlaf KE oder LE zurück. Da die Mechanismen der herkömmlichen und magischen Heilung auf einer Beschleunigung der natürlichen Regeneration basieren, wirken diese Methoden auch nicht mehr zur Genesung. Solche Charaktere können nur noch durch Anwendung ihrer Gabe regenerieren. Man bezeichnet solche Figuren als **Lebensvampire**.

*Lebensabsaugung* kann nicht eingesetzt werden, wenn der Anwender volle KE oder LE hat.

## Lebenskraft (körperlich)

Wählbar für: *Brutas, Zikaru, Zwerge*  
Kosten: 3  
Nicht kombinierbar mit: *Regeneration, Schnellheilung*

Der Charakter ist besonders resistent gegen körperliche Schäden. Seine **Lebensenergie** ist um **5 Punkte** erhöht.

## Lebensabsaugung (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Verasti, Zikaru*  
Kosten: 4  
Nicht kombinierbar mit: *Heilende Hände*

Bei einigen Rassen haben sich die heilenden Hände pervertiert und ins Gegenteil gekehrt. Ein Charakter mit dieser Gabe kann bei Berührung seines Opfers dessen **körperliche Energie** absaugen und sich selbst dadurch heilen. Die hohen moralischen Grundsätze von **Aftaleeni** und **Ceglags** sorgen dafür, dass Mitglieder dieser Rassen die Gabe als Fluch betrachten, während **Verasti** und **Zikaru** sie als Segen sehen. **Aftaleeni** und **Ceglags** nutzen diese Gabe nur im äußersten Notfall und nur, wenn ihr Opfer sich freiwillig dazu bereit erklärt.

In **jeder Runde** (5 Sekunden), die man das Ziel auf bloßer Haut berührt, verliert man **4 AUS** und verringert die **KE**

## Leichter Schlaf (Sinne)

Wählbar für: *alle außer Aftaleeni, Ceglags, Zwerge*  
Kosten: 1

Wann immer der Charakter durch ein ungewohntes Geräusch aus dem Schlaf gerissen werden kann, er wird es tun. Schon die kleinste Unregelmäßigkeit in der gewohnten Geräuschkulisse lässt den Charakter erwachen. Er ist dann sofort hellwach und einsatzbereit und braucht keine Zeit, um wach zu werden. Wie auch die *Innere Uhr* funktioniert diese Gabe nur, wenn beim Einschlafen keine der Energien auf 0 war.



## Levitieren (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Menschen, Nigros, Verasti*

Kosten: 3

Nicht kombinierbar mit: *Eisenknochen, Flügel*

Ein Charakter mit *Levitieren* kann sich selber senkrecht in die Luft schweben lassen. Er muss hierfür aufrecht stehen oder sitzen und kann diese Körperhaltung während des Schwebvorgangs nicht verändern. Aus reiner Gedankenkraft kann er sich nicht vorwärtsbewegen. Er muss sich dafür irgendwo mit seinen Händen abstoßen.

Um sich zu erheben, bezahlt der Charakter einmalig **4 AUS**, was ihn **3 Meter** in die Höhe bewegt und eine ganze Kampfrunde (5 Sekunden) kostet. Ist der Raum nicht hoch genug zum Levitieren, steigt der Charakter bis zur Decke auf und stoppt dort. Trotzdem kostet diese Handlung eine volle Runde!

Nach **1W6 Minuten** gleitet er sanft wieder auf den Boden, es sei denn, er bringt nochmals 4 AUS auf. Nach wiederum 1W6 Minuten kann er sich mit weiteren 4 AUS weiter levitiert halten usw.

Um seine Höhe zu ändern, muss der Charakter **1 AUS pro Meter**, egal ob höher oder tiefer, bezahlen. Diese Höhenveränderung zählt als Bewegung und findet entsprechend in der Bewegungsphase der Runde statt. Der Charakter kann also noch handeln, z.B. angreifen oder einen Zauber sprechen.

Pro Bewegungsphase kann man die Höhe um insgesamt maximal 5 Meter verändern.

Hat der Charakter keine AUS mehr, stürzt er aus der momentanen Höhe zu Boden und erleidet entsprechenden Schaden.

Der Charakter kann levitiert auch mit Fernkampfwaffen oder Zaubern in einen Kampf eingreifen, erleidet aber aufgrund der unerschwelligen Konzentration auf seine Gabe eine Erschwernis von +1 auf alle Würfe. Will er einem Angriff oder Zauber ausweichen, erleidet er sogar +2, da er in der Luft nicht besonders wendig ist (er kann sich, wie oben erwähnt, nur bewegen, wenn er sich irgendwo abstößt).

Levitieren ist nur dann möglich, wenn der Charakter maximal seine Traglast an Gewicht schleppt. Ist er überladen, kann er sich nicht erheben.

## Magiebegabung (mental)

Wählbar für: *alle außer Nigros, Riikaatii*

Kosten: 4

Nicht kombinierbar mit: *Begabung, Stabile Matrix*

*Magiebegabung* wird zu einer Zauber­kategorie erworben. Dem Charakter fällt es besonders leicht, diese Sprüche zu wirken; er erhält einen **Bonus** von 1 auf seine Fertigkeitstufe. Zudem verringern sich die **Kosten** der in der Kate-

gorie enthaltenen Zauber um 1 Punkt, der Charakter erhält also Zauber, die Kosten von 1 haben kostenlos und darf zu Spielbeginn auch Zauber lernen, deren Kosten 5 betragen. Die Verringerung der Kosten gilt zudem auch beim nachträglichen Lernen von Zaubern der gewählten Kategorie.

Diese Gabe darf maximal zwei Mal gewählt werden und nicht mehrfach für dieselbe Kategorie.

## Magieresistenz (mental)

Wählbar für: *alle außer Riikaatii*

Kosten: 3

Die Arkanmatrix des Charakters ist resistenter gegen ungewollte Manipulationen. Sein **Grundwert** für Magieresistenz wird um 2 Punkte erhöht.

**Zwerge** haben diese Gabe von Geburt an, der Bonus ist bei ihnen schon in den Startwerten eingerechnet.

## Manasicht (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Menschen, Verasti, Zikaru*

Kosten: 4

Nicht kombinierbar mit: *Dunkelsicht, Infrarotsicht, Nachtsicht*

Manchen Wesen ist es möglich, den Fluss des Manas in der Welt zu erkennen, wenn sie sich anstrengen und ihren Blick darauf fokussieren.

Wendet ein Charakter mit dieser Gabe **6 AUS** auf, kann er seine Wahrnehmung entsprechend umstellen. Er erkennt anschließend für **eine Minute** den Manafluss sowie die Arkanmatrizen der Umgebung. Für jede weitere Minute verliert er **2 AUS**.

Das Erkennen der Matrizen erlaubt es einem Charakter unter anderem auch, Illusionen zu durchschauen, wirkende Magie zu erkennen und das wahre Wesen von Kreaturen zu durchschauen.

## Mentale Stärke (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Brutus, Verasti, Zikaru*

Kosten: 4

Nicht kombinierbar mit: *Stabile Matrix*

Die Arkanmatrix eines Charakters, der mental stark ist, wird nicht so schnell durch das Mana in Mitleidenschaft gezogen. Er hat **10 Punkte** zusätzliche ME.

Außerdem regeneriert ein derartiger Charakter so viele ME pro Stunde, in der er nicht zaubert, wie sein **Grundwert/4** beträgt.



## Mut (Sonstige)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Zikaru, Zwerge*  
Kosten: 1

Der Charakter hat unheimlich viel Mut. Schreckhaftigkeit ist für ihn ein Fremdwort. Wann immer er in die Lage kommt, dass er Angst bekommt oder er sich etwas trauen muss, muss der Spieler keinerlei Proben ablegen. Sein Charakter wird sich niemals fürchten.

Aufgrund dieser Gabe ist die Figur außerdem immun gegen die Zauber *Furcht* und *Panik*.

## Nachtsicht (Sinne)

Wählbar für: *alle außer Brutas, Nigros*  
Kosten: 2  
Nicht kombinierbar mit: *Dunkelsicht, Infrarotsicht, Manasicht*

Der Charakter kann in der Nacht (jedoch nicht bei absoluter Dunkelheit!) ungefähr so gut sehen, wie an einem trüben Tag, und wird daher nicht durch Dämmerlicht behindert.

**Zwergen** ist diese Gabe angeboren.

## Natürliche Panzerung (körperlich)

Wählbar für: **Brutas, Nigros, Riikaatii, Verasti, Zikaru**  
Kosten: 1 je RS, maximal 3

Unter einer natürlichen Panzerung versteht man diverse natürliche Schutzvorrichtungen des Körpers: Beginnend mit fast lederner Haut, über Schuppenhaut bis hin zum richtigen Chitinpanzer.

Eine natürliche Panzerung kann sowohl unter als auch über der Haut liegen oder sogar die Haut selber sein.

Sie schützt den Körper des Charakters an allen Stellen, nur am Kopf nicht. Daher bietet sie Rüstungsschutz gegen alle normalen Angriffe und gegen gezielte Hiebe, die die Gliedmaßen oder den Torso zum Ziel haben.

Da der Kopf ungeschützt und somit das Ziel für Angriffe mit der Intention des sofortigen Todes ist, schützt auch *Natürliche Panzerung* nicht gegen solche Angriffe.

**Brutas** entwickeln in der Zeit bis sie erwachsen sind stabile Knochenplatten, die unter der Haut liegen und Schaden wie eine beschlagene Lederrüstung um 3 Punkte verringern. **Zikaru** mit dieser Veränderung bilden ebenfalls diese Knochenplatten aus, die ihnen einen Rüstungsschutz von 3 bieten.

Bei **Riikaatii** besteht die natürliche Panzerung aus einer Verdichtung des Fellbewuchses sowie einer darunter liegenden, ledrigen Haut. Insgesamt schützt diese sie vor 2 Punkten Schaden.

Bei **Nigros** wandelt sich die Haut. Sie wird dick und ledrig. Dieses wirkt wie ein Rüstungsschutz von 2.

**Verasti** haben von Geburt an eine schuppige Haut. Dieses schützt sie zwar nicht wie ein metallener Schuppenpanzer, verringert erlittenen Schaden aber immerhin um 1 Punkt.

Der Charakter zahlt für die natürliche Panzerung so viele Punkte wie der **Rüstungsschutz** der Panzerung beträgt, die er bedingt durch seine Rasse erhält.

**Brutas** und **Verasti** haben diese Gabe angeboren, können aber trotzdem noch **2 zusätzliche Punkte** investieren, um den Rüstungsschutz weiter zu erhöhen. **Brutas** erhalten für diese 2 Punkte eine Erhöhung um 1 RS, **Verasti** um 2 RS. Sie dürfen die Punkte nur einmal aufbringen und somit nur einmal eine Erhöhung ihres natürlichen Schutzes bekommen.

## Natürliche Waffen - Giftzähne (körp.)

Wählbar für: *Verasti, Zikaru*  
Kosten: 3 / 5

Bei **Verasti** und **Zikaru** kann es zu einer Ausbildung von Eckzähnen kommen, die einen kleinen Kanal in sich haben. Erzielt der Charakter einen Treffer mit seiner Fertigkeit für *Natürliche Waffen - Biss* und verwundet den Gegner dadurch (verliert er also LE), sondert er eine im Unterkiefer liegende Drüse **Gift** in die Wunde ab.

Die Gabe für **3 Punkte** produziert ein normales, Schaden verursachendes Gift. Dieses macht einen Schaden von **1W6 Giftscha-**den über 3 Runden (Giftschaden: s. Kapitel XIII - Abenteuerleben).

Leidet ein Opfer bereits unter dem Gift, kann es nicht erneut vergiftet werden. Erst wenn der Effekt abgelaufen ist, kann es erneut Ziel des Wirkstoffes werden.

Die Giftzähne dürfen bis zu **5 Mal** angewendet werden, dann ist der Giftvorrat verbraucht. Erst danach beginnt der Körper neues Gift zu produzieren, was **2 Stunden** pro Anwendung dauert. Werden die Giftzähne eingesetzt, bevor die maximale Anzahl von 5 Anwendungen wieder nachproduziert wurde, stoppt die Entstehung des Stoffes und beginnt erst wieder, wenn der bis dahin erzeugte Vorrat erschöpft ist.

Wählt ein Charakter die Version der Gabe, die ihn **5 Punkte** kostet, verursacht er keinen direkten Schaden mit seinem Gift, sondern **lähmt** das Opfer mit seinem Biss. Erleidet es Schaden durch den Angriff mit *Natürliche Waffen - Biss*, wirft es eine FP(Widerstand). Gelingt dieser Wurf, kann das Ziel der Wirkung des Giftes entkommen. Andernfalls verbreitet sich der Wirkstoff in seinem Körper und lähmt es **nach** Ablauf von **6 Runden**. Es kann sich in diesem Zustand nicht koordiniert bewegen und folglich auch nicht mehr angreifen oder sich verteidigen, zudem kann es sich nicht mehr auf den Beinen halten und sackt völlig kraftlos zusammen. Es gilt als völlig **schutzlos**, kann allerdings weiterhin ungehindert zaubern, reden oder andere nicht körperliche Tätigkeiten durchführen.

Nach **1W6 Stunden** verfliegt der Zustand der Lähmung wieder.

Wurde das lähmende Gift verwendet, ist der Vorrat vorerst aufgebraucht. Der Körper benötigt **10 Stunden**, um eine neue Portion zu produzieren.



## Natürliche Waffen – Hauer (körperlich)

Wählbar für: *Brutas*, *Zikaru*  
Kosten: 2

Die Eckzähne des Charakters sind stark vergrößert und ragen als Hauer aus seinem Mund. Er kann sie im Kampf nutzen, um seinen Gegner zu beißen, wenn er keine anderen Angriffe durchführt. Er richtet hierbei mit Hauern **2 Punkte** mehr Schaden an als in der Waffentabelle angegeben, also **1W6+2**.

## Natürliche Waffen – Hörner (körperlich)

Wählbar für: *Brutas*, *Zikaru*  
Kosten: 2

Manchen Charakteren wachsen Hörner auf dem Kopf, die die unterschiedlichsten Formen annehmen können. Mit diesen Hörnern kann der Charakter angreifen, wenn er in der laufenden Runde keine anderen Angriffe durchführt. Sie richten dabei **1W6+2** Schaden an.

## Natürliche Waffen – Klauen (körperlich)

Wählbar für: *Riikaatii*, *Zikaru*  
Kosten: -

**Zikaru** haben von Geburt an entstellte Klauenhände mit gefährlichen Krallen daran. Ein Charakter mit solchen Händen ist nahezu nicht in der Lage, mit seinen deformierten Händen irgendwelche normalen Gegenstände zu benutzen, bei denen es auf die Finger- oder Handform ankommt. Außerdem kann er folgende Fertigkeiten nicht anwenden: *Seiltechnik*, *Fälschen*, *Stehlen*, *Heilung - Wunden*, *Fallen bauen*, *Fallen entschärfen*, *Schlösser öffnen*, *Musizieren*. Ebenso unterliegt er mit diesen Krallen einer Einschränkung in den Waffen, da er zu kleine Waffen nicht greifen kann und zu empfindliche zu leicht zerstört. Zu den nicht verfügbaren Waffen zählen alle *Stichwaffen*, *Wurfmesser*, *-stern* und *-pfeil* (zu klein) und alle *Armbrüste* und *Bögen* (die Sehnen sind zu empfindlich). Einzig die *Repetierarmbrust* kann ein Charakter mit Krallen führen, da er bei dieser Waffe die Sehne nicht selber spannen muss.

Im Gegenzug machen *Zikaru* mit ihren Klauen einen um 3 Punkte höheren Schaden als in der Waffentabelle angegeben, also **1W6+3**.

Der Schaden in der Tabelle bezieht sich auf die einziehbaren Krallen der *Riikaatii*. Diese erleiden die oben genannten Nachteile nicht, wenn sie ihre Krallen eingezogen haben, dafür richten sie weniger Schaden mit ihnen an.

Klauen sind selbst mit der Sonderregelung zum Erhalten von rassenuntypischen Gaben nur für *Zikaru* und *Riikaatii* wählbar und bei diesen angeboren.

## Natürliche Waffen – Schwanz (körperlich)

Wählbar für: *Verasti*, *Zikaru*  
Kosten: 2

Zur Waffenart des Schwanzes zählen nicht die kurzen und beweglichen Schwänze von *Nigros* und *Riikaatii*, sondern nur die massiven, die **Zikaru** von Geburt an haben sowie die, die sich bei **Verasti** selten bilden und denen von *Krokodilen* ähneln. Charaktere mit dieser Gabe können den Schwanz im Kampf einsetzen, um Gegner hinter ihnen anzugreifen und unter Umständen von den Füßen zu reißen (vgl. *Kapitel VIII - Der Kampf*).

## Natürliche Waffen – Stacheln (körperlich)

Wählbar für: *Zikaru*  
Kosten: -

Charaktere mit dieser Gabe haben stachelige Knochenauswüchse, vorwiegend an Schultern und Armen, oftmals auch als Rückenkamm oder an den Beinen. Diese Stacheln können Längen von bis zu 30 Zentimeter erreichen.

Da sie willentlich eingezogen oder ausgefahren werden können, behindern sie in der Regel nicht im alltäglichen Leben des Charakters.

Aufgrund ihrer Stacheln haben **Zikaru** eine spezielle Kampftechnik entwickelt, mit der sie mit allen ihren natürlichen Waffen gleichzeitig angreifen können (vgl. *Kapitel VIII - Der Kampf*, *Stachelwirbel*).

Wird eine Figur mit Stacheln **festgehalten** oder hält sie selber jemanden fest, verursacht sie dadurch **pro Runde 1W6 KE-Schaden**, gegen den es keine Verteidigungsmöglichkeit gibt.

Nur **Zikaru** können Stacheln ausbilden. Allen anderen Rassen bleibt diese Gabe verschlossen, selbst mit der Sonderregel für rassenuntypische Gaben.





## Neun Leben (Sonstige)

Wählbar für: Menschen, **Riikaatii**, Verasti  
Kosten: 2

Der Charakter hat ein unheimliches Talent, sich aus lebensgefährlichen Situationen herauszuwinden. Wann immer er **LE** verliert, wird **zweimal** für den Schaden gewürfelt und der Charakter erleidet nur den **niedrigeren** Wert.

## Orientierungssinn (Sonstige)

Wählbar für: Brutas, Menschen, Nigros, **Riikaatii**, Zwerge  
Kosten: 1

*Orientierungssinn* ist die Gabe, immer wieder dorthin zurück zu finden, wo man schon einmal war. Der Charakter findet Wege mit traumwandlerischer Sicherheit wieder, die er schon einmal selber gegangen ist und gesehen hat. Aber *Orientierungssinn* beruht nicht nur auf dem optischen Sinn. Wurde der Charakter einen Weg mit verbundenen Augen geführt, würfelt der Spieler eine FP(Sinne). Gelingt dieser Wurf, findet er den Weg wieder, den er geführt wurde.

*Orientierungssinn* kann nur angewandt werden, wenn der Charakter die Strecke selber gegangen ist. Wurde er in einem Wagen gefahren oder bekommt er die Strecke nur erzählt, nützt ihm seine Gabe nichts.

## Pyrokinese (mental)

Wählbar für: Aftaleeni, Verasti, Zikaru  
Kosten: 5  
Nicht kombinierbar mit: *Telekinese*, *Telepathie*, *Verwirrung*

*Pyrokinese* ist die Fähigkeit einiger Charaktere, mit einem bloßen Willensakt ein Feuer zu entfachen. Diese Fertigkeit zählt in jeder Hinsicht wie ein Zauber mit einer **Konzentrationsdauer** von 1 Runde und hat eine **Reichweite** von 50 Metern. Statt mentaler Energie muss der Charakter für diese Aktion allerdings mindestens **4 AUS** opfern. Er kann damit Material bis zu **100g** anzünden. Pro aufgebrachtem Punkt AUS mehr steigt die Menge um 50g.

Diese Fähigkeit kann **indirekt** gegen Personen angewandt werden, um z.B. ihre Kleidung anzuzünden und somit Schaden anzurichten. Gibt es etwas, was entfacht werden kann, erleidet das Opfer **KE-Schaden** in Höhe von **1W6**. Pro zusätzlichen 2 aufgebrachten AUS steigt dieser Schaden um +1 bis zu einem Maximum von **1W6+5**. Da sich das Feuer auf bewegten Oberflächen schnell selbst verzehrt, erleidet das Opfer in der nächsten Runde nur noch 2 Punkte weniger Schaden, in der dritten noch mal 2 weniger usw., bis kein Schaden mehr angerichtet wird. Das Feuer kann innerhalb einer Runde **ausgeschlagen** werden, wenn man auf andere Aktionen, außer Bewegung, verzichtet.

Solange ein Feuer am Opfer brennt, kann *Pyrokinese* nicht erneut auf dieses gezaubert werden. Erst wenn sich der Brand aufgezehrt hat oder gelöscht wurde, kann man die Gabe erneut anwenden.

Will man *Pyrokinese* **direkt** gegen ein Lebewesen anwenden und nicht den indirekten Weg über entzündete Kleidung gehen, zahlt man zusätzlich zu den erforderlichen AUS die gleiche Menge an **ME**. Dem Opfer steht eine Probe auf *Magieresistenz* zu, bei deren Gelingen *Pyrokinese* nicht wirkt (aber trotzdem AUS und ME kostet). Wird ein solches, direkt an die Arkanmatrix angekoppeltes Feuer nicht ausgeschlagen, verbrennt es große Teile des Körpers, was das Opfer nach Ablauf des Brandes **1W6+2 LE** kostet.

**Aftaleeni** würden diese Gabe niemals anwenden, um einem Opfer zu schaden.

## Regeneration (körperlich)

Wählbar für: alle Rassen  
Kosten: 5  
Nicht kombinierbar mit: *Lebenskraft*, *Schnellheilung*

Manche Charaktere haben die Möglichkeit zur regenerativen Selbstheilung entwickelt, so dass sie selbst schwerste Verletzungen überstehen können – es ist alles eine Frage der Zeit. Der Charakter stellt **jede Stunde 2 KE** und alle **2 Stunden 1 LE** wieder her.

Wird der Charakter auf magische oder herkömmliche Weise geheilt, wird sein Biorhythmus aus der Bahn geworfen und seine Regeneration setzt erst dann wieder ein, wenn sein Körper einmal auf natürlichem Wege **vollständig** verheilt ist (also alle LE und KE hat) und dann wieder verletzt wird.

## Reichtum (Sonstige)

Wählbar für: Menschen, Verasti, Zwerge  
Kosten: 1/3/5

Der Charakter ist von Haus aus mit Reichtum gesegnet. Woher dieser kommt, ist abhängig von der Geschichte der Figur. Sie kann aus einem wohlhabenden Hause stammen oder das Geld geerbt haben. Vielleicht hat der Charakter es auch auf illegalem Wege erhalten oder einmal einen großen Schatz gefunden und geborgen. Wie auch bei der Gabe *Kontakte*, sollte sich der Reichtum aus der Vorgeschichte erschließen.

Jeder reiche Charakter hat zum einen ein **erhöhtes Startkapital** bei der Charakter-Erschaffung, zum anderen hat er auch angelegtes Geld auf einer **Bank**. Bei der Bank kann es sich um die Dakisch-Divarrische Bankgesellschaft handeln. Es ist jedoch ebenso vorstellbar, dass der Charakter das Geld irgendwo versteckt hat, von einem Vertrauten verwahren lässt oder Ähnliches. Wichtig bei dem Geld, das auf der Bank ist, ist der Fakt, dass der Charakter nicht überall auf diese Mittel zugreifen kann, sondern erst zu einem



bestimmten Ort reisen muss, um es abzuheben. Der Spieler muss sich bei der Charakter-Erschaffung entscheiden, wo sein Geld lagern soll.

Charaktere mit *Reichtum* erhalten bei der Charakter-Erschaffung immer die **maximale** Menge an Geld, die für ihren Stand möglich ist. Sie müssen also nicht würfeln.

Je nach der Menge an Punkten, die der Spieler ausgibt, erhält er folgende finanzielle Mittel:

**1 Punkt:** Startkapital x2, Bank: Startkapital x100

**3 Punkte:** Startkapital x3, Bank: Startkapital x150

**5 Punkte:** Startkapital x4, Bank: Startkapital x200

## Schläger (Sonstige)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Zikaru, Zwerge*

Kosten: 3

Nicht kombinierbar mit: *Geschick*

Ein *Schläger* ist jemand, der von klein auf immer wieder in Schlägereien verwickelt war. Er hat seine ganz spezielle Schlagtechnik entwickelt und richtet im **unbewaffneten** Kampf deutlich mehr Schaden an. Da diese Leute in der Regel eher jemand fürs Grobe sind, haben sie ihre Geschicklichkeit vernachlässigt und bekommen einen **Abzug** von -1 auf die Grundwerte Diebeskunst, Mechanismen und Waffengruppe 3. Dafür erhöhen sich die **Grundwerte** Athletik und Waffengruppe 1 um 1 Punkt, und sie richten mit Waffen aus der Kategorie **Faustkampf** 2 Punkte mehr Schaden an.

## Schnellheilung (körperlich)

Wählbar für: *alle Rassen*

Kosten: 4

Nicht kombinierbar mit: *Lebenskraft, Regeneration, Stabiler Metabolismus, Trinkfest*

Der Charakter heilt auf natürliche Weise deutlich schneller als andere. Er erhält **pro Tag** das **Anderthalbfache** seiner eigentlichen LE-Regeneration zurück. Außerdem kann er sich immer, wenn er mit magischer oder herkömmlicher Heilung behandelt wird, das **Anderthalbfache** der Heilung an KE und LE gutschreiben.

Da sein Metabolismus aber deutlich schneller arbeitet als der eines normalen Menschen, verarbeitet er **Gifte** (dazu zählt auch Alkohol!) ebenfalls doppelt so schnell. Die Gifte wirken zwar nur halb so lange, richten allerdings **doppelt** so viel Schaden mit jedem Zeitintervall an.

**Zwerge** dürfen Schnellheilung trotz ihrer angeborenen *Trinkfestigkeit* wählen. Bei ihnen bewirkt dieses dann, dass sie Alkohol wie ein normaler Mensch ohne die Gabe verarbeiten (also aus Zwergensicht nichts vertragen).

## Schnurren (mental)

Wählbar für: **Riikaatii**

Kosten: -

*Schnurren* ist eine Fähigkeit, die nur **Riikaatii** zugänglich ist und von diesen von Geburt an beherrscht wird. Es handelt sich hierbei um das typische Geräusch, das Katzen machen, wenn sie sich wohlfühlen.

Riikaatii können dieses **bewusst** einsetzen, um Angehörige anderer Rassen für sich einzunehmen. Riikaatii selbst sind immun gegen den Effekt. Dadurch, dass der Effekt allerdings erzwungen wird und nicht instinktiv aufgrund großen Wohlgefallens entsteht, ist er anstrengend für den Charakter und kostet ihn **4 AUS**.

Ein Opfer dieser Gabe, das mindestens **eine Minute** lang „beschnurrt“ wurde, darf sich mit einer FP(Selbstbeherrschung) gegen den Einfluss wehren.

Gelingt die Probe, hat das *Schnurren* keinen Effekt.

Misslingt sie allerdings, wird eine innerhalb der nächsten **5 Minuten** durchgeführte Probe auf *Ausflüchte, Etikette, Handeln, Überreden, Überzeugen* oder *Verführen* um -1 erleichtert.

## Schöne Stimme (Sonstige)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Menschen, Riikaatii*

Kosten: 4

Nicht kombinierbar mit: *Unauffällig*

Der Charakter hat eine wundervolle Stimme, die für jeden angenehm klingt und die Zuhörer verzaubert. Er erhält einen **Bonus** von +2 auf seine **Grundwerte** Gesellschaft und Verhandeln.

Bei **Ceglags** ist diese Gabe schon in den Startwerten eingerechnet.

## Stabile Matrix (mental)

Wählbar für: *alle außer Nigros, Riikaatii, Zwerge*

Kosten: 1/3/5

Nicht kombinierbar mit: *Magiebegabung, Mentale Stärke*

Ein Charakter mit dieser Gabe hat eine besonders stabile Arkanmatrix und ist daher nicht so anfällig für Schädigungen, die das Mana beim Durchfließen seines Körpers hervorruft.

Er zahlt je nach ausgegebenen Punkten weniger an **ME**, wenn er einen Zauber wirkt oder seine *Magieresistenz* anwendet.

**1 Punkt:** 1 ME weniger,

**3 Punkte:** 2 ME weniger,

**5 Punkte:** 3 ME weniger.

Durch diese Gabe kann allerdings kein Zauber oder *Magieresistenz* weniger als 1 ME kosten.



Bei der Verwendung von ME-Multiplikatoren (beispielsweise durch Varianten von Zaubern oder einen kritischen Fehler) werden zunächst die normalen Kosten multipliziert und erst dann die Verringerung durch die stabile Matrix durchgeführt.

## Stabiler Metabolismus (körperlich)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Verasti, Zikaru, Zwerge*

Kosten: 2

Nicht kombinierbar mit: *Schnellheilung*

Der Körper des Charakters kann fast alle Arten von **Giften** abbauen und ist enorm resistent gegen **Krankheiten**.

Wann immer er eine Probe auf seinen *Widerstand* machen muss, um die Auswirkungen von Gift zu überwinden oder einer Krankheit zu widerstehen, wird der Wurf um -1 erleichtert.

Zudem erleidet er nur die  **Hälfte**  des Schadens (aufgerundet), den ein Gift und eine Krankheit pro Zeiteinheit anrichten (Gifte und Krankheiten: siehe *Kapitel XIII - Abenteuerleben*).

## Telekinese (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Menschen, Verasti*

Kosten: 2

Nicht kombinierbar mit: *Pyrokinese, Telepathie, Verwirrung*

Mit dieser Fähigkeit ist es dem Charakter möglich, Gegenstände, die er sehen kann, mit der bloßen Kraft seines Willens durch die Luft zu transportieren. Für je **1 kg Gewicht** muss er hierfür **4 AUS** aufbringen. Den Gegenstand kann der Charakter pro Kampfrunde um maximal **6 Meter** bewegen, wenn er sich die gesamte Zeit darauf konzentriert. Diese **Konzentration** ist ebenso anstrengend, wie den Gegenstand einmal in Bewegung zu versetzen und kostet genauso viele AUS pro Runde wie die Startkosten (also 4 pro kg).

Wird diese Fähigkeit gegen Gegenstände angewandt, die von einer anderen Person **festgehalten** werden, darf sich das Opfer mit einer FP(Kraftakt) wehren, wenn er in der Runde auf andere Handlungen (außer Bewegung) verzichtet. Gelingt ihm diese Probe, kann der Charakter den Gegenstand nicht aus seinen Händen reißen.

Wird die Konzentration des Anwenders **gebrochen**, weil er z.B. verwundet wird oder den Blickkontakt verliert, stürzt der Gegenstand zu Boden.

Hört der Anwender allerdings bewusst auf, sich auf die *Telekinese* zu konzentrieren, sinkt der Gegenstand innerhalb einer Runde sanft zu Boden, gehalten von der restlichen gesammelten Energie, die um ihn herum besteht.

## Telepathie (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Menschen, Verasti*

Kosten: 3

Nicht kombinierbar mit: *Pyrokinese, Telekinese, Verwirrung*

Einige Charaktere haben die Fähigkeit entwickelt, die Gedanken anderer Begabter (also Angehörige der neun Rassen) zu lesen. Hierfür müssen sie sie einmal berühren, um ihre Arkanmatrix mit der des Zieles mit einem unsichtbaren Band zu verknüpfen, was sie einmalig **8 AUS** kostet. Es reicht eine flüchtige Berührung, gegen die sich das Opfer mit einer FP(Magieresistenz) schützen kann. Das Ziel spürt nichts von dieser Verbindung.

Wollen sie anschließend die Gedanken des Opfers lesen, müssen sie sich auf diese Bindung konzentrieren, was sie **4 AUS pro 10 Minuten** kostet. Erklärt sich das Ziel dazu nicht freiwillig bereit, kann es sich dagegen mit einer FP(Magieresistenz) schützen. Gelingt dieser Wurf, wird die Verbindung zum Telepathen unterbrochen.

Misslingt die Probe oder lässt das Ziel die *Telepathie* freiwillig zu, kann der Anwender der Gabe die **Gedanken** des Zieles als **Bilder** empfangen. Es ist also nicht notwendig, dass er die gleiche Sprache wie sein Opfer spricht, um seine Gedanken zu verstehen. Er kann die Informationen des Gedankenflusses **filtern** und so nach bestimmten Informationen suchen. Es ist allerdings nicht möglich, in das Unterbewusstsein oder die Erinnerung des Opfers einzudringen. Nur Dinge, an die das Opfer gerade denkt, werden dem Telepathen offenbart.

Ein Telepath kann maximal ein Wesen gleichzeitig an sich binden und die Verbindung jederzeit abbrechen. Es ist nicht möglich, häufiger als **einmal am Tag** ein Band zu einem Opfer zu knüpfen.

Trotz der Verbindung muss der Anwender das Opfer immer in seinem **Blickfeld** haben. Sobald das Opfer aus seinem Blick verschwindet, verliert der Anwender die Bindung.

Die Bindung kann mit *Magie bannen* zerstört werden, wenn die nötige Zauberprobe gegen eine Güte von 0 gelingt. Dieser abrupte Abriss führt dazu, dass der Anwender der Telepathie einen **Schock** erleidet, der ihn für **1W6x10 Minuten** in einen apathischen Zustand versetzt, der gleichzusetzen ist mit völliger Schutzlosigkeit (vgl. *Kapitel VIII - Der Kampf*).

**Aftaleeni** und **Ceglags** werden diese Gabe niemals einsetzen, wenn das Opfer sich nicht dazu bereit erklärt.

## Tierfreund (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Menschen, Verasti*

Kosten: 1

Der Charakter hat ein starkes Gespür für Tiere und kann sich gut in sie hineindenken sowie -fühlen. Außerdem hat



er eine **beruhigende** Wirkung auf Tiere.

Wann immer ein Tier ihm gegenüber aggressiv wird, kann der Charakter **4 AUS** aufbringen, um es zu beruhigen und es davon zu überzeugen, dass er keine lohnende Beute oder potentielle Gefahr darstellt. Diese Aktion gilt im Kampf als **Sofortzauber**. Da diese Gabe nur auf natürliche Tiere wirkt, werden die meisten von ihnen nach der Beruhigung den Rückzug antreten.

Handelt es sich bei den Tieren um Nutz- oder Haustiere (also domestizierte Tiere), braucht der Charakter keine AUS aufzubringen.

Die Beruhigung wirkt nur dem Charakter gegenüber. Sollte es sich um ein von Natur aus aggressives Tier handeln, wird es sich zwar vom Charakter abwenden, aber andere lohnende Opfer angreifen, wenn welche in der Nähe sind.

**Attackiert** der Charakter das beruhigte Tier, verfliegt die Wirkung von *Tierfreund* augenblicklich und kann nicht erneut auf das Wesen angewandt werden.

hen sich bei einem derartigen Charakter um 1 Punkt.

## Unauffällige Magie (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Verasti*

Kosten: 1

Es gibt einige Begabte, deren Anwendung von Magie nicht die üblichen Energieentladungen erzeugen und somit vollständig ohne die in den Zauberberbeschreibungen aufgeführten Effekte verlaufen.

*Unauffällige Magie* betrifft nur Manakonstrukte, die an eine Arkanmatrix angelagert werden, beispielsweise die Effekte von Schutzzaubern oder andere visuelle und akustische Effekte. Erzeugt ein Zauber ein festes Manakonstrukt (z.B. eine Feuerkugel), bleibt dieses weiterhin sichtbar.

## Trinkfest (Sonstige)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Zikaru, Zwerge*

Kosten: 1

Nicht kombinierbar mit: *Schnellheilung*

Es gibt einige Charaktere, die einfach unglaublich viel Alkohol vertragen, ohne in die Knie zu gehen. Es handelt sich bei dieser Gabe zwar teilweise um eine körperliche Veränderung (Alkohol wird einfach sehr viel schneller abgebaut als bei anderen Wesen), allerdings beruht ein Großteil auch auf Übung.

## Verwirrung (mental)

Wählbar für: *Aftaleeni, Ceglags, Verasti*

Kosten: 3

Nicht kombinierbar mit: *Pyrokinese, Telekinese, Telepathie*

Mit der Gabe *Verwirrung* ist es dem Charakter möglich, einen ungefähr umgekehrten Effekt wie bei der *Telepathie* zu erreichen. Durch das Aufbringen von **8 AUS** kann der Charakter ein Band zwischen sich und seinem Opfer, das maximal **50 Meter** von ihm entfernt sein darf und das er sehen muss, knüpfen. Diese Aktion gilt im Kampf als **Sofortzauber**.

Solange der Anwender das Opfer sehen kann und das Band nicht mit *Magie bannen* aufgehoben wird, kann der Anwender dem Opfer verwirrende Gedankenströme senden, die es eine Runde lang daran hindern, sich auf irgendwelche Handlungen zu konzentrieren oder einen Zauber zu sprechen. Diese Aktion kostet den Charakter **4 AUS** und kann zusätzlich zu allen anderen Handlungen durchgeführt werden. Der Charakter muss sich darauf nicht konzentrieren.

Im Kampf sorgt die *Verwirrung* dafür, dass das Opfer in dieser Runde keine Handlungen unternehmen wird. Wird es angegriffen, bricht der Effekt sofort ab. Der Anwender muss sich zu Beginn der Handlungsphase die **AUS** abstreichen.

Dem Opfer steht pro *Verwirrung* eine FP(Magieresistenz) zu. Sobald der Wurf das erste Mal gelingt, wird das Band getrennt und muss erst wieder neu aufgebaut werden.

Es ist möglich, **mehrere** Opfer gleichzeitig an sich zu binden (jedes Band kostet 8 AUS), man kann allerdings immer nur ein Ziel verwirren.

Wird das Band mit dem Zauber *Magie bannen* aufgehoben, erleidet der Anwender wie bei der *Telepathie* einen Schock (s.o.).

## Überlebenskünstler (Sonstige)

Wählbar für: *alle außer Aftaleeni und Ceglags*

Kosten: 2

Der Charakter ist ein wahrer Überlebenskünstler. Er findet sich in jeder Landschaft zurecht und weiß intuitiv, wie er sich bei Gefahren zu verhalten hat, wo er Essen finden kann und wo es brauchbare Lagerplätze gibt.

Sein **Grundwert** Überleben erhöht sich um 1, und er darf auch in Landschaftsformen, für die er die entsprechende Fertigkeit nicht erlernt hat, alle Proben ablegen.

## Unauffällig (Sonstige)

Wählbar für: *Aftaleeni, Menschen, Nigros, Riikaatii, Verasti*

Kosten: 3

Nicht kombinierbar mit: *Flügel, Schöne Stimme*

Der Charakter hat ein absolutes Allerweltsgesicht, an das man sich einfach nicht erinnert und das einem nicht auffällt. Neben diesem scheinbaren Nachteil erleichtert diese Unauffälligkeit dem Charakter jedoch das Anwenden von Fertigkeiten, bei denen man lieber nicht entdeckt wird. Die **Grundwerte** Diebeskunst und Heimlichkeiten erhö-



## Vorahnung (Sinne)

Wählbar für: *alle Rassen*

Kosten: 2

Nicht kombinierbar mit: *Erhöhte Aufmerksamkeit*

Einige Charaktere haben einen extrem feinen Sinn für bevorstehende Gefahr. Immer wenn der Charakter kurz davor steht, in Gefahr zu geraten, ahnt er etwas. Er kann zwar nicht sagen, was genau passieren wird, aber er bekommt das Gefühl, dass in naher Zukunft etwas Gefährliches geschieht.

Diese Fähigkeit schützt den Charakter nicht vor unüberlegten Taten oder offensichtlichen Gefahren. Will der Charakter z.B. in eine Schlucht springen, kann er mit seiner *Vorahnung* keine Anhaltspunkte bekommen, ob er diesen Sprung überlebt, weil er die Gefahr selber gewählt hat.

Auch schützt diese Fähigkeit nur den Charakter selbst. Sollte z.B. ein Kamerad des Charakters von einem versteckten Bogenschützen aufs Korn genommen werden, spürt der Charakter davon nichts.

## Zähigkeit (körperlich)

Wählbar für: *Brutas, Menschen, Zikaru, Zwerge*

Kosten: 4

Zähe Charaktere halten verdammt viel aus. Ihr Körper ist eine Trutzburg aus reiner Widerstandskraft.

Ein zäher Charakter hat eine um **10 erhöhte KE** und einen um 2 erhöhten **Grundwert** auf Widerstand.

Zusätzlich beherrscht er automatisch die Kampffertigkeit *Schmerzüberwindung I* (s. Kapitel VIII - Der Kampf).

