

Die Söldnergilde

Charakter-Erschaffung

Lunett lauschte Ailcos Ausführungen gespannt und mit hohem Interesse. Immer wieder wurde er von Alharrassan unterbrochen, der den Bericht um seine Beobachtungen ergänzte und Xala gab sich alle Mühe, Ailcos Verhalten pantomimisch darzustellen, während dieser erzählte. Immer wieder unterbrach auch Lunett und fragte nach, notierte sich Unmengen von Dingen und schien in ihrem Wissenshunger nicht zu bändigen zu sein. An einigen Stellen zog sie skeptisch eine Augenbraue hoch, als ob sie nicht glauben würde, was die Gefährten ihr erzählten. Besonders dann kratzte ihre Schreibfeder hektisch über das Pergament.

Es verging einiges an Zeit. Ailco schätzte, dass er mindestens zwei Stunden erzählt hatte, bis er schließlich an dem Punkt ankam, wo sie vor Lunetts Haus angelangten. Hier endete er mit den Worten: „Den Rest der Geschichte kennst du.“ Lunett überlegte und sagte dann: „Aus wissenschaftlicher Sicht ist das wirklich sehr interessant. Aber irgendwie tust du mir leid.“ Sie schaute Ailco mitleidig an. „Habt ihr irgendeine Idee, wie ihr weiter vorgeht?“ Ailco schüttelte den Kopf: „Ich bin mittlerweile ratlos. Anscheinend gibt es keine Möglichkeit, dem Fluch zu entkommen... zumindest nicht in Kal Hadun. Und einfach so hier herausspazieren kann ich ja leider nicht.“ Alharrassan dachte kurz nach und meinte dann: „Vielleicht gibt es eine Möglichkeit...“ Ailco schaute ihn fragend an, und auch Lunett schien überrascht. Nur Xala sprang vom Sofa herunter, auf dem sie herumgetollt hatte, und hüpfte um den Verasti herum: „Wie denn? Darf ich dann mit? Nimm mich mit, nimm mich mit, nimm mich mit! Ich will nicht hierbleiben!“ Lunett konnte sich ein Lachen nicht verkneifen, aber Alharrassan ignorierte die Nigro. „Ich könnte nachfragen, ob die Diebesgilde uns irgendwie helfen kann. Ich weiß, dass sie Möglichkeiten hat, um aus Kal Hadun herauszukommen, aber ich bin mir nicht sicher, ob das so einfach ist.“ Ailco war nicht wohl bei dem Gedanken, Ferron – oder Ionius – noch einmal zu begegnen und ihn dann auch noch um einen Gefallen zu bitten. Aber offensichtlich war das seine einzige Möglichkeit, um dem Fluch zu entkommen. Alle, die ihm etwas zu der Statue sagen konnten, hatten davon gesprochen, dass er einen Tempel aufsuchen müsse. Aber in Kal Hadun gab es keine Tempel, nicht einmal irgendwelche kleinen Schreine, wobei diese vermutlich auch nicht helfen würden. Er brauchte die Hilfe eines erfahrenen Priesters.

Er zuckte resignierend mit den Schultern und meinte: „Ein Versuch wäre es wert.“ Alharrassan nickte zustimmend: „Ja, es scheint die einzige sinnvolle Möglichkeit. Wir müssten dann noch einmal mit Ionius sprechen. Er hat zwar nicht die absolute Befehlsgewalt, aber wenn ich das richtig verstanden habe, dann schuldet er dir noch etwas, oder?“ So hatte Ailco das noch nicht betrachtet, aber der Verasti hatte Recht. Schließlich war er nur wegen Ferron hier gelandet. Wenn man es geschickt anstellte, dann könnte das eventuell das entscheidende Argument sein, um ihn zur Hilfe zu bewegen. In Ailco keimte wieder neue Hoffnung, aber auch die Angst, dass die Veränderungen eventuell schneller erfolgen würden. Der nächste größere Tempel war in Goltrien, und das waren immerhin auch einige Tage Reise... wenn sie es überhaupt schafften aus Kal Hadun herauszukommen, bremste er seinen Enthusiasmus.

Er wandte sich an Lunett: „Hast du eventuell eine Idee, wie man die Veränderungen verlangsamen könnte? Ich habe die Befürchtung, dass ich nicht mehr als ich selbst beim Tempel ankomme, falls wir überhaupt hier herauskommen...“ Aber Lunett schüttelte den Kopf: „Leider nicht. Ich habe so einen Fall wie deinen noch nie gesehen. Normalerweise treten Gaben nur von Geburt an auf und entwickeln sich nicht erst später. Tut mir leid.“ „Macht nichts“, erwiderte Ailco, „trotzdem danke für deine Gastfreundschaft.“ Er schaute zu Alharrassan und Xala und fragte: „Wir sollten dann wohl aufbrechen, oder?“ Alharrassan

nickte und Xala schien auch voller Tatendrang: „Wenn ich irgendetwas machen kann, damit wir aus Kal Hadun ausbrechen können, dann mach ich das. Ich bleibe jetzt bei dir, bis du den Fluch losgeworden bist, das bin ich dir schuldig und vielleicht verstehen wir uns danach trotzdem noch und wir erleben noch ganz viel und dann könnten wir einmal meine Familie besuchen, die würden sich bestimmt freuen, weil die gar nicht wissen, wo ich bin und dass ich hier festsitze...“

Ailco hatte fast ein schlechtes Gewissen, als er Xalas Redeschwall wieder einmal ignorierte, aber sie schien das wenig zu stören, denn sie erzählte munter weiter von ihrer Familie, während er sich an Lunett wandte: „Ich wünsch dir noch viel Erfolg bei deiner Forschung. Vielleicht konnte ich ein bisschen dazu beitragen.“ „Ganz sicher“, lächelte sie ihn an. Sie schien noch etwas sagen zu wollen, ließ es dann aber doch. Als Ailco sie fragend und auffordernd anschaute, sagte sie doch: „Ich möchte mich euch nicht aufdrängen, aber wäre es euch eine große Last, wenn ich euch begleite?“ Und als ob es ihr peinlich wäre, fügte sie noch hinzu: „Ich würde deinen Fall gerne weiter verfolgen.“ Ailco war überrascht, aber er nickte und sagte: „Ich würde mich freuen, wenn du uns begleitest, und ich glaube, die anderen haben auch nichts dagegen, oder?“ Er schaute fragend zu seinen Kameraden. Alharrassan schien zwar nicht sonderlich begeistert, zuckte dann aber mit den Schultern und sagte einsilbig: „Meinetwegen.“ Xala schien sehr viel begeisterter zu sein, denn sie hüpfte erfreut um Lunett herum. Diese schaute an sich herab und sagte dann mit einem Lächeln: „Ich glaube, dann sollte ich mich besser umziehen. Dauert nicht lange.“ Sie wandte sich um und verschwand durch eine der Türen, die aus der Wohnstube führten.

Alharrassan schaute Ailco an und fragte: „Meinst du, das ist eine gute Idee? Reicht es nicht, dass du uns gefährdest?“ Die Frage traf Ailco wie ein Schlag. Gefährdete er die anderen? Wenn er ehrlich zu sich selbst war, musste er das wohl mit einem Ja beantworten. Jeder hatte ihm gesagt, dass er immer gefährlicher und unberechenbarer werden würde. „Warum bleibst du dann bei mir, wenn du meinst, dass ich dich gefährde?“, wollte er von Alharrassan wissen. Dieser zuckte mit den Schultern und sagte: „Keine Ahnung. Vielleicht weil es einmal was anderes im tristen Alltag ist. Ich mag den Nervenkitzel. Außerdem“, er streichelte seine beiden Kurzschwerter, die an seinem Gürtel hingen, „weiß ich mich wohl zu wehren.“

Bevor Ailco etwas erwidern konnte, öffnete sich die Tür, durch die Lunett verschwunden war, und sie betrat wieder den Raum. Ihr seidenes Nachtgewand war einem schlichten, grünen Reisekleid gewichen, das ihre Figur gekonnt betonte, und ihre Haare hatte sie mit einem bunten Band zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Während sie noch ein verschnürtes Bündel in einen lederen Beutel stopfte, der ihr über die Schulter hing, sagte sie: „So, ich wäre so weit. Meinetwegen können wir los!“ Sie schien voller Begeisterung zu sein. Alharrassan nickte nur, machte Xala ein Zeichen, dass sie ihm folgen solle, und ging zur Tür. Lunett und Ailco folgten den beiden.

Als sie wieder draußen auf der Straße standen, sagte Alharrassan: „Ionius ist um diese Zeit meistens in der Söldnergilde und trainiert. Wir sollten erst einmal dort schauen, bevor wir wieder den beschwerlichen Weg in die Diebesgilde antreten.“ Lunett schaute fragend: „Beschwerlich?“ Ailco antwortete an Alharrassans Stelle: „Der Weg war irgendwie kompliziert. Aber ich kann mich nicht mehr genau erinnern...“ Fast ärgerte er sich, dass der Verasti Recht behalten hatte: Er konnte sich wirklich nicht mehr an den Weg zur Diebesgilde erinnern. „Wo ist die Söldnergilde?“, fragte er. „Die große Burg in der Mitte der Stadt, der ehemalige Sitz des Fürsten von dieser Gegend.“, antwortete Alharrassan. „Fürst?“, fragte Ailco verwundert. Lunett erklärte ihm: „Bis vor hundert Jahren wurde Sirana nicht von den Magiern beherrscht. Damals war das Land in Parzellen aufgeteilt, und jede hatte ihren eigenen Fürsten. Ähnlich wie es heute in Midland noch ist. Als die Magier dann an die Macht kamen, verwaisten zahlreiche der ehemals fürstlichen Anwesen oder wurden anderweitig genutzt. Und die Burg hier in Kal Hadun wird eben heute von der Söldnergilde genutzt.“ Sie schien kurz zu überlegen und sich der Worte bewusst zu werden, die sie gerade gesagt hatte und fügte dann nachdenkend hinzu: „Eigentlich ist der Begriff gar nicht richtig, dann Söldner sind sie ja gar nicht. Sie können Kal Hadun nicht verlassen und bekommen somit keine Aufträge und den entsprechenden Sold...“ Alharrassan korrigierte sie: „Das stimmt so nicht. Genau wie die Diebesgilde, so nutzen die Magier auch gern die Söldnergilde für ihre Zwecke. Ich glaube sogar, dass der geheime Ausgang aus Kal Hadun durch die Burg führt. Vielleicht ein alter Fluchttunnel oder so etwas.“ „Von was für Zwecken sprichst du da?“, hakte Lunett nach. Ihr Weltbild schien gerade genauso zu zerbröckeln, wie es bei Ailco passiert war. Ungläubig hörte Lunett zu, als Alharrassan ihr von den Aktionen der Magier erzählte, die unter dem Deckmantel der Verschwiegenheit stattfanden. Als er fertig war, sagte sie nur trocken: „So schnell kann Stolz verschwinden.“ Als sie von Ailco und Alharrassan einen fragenden Blick empfing, lachte Lunett: „Was schaut ihr so erstaunt? Ich gehöre schließlich auch zu diesen Magiern.“ Alharrassan schien leicht überrumpelt, und er versuchte sich herauszureden: „Naja, ich meinte das, was ich über euch gesagt habe, nicht so ernst...“ Lunett lachte lauter und herzhaft: „Keine Sorge, ich werde dich nicht verpfeifen, falls du dir darüber Gedanken machst. Ich bin zwar Magierin, aber mir liegt mehr an meinen Forschungen als an der Gilde ansich. Nur ist man in Sirana ja fast gezwungen, ein Magier zu werden, wenn man sich mit der Wissenschaft beschäftigen will. Und nachdem ich gehört habe, was die Gilde alles machen soll, bin ich mir nicht mehr sicher, ob ich noch voller Stolz sagen kann, dass ich dort Mitglied bin.“

Während ihres Gespräches näherten sie sich immer weiter der Burg, die recht zentral auf einer leichten Erhebung stand. Ailco hatte angenommen, dass das Gemäuer leersteht, als er nach Kal Hadun gekommen war, aber mittlerweile war er eines Besseren belehrt worden. Je weiter sie wieder in das Zentrum der Stadt kamen, desto voller wurden auch wieder die Straßen. Immer häufiger begegneten ihnen Bewohner, und Ailco fiel auf, dass gerade die Menschen wie gebannt auf Lunett starrten, als sie vorbeiging. Manche stoppten mitten in ihrem Tun, andere unterbrachen Gespräche, um sich Lunett zuzuwenden und ihr mit den Blicken zu folgen. Ein Mann kam ihnen entgegen, starrte auf Lunett, als sie an ihm vorbeiging, und konnte

die Augen anscheinend nicht von ihr lassen, bis er mit einem erstaunten und schmerz erfüllten Laut an einem der Steine des Kopfsteinpflasters hängen blieb und der Länge nach auf dem Boden aufschlug. Nur wenige Meter weiter stand ein ungepflegter Mensch an einer Hauswand, der beim Anblick der Schönheit seinen Bauch einzog und mit einem gierigen Blick aus dem einen Auge, was ihm noch verblieben war, auf seinem Holzbein auf sie zuhumpelte und flüsterte: „Na Süße, wie wär's mit uns beiden?“ Dabei leckte er sich mit der Zunge über seine Lippen und hatte anscheinend Mühe, seinen Speichelfluss unter Kontrolle zu bringen. Lunett ignorierte ihn einfach, aber in Ailco explodierte die Eifersucht.

Sie war sein! Seine Partnerin, seine Gespielin und sein Eigentum! Was erdreistete sich dieses heruntergekommene Subjekt, sie überhaupt anzusprechen? Sie überhaupt anzuschauen? Er musste sein Eigentum verteidigen und sie vor dem unzureichenden Partner schützen, der in sein Revier eingedrungen war. Seine Muskeln spannten sich an und ein dumpfes, kehliges Knurren entfuhr seinem Hals. Mit einem kraftvollen Sprung war er bei seinem Rivalen angekommen und schlug heftig mit den Klauen nach ihm. Tief gruben sich seine Krallen in die Haut seines Opfers, noch bevor dieses irgendwie reagieren konnte. Der süße Duft von frischem Blut und der beißende Geruch purer Angst seines Gegners stieg ihm in die Nase und berauschte ihn. Sein Konkurrent sank zu Boden und fasste sich an die frische Wunde, während er ihm irgendetwas entgegenschrie. Drohend baute er sich vor seinem Opfer auf und knurrte ihn erneut und dieses Mal deutlich aggressiver an. Er hatte schon gezeigt, dass er ihn dominierte, also warum verkroch er sich nicht einfach wieder in dem Loch, aus dem er gekommen war? Erneut schlug er mit den Klauen zu, dieses Mal aber ging der Hieb nur als Warnung deutlich an ihm vorbei. Panisch erhob sich der Gegner und suchte das Weite. Er roch an seiner Pfote, an der noch kleine Fetzen Fleisch hingen und fing genüsslich an, diese abzulecken. Er genoss die Wärme des Blutes und den herrlichen Geschmack...

„Bei allen Göttern“, brachte Lunett schockiert hervor. Alharrassan und Xala waren beide einen Schritt zurückgewichen und im Blick der Nigro war die Angst deutlich zu erkennen.

Ailco nahm die Hand langsam aus dem Mund und schluckte heftig. Er hatte einen bitteren Geschmack nach Eisen im Mund, dazu mischten sich etwas Dreck und kleine Teile einer weichen Substanz. Entsetzt schaute er auf seine Hand, an der Reste von Blut klebten, und realisierte, dass er gerade dabei war, sie sauber zu lecken. Sein Magen fing urplötzlich an zu rebellieren und krampfhaft würgte er wieder herauf, was er ihm gerade zugeführt hatte, was den schrecklichen Geschmack in seinem Mund nicht besser machte. Als sich die Übelkeit wieder gelegt hatte, blieb er schwer atmend auf der Straße sitzen und versuchte, gegen den Schwindel anzukämpfen, der sich seiner bemächtigte. Lunett hockte sich neben ihn und berührte sanft seine Schulter. „Alles wieder in Ordnung?“ In ihre Stimme mischte sich Besorgnis, und sie reichte ihm die Wasserflasche, die Alharrassan ihr wortlos gab. „Trink“, forderte sie Ailco auf. Langsam ließ er die erfrischende, kühle Flüssigkeit seine Kehle hinunterfließen. „Langsam macht mir das wirklich Angst“, sagte er schließlich, nachdem er die Flasche abgesetzt hatte. „Nicht nur dir“, entgegnete Alharrassan, als er ihm die Feldflasche wieder abnahm, „Ich werde einmal versuchen, ob ich Xala wieder beruhigen kann.“ Mit diesen Worten wandte er sich von Ailco ab und ging zu der Nigro hinüber, die sich mit dem Rücken an eine Hauswand drückte und sich keinen Millimeter bewegte, sondern nur mit panischem Blick auf Ailco schaute.

Um sie herum hatten sich einige Bewohner versammelt, die mit ähnlich entsetztem Blick zu Ailco schauten wie seine Kameraden und sich leise tuschelnd unterhielten. Als Ailco sich langsam erhob, schienen einige der Schaulustigen ängstlich vor ihm zurückzuweichen, aber er war zu geschäftig, als dass ihn das irgendwie beschäftigen würde. Er schaute zu Alharrassan hinüber, der beruhigend auf Xala einredete, deren Blick sich nur schwer von Ailco löste. Sie tat ihm leid, und er hatte ein schlechtes Gewissen. Er hatte ihr versprochen, dass so etwas niemals wieder vorkommen würde. Er hatte zwar nicht sie angegriffen, aber dieses Mal hatte er einen Menschen verletzt und daran auch noch in gewisser Weise Spaß gehabt. Matt sagte er einfach nur: „Lasst uns weitergehen...“ Er versuchte, seine Umgebung zu ignorieren und von den Leuten fortzukommen. Als er sich auf die Zuschauer zubewegte, machten sie ihm Platz, und er konnte durch den Kreis, den sie bildeten, hindurchtreten. Lunett folgte ihm. Alharrassan nahm Xala bei der Hand und kam auch langsam hinterher.

Sie gingen die leicht ansteigende Straße zum großen Burgtor der ehemaligen Festung hinauf ohne ein Wort miteinander zu wechseln. Lunett hatte ihr Schreibzeug aus ihrer Tasche gekramt und schien sich Notizen zu machen, was Ailco irgendwie unpassend und makaber fand. Alharrassan und die Nigro folgten ihnen mit etwas Abstand. Der Verasti schien sichtlich Mühe zu haben, Xala zum Bewegen zu motivieren.

Als er durch das Tor trat, war Ailco wieder einmal überrascht. Der Hof der Burg war gut gefüllt mit Angehörigen fast aller Rassen, die geschäftig umhereilten. Es gab eine Schmiede, in der ein Zwerg fleißig auf einem Rohling herumhämmerte. Aus einem Stall drang das gedämpfte Geräusch eines Wieherns, und drei große Gebäude füllten den Rest des Innenhofes. Alharrassan ging zu Ailco und deutete auf das mittlere der drei Häuser. „Das ist die Trainingshalle. Wenn Ionius hier ist, dann finden wir ihn dort. Bevor du fragst: Links ist ein Siechenhaus und rechts, in dem kleinen Gebäude, ist das Lager.“ Ailco betrachtete das Lagerhaus und fragte sich, was dort wohl alles gelagert würde. Solche riesigen Schuppen hatte er sonst nur in Hafengegenden gesehen. Er verkniff sich aber die Frage, denn er hatte im Moment andere Sorgen und wollte nur so schnell wie möglich mit Ferron reden. Er war seine einzige Hoffnung, aus dieser Stadt zu fliehen und dem Fluch zu entkommen. Er machte eine auffordernde Handbewegung zu Lunett und Xala und trieb sie zur Eile: „Los, kommt!“ Lunett aber erwiderte:

„Geht ihr beiden alleine, ich versuch Xala ein wenig wieder aufzubauen.“ Und fügte hinzu: „Auch wenn ich dich nur ungern unbeobachtet lasse.“ „Sehr gute Idee. Ich bin wohl nicht gerade ideal, um eine Nigro zu trösten. Außerdem müssen wir Ionius ja auch nicht zu viert überfallen.“ Zu Ailco gewandt sagte er: „Dann lass uns gehen!“

Charakter-Erschaffung

Nachdem sich die letzten Kapitel mit dem Hintergrund der Welt und den allgemeinen Regeln beschäftigt haben, immer wieder von den Werten eines Charakters gesprochen wurde und gezeigt wurde, was man damit machen kann, beschäftigt sich dieses Kapitel mit der Frage, wo diese Werte herkommen, wie man sie festlegt und errechnet.

Rasse, Herkunft, Geschlecht

Zu Beginn der Charakter-Erschaffung muss man sich für die **Rasse** des Charakters entscheiden. Diese bestimmt nicht nur maßgeblich das Aussehen der Spielfigur, sondern gibt ihm durch die körperlichen und geistigen Eigenschaften des Volkes sowie durch die typische Sozialisation einen Bonus auf die Grundwerte seiner Fertigkeiten.

Fällt die Wahl auf einen **Menschen**, muss man sich zudem entscheiden, aus welchem Land dieser stammen soll, denn bei dieser Rasse hängen die Grundwerte vom **Herkunftsland** ab. Selbstverständlich kann man an dieser Stelle auch bei nicht-menschlichen Charakteren entscheiden, woher sie stammen sollen. Es ist jedoch bei diesen Rassen nicht so wichtig, diese Entscheidung jetzt schon zu treffen.

An dieser Stelle kann der Spieler bereits überlegen, ob er einen weiblichen oder männlichen Angehörigen der Rasse verkörpern möchte. In den meisten Fällen hat diese Entscheidung keinen Einfluss auf die Werte der Spielfigur. Je nach Herkunftsland müssen sich Spieler von **menschlichen** Charakteren allerdings jetzt schon auf ein **Geschlecht** festlegen, weil es einige Länder gibt, in denen Männer und Frauen unterschiedliche Sozialisationen durchlaufen und daher unterschiedliche Grundwerte erhalten.

Eine Spielerin möchte sich einen neuen Charakter erschaffen. Da sie gerne einen Zauberer spielen möchte und ihr die Beschreibung der Rasse gefällt, entscheidet sie sich für eine Aftaleeni. Woher ihr Charakter kommt, will die Spielerin später entscheiden. Sie ist sich aber sicher, dass sie einen weiblichen Charakter spielen möchte, da sie sich nicht vorstellen kann, dass sie sich in einen Mann hineindenken kann.

Aspekt

Als Nächstes wählt man den **Aspekt** des Charakters. Dieser bestimmt zum einen durch die teilweise recht hohen Bonusse maßgeblich die Grundwerte der Fertigkeiten, zum Anderen die grundlegende Persönlichkeit der Figur. Zudem bringt jeder Aspekt unterschiedliche **Grundsätze** mit sich, die die Denk- und Handlungsweise des Charakters beeinflussen. Vorschläge für diese Prinzipien findet man in *Kapitel IV - Aspekte und Kulte*. Es steht dem Spieler natürlich frei, sich **eigene** Verhaltensweisen auszudenken, sofern sie zur grundsätzlichen Ausrichtung des Aspektes passen. Solange man keinen Geweihten spielen möchte, reicht es, wenn man sich aus der Liste der Grundsätze **drei** oder **vier** verschiedene Punkte auswählt, denen der Charakter besonders folgt. Den Rest der Prinzipien sollte der Spieler zwar auch im Hinterkopf behalten, muss sich aber nicht immer danach richten.

Idealerweise orientiert man sich bei der Wahl des Aspektes an den Angaben, die bei den jeweiligen Rassen beziehungsweise Ländern unter dem Punkt Aspekte gemacht werden. Es wird hierbei zwischen typischen und seltenen Aspekten getrennt.

Typische Aspekte spiegeln die übliche Persönlichkeit wider, die bei der Rasse beziehungsweise den Bewohnern des Landes zu finden ist. Wohingegen **seltene Aspekte** eher die Randgruppen oder Personen kennzeichnen, die ihr Hauptaugenmerk auf andere Tugenden gelegt haben. Aspekte, die nicht genannt werden, kommen normalerweise bei der Rasse beziehungsweise in dem Land nicht vor. Möchte ein Spieler diese trotzdem wählen, sollte er sich eine gute Hintergrundgeschichte überlegen, warum er sich so weit von den üblichen Normen entfernt hat und deswegen von diesem speziellen Aspekt ausgewählt wurde.

Alle Bewahrer starten das Spiel mit **5 Punkten Karma**, die an dieser Stelle schon einmal notiert werden sollten.

Es ist auch möglich, **keinen** Bewahrer zu spielen, sondern einen normalen Glücksritter, der ohne eine Vorbestimmung auf Abenteuer auszieht. Verständlicherweise bekommen solche Charaktere auf ihre Grundwerte keinen Bonus durch den Aspekt. Ebenso erhalten sie keine Karmapunkte.

Nach kurzer Überlegung und einem Blick auf die Prinzipien der Aspekte entscheidet sich die Spielerin für eine Bewahrerin des Weisheitsaspektes. Da sie keine Erfahrung mit der Welt Samyra

hat, denkt sie sich keine eigenen Prinzipien aus, sondern wählt aus der vorgegebenen Liste einige aus. Ihre friedliebende Aftaleeni wird somit in der Zukunft Kämpfe möglichst umgehen und eher versuchen, die Konflikte und Probleme, die auf sie zukommen, mittels Magie oder Kommunikation zu lösen. Sie wird zudem versuchen, möglichst viel Wissen anzuhäufen, damit sie es bei einer eventuellen Rückkehr in ihre Aftaleeniheimat weitergeben kann. Als Bewahrerin startet die Aftaleeni mit 5 Punkten Karma, die die Spielerin auf dem Charakterbogen notiert.

Grundwerte

Nun ist es an der Zeit die **Grundwerte** der Fertigkeiten auszurechnen. Diese setzen sich aus

2 + Bonus aus Rasse + Bonus aus Aspekt

zusammen. Man führt diese Rechnung für jeden Grundwert durch und notiert die Ergebnisse auf dem Charakterbogen. Die Bonusse der unterschiedlichen Rassen findet man in Kapitel III - Die Rassen beziehungsweise für Menschen in Kapitel V - Welt und Länder in den Länderbeschreibungen. In Kapitel IV - Aspekte und Kulte kann man die Bonusse durch den gewählten Aspekt nachschlagen. Alle Werte sind außerdem als tabellarische Übersicht im Anhang am Ende des Regelwerkes dargestellt.

Nach Abschluss der Rechnungen hat man noch **5 zusätzliche Punkte** zur Verfügung, um einzelne Grundwerte weiter zu erhöhen, um dem Charakter eine persönliche Note zu geben und seine Interessen und seinen Ausbildungsgang weiter zu vertiefen. Für jeweils einen Punkt steigt ein beliebiger Grundwert um +1. Hierdurch darf allerdings kein Grundwert über 5 erhöht werden. Ist der errechnete Grundwert schon 5 oder höher, kann man keine Punkte ausgeben, um diesen weiter zu erhöhen.

Zudem darf man bis zu **drei** Grundwerte, die **über 5** liegen, um jeweils **einen** Punkt reduzieren, um andere Grundwerte, die 5 oder höher sind, noch weiter zu erhöhen. Man darf die dadurch erhaltenen Punkte auch alle auf einen einzelnen anderen Grundwert verteilen. Durch diese Umverteilung kann allerdings kein Grundwert auf über 10 steigen.

Nachdem sich die Spielerin für eine Rasse und einen Aspekt entschieden hat, beginnt sie nun die Grundwerte des Charakters auszurechnen. Sie errechnet unter anderem folgende Werte: Beobachten 2 (Basis) + 1 (Rasse) + 1 (Aspekt) = 4, Heilung 2 + 1 + 0 = 3, Abwehren 2 + 1 + 2 = 5, Magieresistenz 2 + 3 + 4 = 9, Widerstand 2 + 0 + 0 = 2.

Ihre fünf frei verteilbaren Punkte investiert die Spielerin in die Grundwerte von Beobachten (+1), Heilung (+2) und Widerstand (+2). Anschließend verringert sie den Grundwert von Magieresistenz um einen Punkt, um damit ihr Abwehren etwas zu verbessern.

Die genannten Grundwerte liegen nach Abschluss dieser Umverteilungen also bei:

Beobachten	05
Heilung	05
Abwehren	06
Magieresistenz	08
Widerstand	04

Es gibt immer wieder Charaktere, deren Hintergrundgeschichte beinhaltet, dass sie verschleppt oder versklavt wurden, umgezogen oder als Findelkind bei anderen Rassen oder in fremden Ländern aufgewachsen sind. Bei dieser so genannten **fremden Sozialisation** werden die Bonusse der nativen Rasse des Charakters und der Rasse, bei der er aufgewachsen ist, addiert und das Ergebnis anschließend halbiert.

War das Ergebnis der Addition **ungerade**, kann sich der Spieler bei bis zur Hälfte der betroffenen Werte entscheiden, sie aufzurunden. Die restlichen Werte werden abgerundet.

Ergibt die Addition der Grundwerte sieben ungerade Ergebnisse, kann der Spieler bei der Halbierung vier davon aufrunden. Die restlichen drei werden abgerundet.

Zusätzlich können solche Charaktere Aspekte wählen, die bei der fremden Rasse vertreten sind. Die Bonusse durch den Aspekt werden durch die fremde Sozialisation nicht beeinflusst.

Möchte ein Spieler einen Charakter spielen, der **kein Bewahrer** und somit keinem Aspekt zugeordnet ist, erhält er natürlich keine Bonusse durch den Aspekt. Bei diesen Figuren werden die Grundwerte aus **3 + 2x Bonus aus Rasse** errechnet, wenn der Bonus positiv ist. Negative Bonusse werden nicht verdoppelt.

Prioritäten

Nachdem die Grundwerte errechnet und eventuell modifiziert wurden, ist es nun an der Zeit, den Charakter zu trainieren und ihn zu einem Individuum mit eigenen Interessen, Schwerpunkten und Besonderheiten zu machen. Hierfür hat der Spieler die sechs **Prioritäten A bis F**, wobei A die höchste und F die niedrigste ist. Diese muss er auf die Bereiche Gesundheit, Gaben und die vier Gruppen von Fertigkeiten (Aktion, Wissen, Kampf und Magie) verteilen. Sie zeigen, welchen Schwerpunkt der Charakter hat, und beeinflussen, wie viele Punkte ihm zur Verfügung stehen, um einzelne Fertigkeiten oder die Gesundheit zu steigern oder Gaben zu erhalten. Jede Priorität muss genau einem Bereich zugewiesen werden. Je höher die Priorität, desto

Priorität	Gesundheit	Aktion	Wissen	Kampf	Magie	Gaben
A	35	60	45	32	50	25
B	28	47	35	26	40	19
C	22	36	26	21	31	14
D	17	27	18	17	23	10
E	13	20	11	14	16	7
F	10	15	5	12	0	5

Tabelle 11.1: Prioritäten

mehr Punkte erhält der Spieler für den entsprechenden Bereich. Tabelle 11.1 kann man entnehmen, wie viele Punkte die Prioritäten in den jeweiligen Bereichen geben.

Riikaatii sind nicht fähig, Magie zu wirken. Bei dieser Rasse ist die **F-Priorität** automatisch mit dem Bereich Magie belegt.

Die Aftaleeni der Spielerin soll die meiste Zeit ihres Lebens damit verbracht haben, sich in die Lehren der Magie zu vertiefen und Bücher zu studieren. Körperliche Ertüchtigung ist dabei auf der Strecke geblieben, von einem umfangreichen Kampftraining ganz zu schweigen. Da sich der Charakter aufgrund seiner Studien vor allem in Bibliotheken und Laboren herumgetrieben hat, fehlt ihm zudem der Blick über den Tellerrand. Alles außer theoretischem Wissen und der Magie sind ihm weitestgehend fremd. Somit entscheidet sich die Spielerin für folgende Verteilung der Prioritäten:

- A: Magie (50 Punkte)
- B: Wissen (35 Punkte)
- C: Gaben (14 Punkte)
- D: Gesundheit (17 Punkte)
- E: Kampf (14 Punkte)
- F: Aktion (15 Punkte)

Gaben

Jede Spielerfigur gehört zu den begabten Rassen, die Veränderungen als Folge der Dunklen Zeit erhalten haben. An dieser Stelle der Erschaffung ist es Zeit, die Gaben des Charakters auszuwählen.

Hierfür hat der Spieler eine seiner Prioritäten auf den Bereich **Gaben** vergeben und dadurch eine bestimmte Anzahl an Punkten erhalten. Diese kann er für die Gaben ausgeben, die für seine gewählte Rasse zur Verfügung stehen. Welche diese sind, kann man *Kapitel X - Die Gaben* oder der Übersichtstabelle im *Anhang* entnehmen. Jeder Gabe ist ein Punktwert zugeteilt, den der Spieler für diese bezahlen muss.

Wählt man Gaben, die einen oder mehrere Grundwerte erhöhen, können diese den Wert **nicht über 10** ansteigen lassen.

Angeborene Gaben der Rassen

- Aftaleeni:** Kiemen
- Brutas:** Natürliche Panzerung (RS 3)
- Ceglags:** Flügel, Schöne Stimme
- Menschen:** -
- Nigros:** Dunkelsicht
- Riikaatii:** Natürliche Waffen - Klauen, Neun Leben, Orientierungssinn, Schnurren
- Verasti:** Natürliche Panzerung (RS 1)
- Zikaru:** Natürliche Waffen - Hörner, Natürliche Waffen - Klauen, Natürliche Waffen - Schwanz, Natürliche Waffen - Stacheln
- Zwerge:** Nachtsicht, Trinkefest, Magieresistenz

Manche Rassen haben **angeborene** Gaben. Diese muss der Spieler nicht kaufen, er erhält sie kostenlos und kann sich auch nicht entscheiden, sie nicht zu bekommen. Welche Veränderungen automatisch mit der Rasse verbunden sind, findet man im Kasten auf dieser Seite.

Neben ihren angeborenen Kiemen, die die Aftaleeni der Spielerin automatisch erhält, kann sie sich Gaben im Wert von 14 Punkten aussuchen. Sie entscheidet sich für Heilende Hände (4 Punkte), Konzentration (4 Punkte), Manasicht (4 Punkte) und Unauffällige Magie (1 Punkt). Zusätzlich wählt sie noch Stabile Matrix für einen Punkt, zahlt also 1 ME weniger für ihre Zauber und Magieresistenz.

Aktion

Jedem Grundwert sind verschiedene Fertigkeiten zugeordnet, die man nun mit den Punkten aus der Aktionspriorität steigern kann. Hierfür erhöht man den Wert der gewünschten Fertigkeit. Für jeweils **einen Punkt**, den man bezahlt, steigt die Fertigkeitsstufe um **+1**.

Alle Fertigkeiten, in die man mindestens einen Punkt investiert hat, gelten fortan als **erlernt** (vgl. *Kapitel VII - Die Fertigkeiten*).

Wie viele und welche Fertigkeiten man steigert, bleibt dem Spieler überlassen, solange es sich um Fertigkeiten aus der Kategorie Aktion handelt.

Fertigkeiten aus Gruppen, die einen **Grundwert von 0 oder weniger** haben, können nicht gesteigert werden. Der Charakter ist hierfür völlig ungeeignet und bringt weder die körperlichen noch die geistigen Voraussetzungen mit.

Investiert man genügend Punkte, steigt die Fertigkeitsstufe der gewählten Fertigkeit eventuell auf einen Wert, der dem **Doppelten des Grundwertes** entspricht. Erreicht man diesen Punkt, wird eine weitere Erhöhung teurer. Man zahlt jeweils Punkte in Höhe des **doppelten** Betrages, um den man den zweifachen Grundwert **überschritten** hat. Die erste Steigerung über den doppelten Grundwert hinaus kostet also zwei Punkte aus der Aktionspriorität, die zweite 4, die dritte 6 usw.

Eine Steigerung über das **Dreifache** des Grundwertes hinaus ist zu Spielbeginn nicht möglich.

Nachdem man alle Punkte verteilt hat, bekommt man je nach **Rasse** eventuell noch einen **Bonus** auf eine oder mehrere Fertigkeiten. Welche diese sind, kann man dem Kasten auf der gegenüberliegenden Seite entnehmen.

Zudem beherrscht jeder Charakter automatisch **Überleben** für die Landschaftsform, die in seiner Heimat vorherrschend ist (s. Tabelle 7.15), auf dem doppelten Grundwert, ohne dafür etwas zahlen zu müssen.

Aufgrund ihrer F-Priorität auf Aktion muss sich die Spielerin nur recht wenig Gedanken über diesen Bereich machen. Sie erhöht die Fertigkeit Heilung - Wunden auf den doppelten Grundwert, also um 5 Punkte, und beherrscht sie dadurch auf FS 10. Die Fertigkeiten Suchen, Sinne und Selbstbeherrschung findet die

Spielerin für eine Wissenschaftlerin wichtig und verteilt daher die verbleibenden Punkte nahezu gleichmäßig auf die drei Fertigkeiten. Sinne und Suchen erhalten jeweils 3 Punkte Steigerung, Selbstbeherrschung steigt um die restlichen 4.

Als Aftaleeni erhält der Charakter abschließend noch 6 Punkte auf ihre Fertigkeitsstufe von Schwimmen gutgeschrieben.

Durch ihre zuvor berechneten Grundwerte startet sie in diesen Fertigkeiten also mit folgenden Werten:

Heilung - Wunden	10
Sinne	08
Suchen	08
Selbstbeherrschung	09
Schwimmen	07

Wissen

Die Wissenspriorität folgt den gleichen Regeln wie Aktion, nur dass man sich dieses Mal aus den Punkten der Wissenspriorität bedient und hiermit nur Fertigkeiten aus der Kategorie Wissen steigern kann.

Sprachen und **Schriften** müssen jeweils einzeln erlernt werden, wobei einige Sprachen das gleiche Schriftbild benutzen (siehe Tabelle 7.12, Kapitel VII - Die Fertigkeiten). Damit eine Sprache oder Schrift als erlernt gilt, muss man sie um mindestens **einen Punkt** steigern.

Seine **Muttersprache** beherrscht der Charakter automatisch auf dem doppelten Grundwert, ohne dass man dafür Punkte ausgeben muss. Bei Menschen handelt es sich hierbei um die Sprache des Heimatlandes, bei nichtmenschlichen Rassen um die jeweilige Sprache der Rasse. Zusätzlich beherrscht jeder Charakter eine **zweite Sprache** auf einer Fertigkeitsstufe, die 1 Punkt höher ist als sein Grundwert Sprachen. Auch hierfür muss er keine Punkte ausgeben. Bei nichtmenschlichen Rassen handelt es sich hierbei um die Sprache, die in dem Land, in dem ihre Heimatstadt liegt, von den Menschen gesprochen wird. Menschen beherrschen in der Regel eine Sprache eines angrenzenden Landes.

Ceglags beherrschen automatisch die Schriften **aller** Sprachen, die sie zu Spielbeginn erlernt haben, auf dem doppelten Grundwert, ohne Punkte dafür ausgeben zu müssen.

Charaktere, deren **Magiepriorität A, B oder C** ist, beherrschen außerdem automatisch die für magische Zwecke verwendeten **Manazeichen** auf dem doppelten Grundwert Schriften.

Die Spielerin möchte bei ihrer Aftaleeni ihren Schwerpunkt auf den Bereich des Wissens legen. Mit der Wahl der B-Priorität und damit 35 zur Verfügung stehenden Punkten, hofft sie, all das lernen zu können, was sie möchte. Ihr Ziel ist, alle Fertigkeiten der Grundwerte Magie und Welt und Länder auf FS 10, die Fertigkeiten im Grundwert Natur auf FS 08 sowie Kreativität auf 10 zu steigern. Zusätzlich möchte sie alle anderen Wissensfertigkeiten um wenigstens einen Punkt erhöhen, damit sie als erlernt gelten. Außerdem benötigt die Wissenschaftlerin noch mindestens eine zusätzliche Sprache und muss sowohl die Schrift der Aftaleeni als auch die der anderen Sprachen beherrschen.

Rassenabhängige Bonusse

Aftaleeni: Schwimmen +6

Brutas: Überleben - Heimat +4, Überleben - eine andere Landschaftsform +2, Kraftakt +4

Ceglags: Überzeugen +4, Überreden +2

Menschen: -

Nigros: Fälschen +1, Fallen entschärfen +1, Schlösser öffnen +2, Stehlen +2

Riikaatii: Schleichen +2, Springen +2, Fallen +2

Verasti: Ausflüchte +2, Verhören +2

Zikaru: Überleben - Heimat +4

Zwerge: Schätzen +6, Kraftakt +2

Der Charakter hat folgende Grundwerte: Handwerk 6, Kreativität 5, Magie 10, Natur 5, Welt und Länder 7. Sie müsste also für ihre Wunschwerte keine Punkte im Grundwert Magie investieren, hätte die enthaltenen Fertigkeiten dann aber nicht erlernt. Somit ist sie gezwungen, zumindest einen Punkt in die enthaltenen Fertigkeiten zu stecken. Damit sie zusätzlich die anderen Fertigkeiten auf die Wunschwerte bekommt, müsste die Spielerin insgesamt 39 Punkte ausgeben (2 Fertigkeiten im Grundwert Handwerk jeweils +1, Kreativität +5, 5 Fertigkeiten im Grundwert Magie jeweils +1, 5 Fertigkeiten im Grundwert Natur jeweils +3 und 4 Fertigkeiten im Grundwert Welt und Länder jeweils +3; $2 \times 1 + 5 + 5 \times 1 + 5 \times 3 + 4 \times 3 = 39$), hätte dann aber noch keine Sprachen und Schriften erlernt.

Da ihr die Fertigkeiten wichtig sind und der Charakter andernfalls nicht ihren Vorstellungen entspräche, entschließt sich die Spielerin spontan, die Wissens- und Magiepriorität zu tauschen. Sie gewinnt dadurch 10 Punkte für die Wissensfertigkeiten und verliert 10, die sie in Zauber hätte investieren können.

Somit kann die Spielerin mit den nun insgesamt 45 Punkten der Wissenspriorität problemlos die Fertigkeiten nach ihren Vorstellungen steigern und hat anschließend noch 6 Punkte übrig.

Zunächst investiert sie 1 Punkt, um die Schrift Qualira zu lernen, damit sie ihre Muttersprache lesen und schreiben kann.

Neben ihrer Muttersprache beherrscht der Charakter automatisch eine zweite Sprache. Die Spielerin muss sich also entscheiden, aus welchem Land sie stammt, damit sie eine entsprechende Sprache lernen kann. Sie wählt schließlich Sirana. Zum einen kann sie sich in die Kultur des Landes am ehesten hineinfinden, zum anderen gefällt ihr die zentrale Lage. Die Aftaleeni beherrscht also neben ihrer Muttersprache Liah'Faiah auch noch Siraisch. Damit sie diese Sprache lesen und schreiben kann, investiert die Spielerin einen Punkt, um die Schrift Calbyrger Zeichen zu lernen. Anschließend steigert sie die Sprachen Midlännisch, Galtrisch und Dakki um jeweils einen Punkt, damit sie diese erlernt hat und sprechen kann. Da sie die dazugehörige Schrift (Calbyrger Zeichen) schon erlernt hat, kann sie diese neuen Sprachen automatisch lesen und schreiben. Zusätzlich beherrscht sie die Schrift Manazeichen, da ihre Magiepriorität B ist.

Mit ihrem letzten Punkt erlernt sie noch die Sprache der Nigros, Nagori, die sich zumindest innerhalb der in Sirana lebenden Nigros ebenfalls der Calbyrger Zeichen bedient.

Jetzt ist die Spielerin mit dem Wissen ihres Charakters schon sehr zufrieden – die Aftaleeni hat eine solide Basis, auf der man im weiteren Verlauf des Spieles aufbauen kann. Damit sind ihre

letzten Punkte verbraucht und der Charakter startet mit folgenden erlernten Fertigkeiten ins Abenteuer:

Baukunde	07
Mechanik	07
Kreativität	10
Aspektmagie	11
Elementarmagie	11
Deutung	11
Gegenstände und Relikte	11
Schulmagie	11
Naturkunde	08
Kräuterkunde	08
Monsterkunde	08
Pflanzenkunde	08
Tierkunde	08
Dämonen und Kulte	10
Götter und Aspekte	10
Land und Leute	10
Sagen und Legenden	10

Zudem beherrscht die Aftaleeni folgende Sprachen und Schriften:

Liah'Faiah	14
Siraisch	08
Galtrisch	08
Midlänisch	08
Dakki	08
Nagori	08
Manazeichen	12
Qualira	07
Calbyrger Zeichen	07

Reihe von Waffenkategorien, die man einzeln lernen muss. Manche dieser Kategorien finden sich in mehreren der drei Waffengruppen. Soll eine dieser doppelt genannten Fertigkeiten gesteigert werden, wählt man den **höheren** Wert als Grundwert und beginnt bei diesem zu steigern.

Welche Kategorien in den Waffengruppen zu finden sind, kann man dem untenstehenden Kasten entnehmen. Zusammenfassend beinhaltet Waffengruppe 1 die Kategorien, die sich durch den bloßen Einsatz von Kraft effektiv führen lassen. Waffengruppe 2 fasst alle Waffen zusammen, deren Einsatz vor allem auf Schnelligkeit und Agilität basiert. In Waffengruppe 3 findet man schließlich alle Fernwaffen.

Die (immer noch namenlose) Aftaleeni der Spielerin hat nur 14 Punkte für alle Fertigkeiten aus der Kampfpriorität zur Verfügung. Diese sind schnell verteilt, denn der Charakter soll sich primär auf seine defensiven Fertigkeiten konzentriert haben. Die Spielerin investiert daher jeweils 4 Punkte in die Fertigkeiten Abwehren, Ausweichen und Magieresistenz. Die verbleibenden 2 Punkte gehen in den Widerstand der Aftaleeni. Eine Waffe beherrscht sie jetzt zwar nicht, die Spielerin findet das aber durchaus passend für die Geschichte und den Aspekt ihres Charakters. Die Aftaleeni hat somit folgende Werte im Bereich Kampf:

Abwehren	10
Ausweichen	10
Magieresistenz	12
Widerstand	06

Magie

Mit den Punkten aus der Magiepriorität muss man zwei Dinge lernen: Zum einen werden diese Punkte genutzt, um die Fertigungsstufen der unter den Grundwerten genannten **Zauber**kategorien zu steigern. Zum anderen muss man mit den Punkten die einzelnen **Zaubersprüche** lernen.

Das Erhöhen der Fertigungsstufen folgt dem gleichen Muster wie bei Aktion, Wissen und Kampf.

Das Lernen von Zaubersprüchen folgt einer anderen Regel. Jeder Zauber hat einen Wert für seine **Kosten**, der anzeigt, wie schwer es ist, einen Lehrmeister für diese Künste zu bekommen und gleichzeitig verkörpert, wie teuer es ist, den Spruch zu Spielbeginn zu erlernen.

Außerdem erfordert jeder Zauber eine bestimmte Fertigungsstufe der entsprechenden Zauber-kategorie, damit er überhaupt gelernt werden darf.

Erfüllt der Charakter diese Voraussetzung, muss er, damit er einen Zauber beherrscht, so viele Punkte von der Magiepriorität ausgeben, wie die Kosten des Zaubers betragen.

Zu Spielbeginn kann man maximal Zauber erlernen, die Kosten von 4 oder weniger haben. Nur wenn man bei den Gaben eine *Magiebegabung* gewählt hat, kann man Zauber aus der entsprechenden Gruppe mit Kosten von 5 erlernen (die durch die Gabe auf 4 gesenkt werden).

Nachdem die Spielerin sich die Zauber durchgelesen und für sich die Entscheidung getroffen hat, wo ihre Schwerpunkte liegen soll-

Kampf

Die Kampfpriorität folgt den gleichen Regeln wie Aktion und Wissen. Man zahlt für Steigerungen der enthaltenen Fertigkeiten mit den Punkten aus der Kampfpriorität.

Die Grundwerte der Waffen sind in drei Gruppen unterteilt: die **Waffengruppen 1 bis 3**. Jede beinhaltet eine

Waffengruppen

Waffengruppe 1:

- 1hand-Äxte
- 2hand-Äxte
- 1hand-Hämmer
- 2hand-Hämmer
- 2hand-Schwerter
- Faustkampf
- Natürliche Waffen
- Speere
- Stäbe
- Stangenwaffen
- Wurfaffen

Waffengruppe 2:

- 1hand-Äxte
- 1hand-Schwerter
- 2hand-Schwerter
- Faustkampf
- Flegelwaffen
- Handklingen
- Natürliche Waffen
- Speere
- Stäbe
- Stichwaffen

Waffengruppe 3:

- Armbrüste
- Bögen
- Wurfaffen

ten, beginnt sie mit der Punkteverteilung. Da ihr höchster Grundwert die Schulmagie mit 8 ist, möchte sie sich primär auf diese Fertigkeiten konzentrieren. Zusätzlich möchte sie ihre Gruppe aber auch mit ein wenig Heilung unterstützen können. Ihre Wahl fällt daher auf die Kategorien Beherrschung, Bewegung und Information aus der Schulmagie sowie Leben aus der Aspektmagie. Damit sie eine vernünftige Möglichkeit hat, die Zaubere erfolgreich zu wirken, investiert sie zunächst 4 Punkte in jede der Fertigkeiten und lernt danach ihre gewünschten Zaubere. Am Ende ergibt sich folgendes Bild (in Klammern jeweils die Kosten):

Leben	10
(1) Segnen	
(2) Ruhe spenden	
(3) Heilung	
Beherrschung	12
(1) Verwirren	
(2) Beeinflussen	
(3) Furcht	
Bewegung	12
(1) Telekinese	
(2) Schweben	
(4) Verlangsamen	
Information	12
(1) Aura lesen	
(1) Nachsicht	
(3) Fernsicht	

Gesundheit

Die Gesundheitspriorität folgt im Wesentlichen wieder den gleichen Regeln wie Aktion, Wissen und Kampf. Während **Lebensenergie** und **körperliche Energie** nach dem normalen Schema gesteigert werden (1 Punkt gibt 1 Punkt Erhöhung), bekommt man bei **mentaler Energie** für einen Punkt aus der Gesundheitspriorität eine Erhöhung von +2, bei **Ausdauer** sogar +4.

Erreicht man mit einer der Energien den **doppelten Grundwert**, muss man im Gegensatz zu den Fertigkeiten 2 Punkte pro Steigerung ausgeben, um die für die Energie übliche Erhöhung zu erhalten, unabhängig davon, wie viele Punkte man über dem doppelten Grundwert liegt.

An dieser Stelle ist es zudem ratsam, die auf den Grundwerten basierende **Regeneration** auf dem Charakterbogen einzutragen.

Die Spielerin hatte sich für die D-Priorität für Gesundheit entschieden. Ihr stehen somit 17 Punkte zur Verfügung. Als Aftaleeni hat sie folgende Grundwerte: Lebensenergie 8, körperliche Energie 14, mentale Energie 24, Ausdauer 16. Sie investiert zunächst jeweils 5 Punkte in LE und KE, damit sie nicht beim ersten Treffer zu Boden geht. Die restlichen 7 Punkte nutzt sie, um ME und AUS zu steigern, wobei sie 5 Punkte auf ihre mentalen Kräfte verteilt und die restlichen auf Ausdauer. Durch die 5 investierten Punkte in ME erhält sie also insgesamt 10 Punkte auf die Energie, während die 2 Punkte in Ausdauer diese um 8 erhöhen. Sie startet mit folgenden Werten für ihre Gesundheit ins Abenteuerleben:

Lebensenergie	13
körperliche Energie	19
mentale Energie	34
Ausdauer	24

Außerdem notiert die Spielerin die Regeneration ihres Charakters auf dem Charakterbogen: Grundwert $8/4=2$ LE pro Tag, $14/2=7$ KE pro 8 Stunden Schlaf, $24/10=$ gerundet 2 ME pro Stunde und $16/2=8$ AUS für eine halbe Stunde Ruhe.

Bewegung, Traglast

Neben den Fertigkeiten hat ein Charakter noch zwei weitere Werte, die es nun zu bestimmen gilt. Zum einen ist dieses die Bewegung (BEW) des Charakters, die festlegt, wie viele Felder er sich innerhalb der Bewegungsphase einer Kampfrunde bewegen kann. Zum anderen muss die Traglast der Figur berechnet werden, die vorgibt, wie viel Gewicht sie tragen kann, ohne überladen zu sein.

Die **Bewegung** ist maßgeblich abhängig von der Rasse des Charakters. Die Grundwerte können dem Kasten entnommen werden. Dieser Wert wird einerseits durch Gaben modifiziert, andererseits durch den Grundwert **Akrobatik**. Für je 2 Punkte über (unter) 5 wird die Bewegung um einen Punkt erhöht (verringert).

Bewegung

Brutas, Riikaatii, Zikaru: 12
Aftaleeni, Menschen, Verasti: 10
Ceglags, Zwerge: 8
Nigros: 6

Die **Traglast** errechnet sich aus

Fertigkeitsstufe Kraftakt x2 + 5.

Das Ergebnis zeigt, wie viele **Kilogramm** Gewicht der Charakter tragen kann. Hat man **Kraftakt** nicht erlernt, bedient man sich stattdessen des Grundwertes **Athletik**. Ist dieser negativ, wird er für die Berechnung als 0 gewertet – der Charakter kann in dem Falle also 5 Kilogramm Gewicht tragen, bevor er überladen ist.

Als Aftaleeni hat der Charakter der Spielerin einen Grundwert von 10 auf ihre Bewegung. Da ihr Grundwert **Akrobatik** jedoch nur bei 2 liegt, und somit 3 Punkte unter 5, erhält sie einen Abzug von einem Punkt auf diesen Wert. Sie hat also abschließend eine BEW von 9.

Der Grundwert **Athletik** der Aftaleeni liegt bei 1, **Kraftakt** hat sie nicht erlernt. Somit errechnet sich die Traglast aus $1 \times 2 + 5 = 7$. Der Charakter kann also insgesamt 7 Kilogramm Gewicht tragen, bevor er überlastet ist.

Weitere Merkmale

Zu den weiteren Merkmalen eines Charakters gehören Angaben über seine Statur, sein Aussehen, den Stand, in den er geboren wurde und ähnliches. Alle diese Angaben kann

Rasse	Größe	Statur	Startalter
Aftaleeni	160+1W20cm	1W6-2	70-100
Bruta	210+2W20cm	1W6+3	10-12
Ceglag	150+2W20cm	1W6-4	12-15
Mensch	150+2W20cm	1W6	15-20
Nigro	80+1W20cm	1W6-1	20-25
Riikaatii	190+2W20cm	1W6	10-12
Verasti	140+2W20cm	1W6	40-45
Zikaru	160+2W20cm	1W6+2	8-10
Zwerg	130+1W20cm	1W6+1	25-30

Tabelle 11.2: Größe, Statur und Alter

sich der Spieler selber ausdenken, damit er seinen Charakter so entwickeln kann, wie er es geplant hat. Hat er keine genauen Vorstellungen von seinem Charakter, kann er die folgenden Vorgehensweisen zur Bestimmung benutzen.

Größe

Die Größe ist natürlich sehr stark abhängig von der Rasse des Charakters. So sind Brutas wahre Riesen, während ein Nigro verglichen damit verschwindend klein wirkt. Tabelle 11.2 gibt eine Übersicht, wie man die Größe seines Charakters in Abhängigkeit zur Rasse auswürfeln kann. Anhand der Angaben kann man auch bestimmen, in welchem Rahmen sich die Körpergröße des Charakters bewegen sollte, wenn man den Wert festlegt.

Die Größe hat nur relativ wenig Bedeutung im Spiel. Sie dient eher dazu, sich den Charakter besser vorstellen zu können. Sie legt fest, welche Rüstungsgröße er braucht, ob er sich in kleine Öffnungen zwingen kann oder sogar in Räumen mit eingezogenem Kopf herumlaufen muss.

Statur

Die Statur des Charakters ist, wie die Größe auch, abhängig von der Rasse des Charakters. Ausgewürfelt wird die Statur mit dem in Tabelle 11.2 angegebenen Wurf.

Abhängig vom Ergebnis ist der Charakter dann **schlank** (1 oder weniger), **normal** (2-5) oder **breit** (6 oder mehr) gebaut.

Auch dieser Wert ist in der Regel nur wichtig für die Vorstellung des Charakters. Sie beeinflusst die Kleidungs- und Rüstungsbreite der Figur und das Gewicht.

Gewicht

Das Gewicht errechnet sich sowohl aus der Größe und Statur und als auch aus der Rasse des Charakters.

Wurf	Aussehen
1	Verkrüppelt
2-3	Hässlich
4-5	Makel
6-8	Unscheinbar
9-12	Durchschnittlich
13-15	Attraktiv
16-17	Sehr weiblich / männlich
18-19	Wunderschön
20	Gottgleiche Erscheinung

Tabelle 11.3: Aussehen

Außer Zwerge und Nigros errechnen alle Rassen ihr Basisgewicht aus **Körpergröße-100cm**.

Die Formel für **Zwerge** lautet: **Körpergröße-60cm**.

Die kleinen und leichten **Nigros** berechnen **Körpergröße-50cm**.

Zu diesem Basisgewicht kommen noch **20% Aufschlag** für Charaktere mit einer breiten Statur und **10% Abzug** für schlanke Charaktere. Spielfiguren mit einer normalen Statur erhalten keine Abzüge oder Aufschläge.

Das errechnete Gewicht kann danach noch vom Spieler um bis zu **±5 Kilogramm** verändert werden.

Aussehen

Die bisherigen Daten des Charakters formen zwar seine Gestalt, sagen aber bisher nichts darüber aus, wie sein Aussehen auf andere Figuren wirkt. Diese Wirkung wird mit einem weiteren Wurf mit dem W20 auf Tabelle 11.3 bestimmt oder durch den Spieler festgelegt.

Stand

Der Stand einer Spielfigur ist für die Hintergrundgeschichte nicht ganz unwichtig, bestimmt er doch, welche Privilegien ein Charakter in seinem bisherigen Leben genossen hat und in welchen Kreisen er verkehrte, das heißt also auch, was für Bekanntschaften der Charakter hat.

Auf Samyra trennt man vier Schichten: Die **Unfreien** (Sklaven, Leibeigene und Verbrecher), das **Volk** (die breite Masse: Bauern, Handwerker, Jäger, Händler, etc.), den **Mittelstand** (Große Handwerksbetriebe und reiche Bauern und Händler) und den **Adel** (Barone, Fürsten, Könige, hohe Geistliche).

Der Stand eines Charakters ist ausschlaggebend für sein Startkapital, ist aber ansonsten im Spiel in der Regel nicht weiter von Bedeutung, da sich vor allem Angehörige der höheren Stände im Allgemeinen von ihren Familien losgesagt haben oder aufgrund ihres Lebenswandels verstoßen wurden.

Tabelle 11.4 gibt Aufschluss über die Stände der Rassen und wie man sie mittels eines Wurfs mit dem W20 ermittelt.

Menschliche Charaktere nutzen diese Tabelle nicht, sondern würfeln auf die bei ihrem Herkunftsland angegebene Tabelle.

Aftaleeni und **Nigros** halten nicht viel von der Unter- oder Überprivilegierung einzelner Bevölkerungsschichten. Sie haben somit keine Möglichkeit aus dem Adel oder aus der Schicht der Unfreien zu kommen.

Brutas haben nur eine relativ unorganisierte Kultur und somit keine herausragenden Stände gebildet. Auch sie trennen nur zwischen Volk und Mittelstand. Es gibt zwar eine Adelsschicht, bestehend aus dem Häuptling und dem Schamanen des jeweiligen Stammes, allerdings ziehen diese Brutras nicht auf Abenteuer aus. Der umherziehende Bruta wird daher dieser Gruppe nicht angehören.

Die philosophischen **Ceglags** verabscheuen jegliche Art der Freiheitsberaubung. Sie würden eher sterben als sich versklaven zu lassen. Verbrechen lassen sie sich in der Regel nicht zuschulden kommen. Somit findet man unter ihnen keine Unfreien. Sie haben allerdings eine höher gestellte

Adelsschicht, die in der Regel aus den weisen Frauen besteht. Selbst wenn Männer in der Hierarchie wenig gelten, gehören die Partner dieser weisen Frauen automatisch zu diesem hohen Stand (auch wenn sie in der Ceglag-Gesellschaft nahezu kein Stimmrecht haben).

Bei **Menschen**, **Verasti** und **Riikaatii** findet man alle Stände. Die meisten Sklaven auf Samyra sind Menschen, und in Chulufur werden Riikaatii als Haustiere (also wie Sklaven) gehalten. Bei den Verasti sind Unfreie in der Regel Angehörige der Häuser auf den untersten Rängen, denen zudem noch die Möglichkeit (oder die Fähigkeit) fehlt, sich hochzuarbeiten. Außerdem findet man bei allen drei Rassen durchaus Verbrecher, die im Sinne der Stände ebenfalls als Unfrei gelten.

Zikaru werden in der Regel nicht versklavt, weil sie aufgrund ihrer natürlichen Bewaffnung und der damit verbundenen Gefährlichkeit keine besonders lohnenden Sklaven abgeben und für Sklavenhändler unattraktiv sind. Somit kann diese Rasse nicht unfrei sein.

Zwerge kennen keine Sklavenhaltung oder andere Leibeigene, da sie so etwas mit sich selbst nicht machen lassen würden und es auch keinem anderen zumuten wollen. Sie haben außerdem nur eine sehr kleine Herrscherschicht. Solche Charaktere dürfen den Stand der Unfreien nicht wählen und kommen nur in den seltensten Fällen aus dem Adel.

Alter

Auch über das Alter seines Charakters sollte sich der Spieler ein paar Gedanken machen. In der Regel ist ein menschlicher Abenteurer zwischen 15 und 20 Jahren, wenn er sein Elternhaus verlässt. Die nichtmenschlichen Rassen haben teilweise deutlich höhere oder geringere Werte. Die übliche Spannweite kann man Tabelle 11.2 entnehmen. Zu Spielbeginn sollte das Alter des Charakters in diesem Rahmen liegen.

Die Spielerin ist sich noch nicht sicher, wie ihr Charakter genau aussehen soll, daher lässt sie erst einmal die Würfel entscheiden. Für ihre Größe würfelt sie eine 8, was insgesamt 1,68m ergibt. Der Wurf für die Statur ergibt eine 4, wovon noch 2 Punkte abgezogen werden. Bei einem Endergebnis von 2 ist die Aftaleeni normal gebaut.

Ihr Gewicht liegt somit bei 68 Kilo, aber die Spielerin findet, dass das ein bisschen hoch ist. Sie senkt es auf 65 Kilo.

Für ihr Aussehen fällt eine 2. Da die Spielerin keinen hässlichen Charakter spielen möchte, verwirft sie das Ergebnis und trifft ihre Entscheidung selbst. Ihre Aftaleeni soll zwar nicht übermäßig schön sein, aber eine gewisse Attraktivität besitzen. Daher entscheidet sich die Spielerin für „Attraktiv“.

Für den Stand fällt eine 14 auf dem W20. Die Aftaleeni ist also aus dem Mittelstand.

Zudem entscheidet sich die Spielerin, dass sie eine „junge“ Aftaleeni spielen möchte. Sie setzt daher das Alter ihres Charakters auf 71 Jahre fest.

Stand	Riikaatii Verasti	Aftaleeni Brutas Nigros	Ceglags Zikaru Zwerge
Unfrei	1-3		
Volk	4-12	1-10	1-12
Mittelstand	13-18	11-20	13-19
Adel	19-20		20

Tabelle 11.4: Stand

Ausrüstung

Kein Charakter geht mittellos auf Abenteuersuche. Jeder hat ein wenig Hab und Gut, das er sein eigen nennt und das ihm bis zum Start des ersten Abenteuers immer gute Dienste geleistet hat. Welche Qualität diese Gegenstände haben, ist abhängig vom Stand des Charakters. Obwohl beispielsweise Unfreie oftmals Ausrüstung minderer Qualität besitzen, erfüllt sie dennoch ohne Einschränkungen ihren Zweck (sie sieht nur nicht so gut aus).

Zur Startausrüstung des Charakters gehören **zwei Waffen** aus Waffenkategorien, die man erlernt (also gesteigert) hat. Die Verfügbarkeit der gewählten Waffen muss im Herkunftsland des Charakters **mindestens 8** betragen. Hat man keine Waffenkategorie erhöht, erhält man keine Waffe zu Spielbeginn.

Neben einfacher und zweckmäßiger **Kleidung** gehört bei den meisten Abenteuern auch eine **Rüstung** zur Standardausrüstung. Der Spieler kann sich entscheiden, ob sein Charakter eine Lederrüstung oder Felle tragen soll. Es steht ihm allerdings frei, auf diese Wahlmöglichkeit zu verzichten und seine Figur ohne Rüstung auf Reisen zu schicken.

Zudem ist jede Figur mit dem Nötigsten ausgerüstet, was man für das Reisen benötigt. Dazu zählen ein kleiner **Rucksack**, eine warme **Decke**, ein **Wasserschlauch** für 2 Liter Flüssigkeit und 3 Tagesrationen **Reiseproviant**. Ein kleines **Allzweckmesser** (das nicht für den Kampf geeignet ist) gehört ebenfalls in jede vollständige Abenteurerausstattung.

Außerdem darf der Spieler aus der Liste im Kasten auf der nächsten Seite **vier** weitere Gegenstände wählen, die sein Charakter bei Spielbeginn mit sich trägt. Jedes Ausrüstungsteil darf, wenn gewünscht, bis zu **zwei Mal** gewählt werden. Es steht dem Spieler natürlich frei, weniger Ausrüstung auszusuchen.

Jeder Abenteurer besitzt zusätzlich eine Handvoll **Zinnmünzen**, die er entweder von zuhause mitgenommen hat oder irgendwann auf seinem bisherigen Weg gestohlen oder gefunden hat, je nach Stand.

Unfreie	1W20 + 10
Volk	2W20 + 20
Mittelstand	3W20 + 30
Adel	4W20 + 40

Optionale Ausrüstung

- Brecheisen
- Dietriche, 3 Stück *
- Enterhaken
- Fackeln, 3 Stück
- Feldflasche für 1 Liter Flüssigkeit
- Feuerstein und Zunder
- Kletterseil, 10m
- Lampenöl, 1 Füllung
- Laterne
- Pergament, 3 Blatt
- Reiseapotheke **
- Schlafsack
- Tinte und Feder
- Verkleidungsausrüstung, klein ***
- wasserdichte Lederhülle
- Zeichenkohle, 3 Stück
- Zweipersonenzelt
- 2W6 zusätzliche Zinnmünzen

* nur wenn *Schlösser öffnen* gesteigert wurde

** nur wenn *Heilung - Wunden* gesteigert wurde

*** nur wenn *Verkleiden* gesteigert wurde

Mit diesem Geld kann der Spieler seinen Charakter vor dem ersten Abenteuer noch ein wenig ausstatten, soweit er möchte. Ob der Spielleiter dieses in den ersten Sitzungen ausspielt oder der Einkauf direkt bei der Charakter-Erschaffung erledigt wird, ist jeder Gruppe selbst überlassen.

Die Spielerin überlegt lange, ob ihre Aftaleeni überhaupt eine Rüstung besitzen soll. Letztlich entscheidet sie aber, dass es nicht schaden kann. Somit hat die Aftaleeni zu Spielbeginn neben der Standardausrüstung eines Abenteurers auch noch eine Lederrüstung. Waffen erhält die Figur nicht, da sie keine der Waffenkategorien gesteigert hat.

Aus der Liste der optionalen Ausrüstung wählt die Spielerin Gegenstände, die zu ihrem Charakter passen: eine Reiseapotheke, 3 Blatt Pergament, Tinte und Feder und eine wasserdichte Lederhülle, in der sie die Schreibutensilien sicher verstauen kann.

Anschließend würfelt die Spielerin noch mit 3W20 die Zinnmünzen aus, die ihr Charakter als Wegegeld von ihren Eltern bekommen hat. Die Würfel zeigen 3, 11 und 19. Sie hat also insgesamt 63 Zinnmünzen dabei.

Persönlichkeit

Alle Werte und Ausrüstungen erschaffen noch keinen vollständigen und individuellen Charakter. Was jetzt noch fehlt, sind die **Hintergrundgeschichte** des Charakters und seine **Eigenarten**, sein **Aussehen**, ausgeprägte **Charakterzüge** und natürlich ein passender **Name**.

Der Spieler sollte sich zu seinem Charakter vor dem ersten Abenteuer Gedanken über die Herkunft machen, ob er Familie hat, ob seine direkten Verwandten (Eltern, Geschwister) leben und wenn ja, wo sie sind.

Er sollte sich überlegen, aus welchen Verhältnissen der Charakter stammt, welche Ziele er verfolgt und was ihn dazu getrieben hat, auf Abenteuer auszugehen.

Außerdem sollte er sich überlegen, welcher Gottheit und somit welchem Aspekt er anhängt und wie stark er daran glaubt.

Unbedingt sollte er, um ihn lebendiger zu gestalten, seinem Charakter zwei oder drei herausragende Charakterzüge, Marotten oder Ängste geben, damit es spiel- und vorstellbar ist, wie er handelt oder reagiert, wenn er in bestimmte Situationen gerät.

Bei Bewachern sollte man sich zudem überlegen, wo am Körper des Charakters sich das **Zeichen** des Aspektes befindet und wie man überhaupt zum Bewacher geworden ist.

Sind alle diese Überlegungen getan, ist der Charakter fertig und kann in sein erstes Abenteuer ziehen!

Die Spielerin denkt sich ein ruhiges Leben für ihre Aftaleeni aus, die sie auf Il'Shar tauft: Sie lebte bis vor gar nicht langer Zeit gut behütet bei ihren Eltern in Sirana in der Aftaleenistadt Pur'Verlur und lernte dort an der Akademie ihre magischen Fähigkeiten zu nutzen. Durch den Unterricht allerdings erfuhr sie viel über die Welt außerhalb der Stadtmauern und so wuchs in ihr immer mehr der Wunsch, auch einmal einen Blick über den Tellerrand zu werfen. Mit Abschluss der Schule verließ sie ihr Elternhaus, um das große Glück in der weiten Welt zu suchen.

Il'Shar soll aufgrund ihrer behüteten Kindheit sehr naiv und gutgläubig sein. Ihr Wissen ist reines Bücherwissen. Alles, was sie von der Welt außerhalb von Pur'Verlur weiß, kennt sie aus Geschichten und Erzählungen. Sie wird besonders am Anfang ihrer Abenteuerlaufbahn sehr neugierig sein und alles ausprobieren. Zudem geht sie davon aus, dass alles, was sie in Geschichten gelesen hat, der Wahrheit entspricht. Sie wird somit vermutlich des Öfteren überrascht sein, dass dem nicht so ist.

Beispiel-Charaktere

Die auf den folgenden Seiten vorgestellten neun Beispiel-Charaktere – jeweils einer pro Rasse – kann man als Veranschaulichung oder Anregung benutzen. Oder man sucht sich einen Charakter aus und kann sofort mit ihm zu spielen beginnen.



Il'Shar
1,68m, normal
65kg
71 Jahre
Sirana
Mittelstand
Weisheit / Magie

Gaben

Kiemen, Heilende Hände, Manasicht, Unauffällige Magie, Stabile Matrix I

Aktion

Akrobatik	2
Athletik	1
Schwimmen	7
Beobachten	5
Sinne	8
Suchen	8
Diebeskunst	4
Gesellschaft	5
Heilung	5
Heilung - Wunden	10
Heimlichkeiten	2
Lenken	2
Mechanismen	3
Selbstbeherrschung	5

Selbstbeherrschung	9
Überleben	1
Wald	2
Verhandeln	5
Wissen	
Handwerk	6
Baukunde	7
Mechanik	7
Kreativität	5
Kreativität	10
Magie	10
Aspektmagie	11
Deutung	11
Elementarmagie	11
Gegenstände und Relikte	11
Schulmagie	11
Natur	5
Kräuterkunde	8
Monsterkunde	8
Naturkunde	8
Pflanzenkunde	8
Tierkunde	8
Rechnen	6
Schrift	6
Manazeichen	12
Qualira	7
Calbyrger Zeichen	7
Sprache	7

Liah'Faiah	14
Siraisch	8
Galtrisch	8
Midlännisch	8
Dakei	8
Nagori	8
Welt und Länder	7
Dämonen und Kulte	10
Götter und Aspekte	10
Land und Leute	10
Sagen und Legenden	10

Magie

Aspektmagie	6
Leben	10
Segnen, Ruhe spenden, Heilung	
Elementarmagie	5
Schulmagie	8
Beherrschung	12
Verwirren, Beeinflussen, Furcht	
Bewegung	12
Telekinese, Schweben, Verlangsamen	
Information	12
Aura lesen, Nachsicht, Fernsicht	

Kampf

Abwehren	6
Abwehren	10
Ausweichen	6
Ausweichen	10
Blocken	2
Magieresistenz	8
Magieresistenz	12
Waffengruppe 1	-1
Waffengruppe 2	4
Waffengruppe 3	2
Widerstand	4
Widerstand	6

Gesundheit

Lebensenergie	13
körperliche Energie	19
mentale Energie	34
Ausdauer	24

Bewegung

9

Ausrüstung (Traglast 7kg)

63 Zinn, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, Reiseproviant, Allzweckmesser, Reiseapotheke, Pergament, Tinte und Feder, Lederhülle



Ergu
2,34m, breit
160kg
11 Jahre
Issengor
Volk
Schamanisch

Gaben

Natürliche Panzerung (RS 3), Innere Uhr, Magiebegabung (Eis), Vorahnung

Aktion

Akrobatik	3
Athletik	10
Geländelauf	14
Klettern	14
Kraftakt	15
Schwimmen	14
Springen	14
Beobachten	5
Sinne	8

Suchen	8
Diebeskunst	2
Gesellschaft	1
Heilung	6
Wunden	12
Gift	10
Krankheit	10
Heimlichkeiten	3
Lenken	5
Mechanismen	2
Selbstbeherrschung	3
Überleben	11
Berge	17
Schnee	26
Steppe	15
Wald	15
Verhandeln	4
Wissen	
Handwerk	6
Kreativität	5
Kreativität	10
Magie	3
Natur	10

Rechnen	2
Schrift	2
Sprache	3
Brulak	6
Issengi	4
Welt und Länder	4
Magie	
Aspektmagie	5
Leben	10
Ruhe spenden, Segnen, Heilung	
Elementarmagie	6
Eis	10
Kälte, Eisball, Ring aus Eis, Eisbarriere	
Schulmagie	2

Kampf

Abwehren	5
Abwehren	9
Ausweichen	5
Ausweichen	9
Blocken	5

Magieresistenz	5
Magieresistenz	9
Waffengruppe 1	7
1hand-Hämmer	10
2hand-Hämmer	11
Waffengruppe 2	3
Waffengruppe 3	0
Widerstand	8
Widerstand	10

Gesundheit

Lebensenergie	20
körperliche Energie	30
mentale Energie	44
Ausdauer	48

Bewegung

11

Ausrüstung (Traglast 35kg)

29 Zinn, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, Reiseproviant, Allzweckmesser, Reiseapotheke, Brecheisen, Enterhaken, Kletterseil, Schwerer Hammer



Noc'Gla	<i>Psyche</i>	12	<i>Neu-Bahay</i>	12	<i>Abwehren</i>	8
	<i>Wunden</i>	15	<i>Manazeichen</i>	12	<i>Ausweichen</i>	6
1,88m, schlank	<i>Heimlichkeiten</i>	0	<i>Sprache</i>	8	<i>Ausweichen</i>	8
76kg	<i>Lenken</i>	2	<i>Cilagias</i>	16	<i>Blocken</i>	2
14 Jahre	<i>Mechanismen</i>	2	<i>Galtrisch</i>	9	<i>Magieresistenz</i>	9
Galtir	<i>Selbstbeherrschung</i>	7	<i>Finthi</i>	9	<i>Magieresistenz</i>	12
Mittelstand	<i>Selbstbeherrschung</i>	18	<i>Bakrisch</i>	9	<i>Waffengruppe 1</i>	-1
Leben/Erde	<i>Überleben</i>	0	<i>Welt und Länder</i>	10	<i>Waffengruppe 2</i>	3
	<i>Verhandeln</i>	11	<i>Dämonen und Kulte</i>	12	<i>Stichwaffen</i>	4
Gaben	<i>Ausflüchte</i>	15	<i>Götter und Aspekte</i>	12	<i>Waffengruppe 3</i>	0
<i>Flügel, Schöne Stimme, Gutes</i>	<i>Empathie</i>	16	<i>Sagen und Legenden</i>	10	<i>Widerstand</i>	5
<i>Gedächtnis, Erhöhte Aufmerksam- keit</i>	<i>Handeln</i>	15			<i>Widerstand</i>	8
	<i>Überreden</i>	18				
	<i>Überzeugen</i>	16				
Aktion			Magie			
Akrobatik	2	Wissen	<i>Aspektmagie</i>	7	Gesundheit	
Athletik	-1	<i>Handwerk</i>	<i>Leben</i>	12	<i>Lebensenergie</i>	14
Beobachten	9	<i>Kreativität</i>	<i>Ruhe spenden, Segnen, Hei- lung, Beruhigen</i>		<i>körperliche Energie</i>	18
<i>Beschatten</i>	12	<i>Kreativität</i>	<i>Schutz</i>	12	<i>mentale Energie</i>	40
<i>Sinne</i>	12	<i>Magie</i>	<i>Temperatur widerstehen, Schutz vor Bösem, Geschoss verlangsamen, Panzerung</i>		<i>Ausdauer</i>	20
<i>Suchen</i>	12	<i>Natur</i>			Bewegung	7
Diebeskunst	2	<i>Kräuterkunde</i>	<i>Elementarmagie</i>	5	Ausrüstung (Traglast 5kg)	
Gesellschaft	9	<i>Pflanzenkunde</i>	<i>Erde</i>	10	<i>67 Zinn, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, Reiseproviant, Allzweckmesser, Reiseapothe- ke, Feldflasche, Feuerstein und Zunder, Dolch</i>	
<i>Etikette</i>	10	<i>Rechnen</i>	<i>Insekten, Pflanzenfessel</i>			
<i>Singen</i>	12	<i>Schrift</i>	<i>Schulmagie</i>	4		
Heilung	10	<i>Schwingenschrift</i>	Kampf			
<i>Gift</i>	12	<i>Calbyrger Zeichen</i>	<i>Abwehren</i>	5		
<i>Krankheit</i>	12	<i>Elach-Menat</i>				



Mirana	<i>Springen</i>	12	<i>Kreativität</i>	10	<i>Magieresistenz</i>	10
	<i>Tauchen</i>	10	<i>Magie</i>	5	<i>Waffengruppe 1</i>	3
1,76m, schlank	<i>Beobachten</i>	6	<i>Gegenstände und Relikte</i>	8	<i>Waffengruppe 2</i>	7
68kg	<i>Beschatten</i>	10	<i>Natur</i>	5	<i>1hand-Schwerter</i>	13
19 Jahre	<i>Schätzen</i>	8	<i>Rechnen</i>	3	<i>Waffengruppe 3</i>	5
Finthra	<i>Sinne</i>	12	<i>Schrift</i>	5	<i>Widerstand</i>	5
Volk	<i>Spurenlesen</i>	10	<i>Elach-Menat</i>	6	<i>Widerstand</i>	10
Gemeinschaft/ Wasser	<i>Suchen</i>	12	<i>Sprache</i>	4	Gesundheit	
	<i>Diebeskunst</i>	4	<i>Finthi</i>	8	<i>Lebensenergie</i>	18
Gaben	<i>Gesellschaft</i>	3	<i>Skaebrisch</i>	5	<i>körperliche Energie</i>	26
<i>Beidhändigkeit, Eiserner Wille, Körperbewusstsein, Trinkfest</i>	<i>Heilung</i>	6	<i>Welt und Länder</i>	5	<i>mentale Energie</i>	24
	<i>Wunden</i>	10	<i>Sagen und Legenden</i>	7	<i>Ausdauer</i>	32
	<i>Heimlichkeiten</i>	7				
	<i>Schleichen</i>	10	Magie			
Aktion	<i>Tarnen</i>	10	<i>Aspektmagie</i>	3	Bewegung	12
Akrobatik	9	<i>Lenken</i>	<i>Elementarmagie</i>	4	Ausrüstung (Traglast 19kg)	
<i>Balancieren</i>	11	<i>Mechanismen</i>	<i>Schulmagie</i>	5	<i>40 Zinn, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, Reiseproviant, Allzweckmesser, Brecheisen, En- terhaken, Kletterseil, Fackeln, Lederrüstung, 2 Säbel</i>	
<i>Fallen</i>	10	<i>Selbstbeherrschung</i>				
<i>Gaukeleien</i>	10	<i>Überleben</i>	Kampf			
<i>Seiltechnik</i>	11	<i>Steppe</i>	<i>Abwehren</i>	5		
<i>Winden</i>	10	<i>Verhandeln</i>	<i>Abwehren</i>	10		
Athletik	7		<i>Ausweichen</i>	5		
<i>Geländelauf</i>	11	Wissen	<i>Ausweichen</i>	10		
<i>Klettern</i>	12	<i>Handwerk</i>	<i>Blocken</i>	2		
<i>Schwimmen</i>	11	<i>Kreativität</i>	<i>Magieresistenz</i>	5		



	Nay	<i>Suchen</i>	6	Wissen	<i>Magieresistenz</i>	5	
	89cm, schlank 34kg 22 Jahre Sirana Volk	<i>Diebeskunst</i>	10	<i>Handwerk</i>	9	<i>Magieresistenz</i>	10
		<i>Einbrechen</i>	11	<i>Mechanik</i>	15	<i>Waffengruppe 1</i>	0
		<i>Fälschen</i>	12	<i>Kreativität</i>	7	<i>Waffengruppe 2</i>	5
		<i>Gassenwissen</i>	11	<i>Kreativität</i>	8	<i>Stäbe</i>	8
		<i>Glücksspiel</i>	11	<i>Magie</i>	2	<i>Waffengruppe 3</i>	9
	Handel/ Handwerk	<i>Stehlen</i>	14	<i>Natur</i>	2	<i>Armbrüste</i>	14
		<i>Verstecken</i>	11	<i>Rechnen</i>	4	<i>Widerstand</i>	3
	Gaben <i>Dunkelsicht, Flink, Geschickt,</i> <i>Telekinese</i>	<i>Gesellschaft</i>	5	<i>Rechnen</i>	8	<i>Widerstand</i>	6
		<i>Heilung</i>	5	<i>Schrift</i>	3	Gesundheit <i>Lebensenergie</i> 20 <i>körperliche Energie</i> 25 <i>mentale Energie</i> 20 <i>Ausdauer</i> 32	
<i>Heimlichkeiten</i>		5	<i>Sprache</i>	4			
<i>Schleichen</i>		10	<i>Nagori</i>	8			
<i>Tarnen</i>		10	<i>Siraisch</i>	5			
<i>Lenken</i>	2	<i>Welt und Länder</i>	4				
Aktion <i>Akrobatik</i> <i>Balancieren</i> <i>Fallen</i> <i>Gaukeleien</i> <i>Seiltechnik</i> <i>Winden</i> <i>Athletik</i> <i>Klettern</i> <i>Springen</i> <i>Beobachten</i> <i>Sinne</i>	<i>Mechanismen</i>	10	Magie <i>Aspektmagie</i> <i>Elementarmagie</i> <i>Schulmagie</i>	3 3 5	Ausrüstung (Traglast 15kg) <i>46 Zinn, Rucksack, Decke</i> <i>Wasserschlauch, Reiseproviant</i> <i>Allzweckmesser, Dietriche, En</i> <i>terhaken, Kletterseil, Kurzstab</i> <i>Armbrust, 20 Bolzen, Köcher</i>		
	<i>Fallen entdecken</i>	12					
	<i>Fallen entschärfen</i>	13					
	<i>Schlösser öffnen</i>	14					
	<i>Selbstbeherrschung</i>	1					
	<i>Überleben</i>	1	Kampf <i>Abwehren</i> <i>Abwehren</i> <i>Ausweichen</i> <i>Ausweichen</i> <i>Blocken</i>	7 10 8 10 4			
	<i>Wald</i>	2					
	<i>Verhandeln</i>	6					
	<i>Ausflüchte</i>	10					
	<i>Handeln</i>	10					
<i>Überreden</i>	10						



Kaarika	<i>Springen</i>	10	<i>Kreativität</i>	5	<i>Magieresistenz</i>	4
2,03m, normal	<i>Tauchen</i>	10	<i>Kreativität</i>	10	<i>Magieresistenz</i>	8
99kg	<i>Beobachten</i>	9	<i>Magie</i>	5	<i>Waffengruppe 1</i>	4
11 Jahre	<i>Beschatten</i>	10	<i>Natur</i>	8	<i>Waffengruppe 2</i>	6
Midland	<i>Sinne</i>	12	<i>Kräuterkunde</i>	9	<i>Natürliche Waffen</i>	12
Mittelstand	<i>Spurenlesen</i>	12	<i>Monsterkunde</i>	9	<i>Waffengruppe 3</i>	6
Druidisch	<i>Suchen</i>	12	<i>Naturkunde</i>	10	<i>Bögen</i>	12
<i>Diebeskunst</i>	<i>Diebeskunst</i>	4	<i>Pflanzenkunde</i>	9	<i>Widerstand</i>	5
<i>Gesellschaft</i>	<i>Gesellschaft</i>	3	<i>Tierkunde</i>	9	<i>Widerstand</i>	10
<i>Heilung</i>	<i>Heilung</i>	6	<i>Rechnen</i>	4	Gesundheit	
<i>Wunden</i>	<i>Wunden</i>	8	<i>Schrift</i>	2	<i>Lebensenergie</i>	18
<i>Heimlichkeiten</i>	<i>Heimlichkeiten</i>	8	<i>Sprache</i>	5	<i>körperliche Energie</i>	24
<i>Schleichen</i>	<i>Schleichen</i>	11	<i>Purami</i>	10	<i>mentale Energie</i>	20
<i>Tarnen</i>	<i>Tarnen</i>	10	<i>Midlännisch</i>	6	<i>Ausdauer</i>	32
<i>Lenken</i>	<i>Lenken</i>	5	<i>Welt und Länder</i>	5	Bewegung	12
<i>Mechanismen</i>	<i>Mechanismen</i>	4				
<i>Selbstbeherrschung</i>	<i>Selbstbeherrschung</i>	2	Magie			
<i>Überleben</i>	<i>Überleben</i>	7	<i>Aspektmagie</i>	2	Ausrüstung (Traglast 25kg)	
<i>Berge</i>	<i>Berge</i>	14	<i>Elementarmagie</i>	1	<i>56 Zinn, Rucksack, Decke,</i>	
<i>Schnee</i>	<i>Schnee</i>	10	<i>Schulmagie</i>	1	<i>Wasserschlauch, Reiseproviant,</i>	
<i>Steppe</i>	<i>Steppe</i>	10			<i>Allzweckmesser, Schlafsack,</i>	
<i>Sumpf</i>	<i>Sumpf</i>	10	Kampf		<i>Feuerstein und Zunder, Fackeln,</i>	
<i>Wald</i>	<i>Wald</i>	10	<i>Abwehren</i>	5	<i>Kletterseil, Bogen, 20 Pfeile,</i>	
<i>Verhandeln</i>	<i>Verhandeln</i>	3	<i>Abwehren</i>	10	<i>Köcher</i>	
Wissen	Wissen		<i>Ausweichen</i>	6		
<i>Handwerk</i>	<i>Handwerk</i>	4	<i>Ausweichen</i>	10		
			<i>Blocken</i>	4		



Aessral	Lenken	2	Veraisch	10	Ausweichen	5
	Mechanismen	6	<i>Midlännisch</i>	6	<i>Ausweichen</i>	6
1,75m, normal	Selbstbeherrschung	9	<i>Bakrisch</i>	6	Blocken	3
72kg	<i>Selbstbeherrschung</i>	18	<i>Siraisch</i>	6	Magieresistenz	5
43 Jahre	Überleben	1	<i>Finthi</i>	6	<i>Magieresistenz</i>	10
Farness	<i>Wald</i>	2	Welt und Länder	5	Waffengruppe 1	2
Mittelstand	Verhandeln	7			Waffengruppe 2	5
Tod/Eis	<i>Ausflüchte</i>	13	Magie		<i>Natürliche Waffen</i>	10
	<i>Empathie</i>	12	Aspektmagie	7	Waffengruppe 3	4
	<i>Überreden</i>	12	<i>Tod</i>	15	Widerstand	5
	<i>Überzeugen</i>	12	<i>Dunkelheit, Verfluchen,</i>			
	<i>Verhören</i>	13	<i>Blindheit, Hand des Todes,</i>		Gesundheit	
			<i>Giftnebel</i>		Lebensenergie	16
	Wissen		Schutz	12	körperliche Energie	20
	Handwerk	5	<i>Schutz vor Bösem, Geschoss</i>		mentale Energie	42
	Kreativität	5	<i>verlangsamen, Panzerung</i>		Ausdauer	20
	<i>Kreativität</i>	10	Elementarmagie	4		
Aktion	Magie	5	Schulmagie	6	Bewegung	10
Akrobatik	Natur	2	<i>Beherrschung</i>	12		
Athletik	Rechnen	3	<i>Verwirren, Beeinflussen,</i>		Ausrüstung (Traglast 13kg)	
Beobachten	Schrift	3	<i>Furcht</i>		62 Zinn, Rucksack, Decke,	
<i>Beschatten</i>	<i>Lirads Inschrift</i>	4	<i>Magie</i>	10	Wasserschlauch, Reiseproviant,	
<i>Sinne</i>	<i>Calbyrger Zeichen</i>	4	<i>Täuschung, Böses vernichten</i>		Allzweckmesser, Laterne, Lam-	
<i>Suchen</i>	<i>Neu-Bahay</i>	4			penöl, Tinte und Feder, Perga-	
Diebeskunst	<i>Elach-Menat</i>	4	Kampf		ment	
Gesellschaft	<i>Manazeichen</i>	6	Abwehren	5		
Heilung	Sprache	5	<i>Abwehren</i>	6		
Heimlichkeiten						



Amain	Heimlichkeiten	3	<i>Gratlok</i>	12	Ausweichen	8
	Lenken	5	<i>Vementi</i>	7	Blocken	5
1,71m, breit	Mechanismen	0	Welt und Länder	8	Magieresistenz	7
84kg	Selbstbeherrschung	5	<i>Dämonen und Kulie</i>	10	<i>Magieresistenz</i>	10
9 Jahre	<i>Selbstbeherrschung</i>	6	<i>Götter und Aspekte</i>	9	Waffengruppe 1	5
Vermert	Überleben	5	<i>Land und Leute</i>	10	<i>Natürliche Waffen</i>	10
Volk	<i>Schnee</i>	14	<i>Sagen und Legenden</i>	9	Waffengruppe 2	4
Herrschaft/Feuer	Verhandeln	7			Waffengruppe 3	-1
	<i>Überreden</i>	10	Magie		Widerstand	7
	<i>Verhören</i>	14	Aspektmagie	5	<i>Widerstand</i>	9
			Schutz	10		
	Wissen		<i>Temperatur widerstehen,</i>		Gesundheit	
	Handwerk	2	<i>Schutz vor Bösem, Geschoss</i>		Lebensenergie	20
	Kreativität	5	<i>verlangsamen, Panzerung</i>		körperliche Energie	28
	<i>Kreativität</i>	10	Elementarmagie	8	mentale Energie	38
	Magie	8	<i>Erde</i>	10	Ausdauer	36
	<i>Aspektmagie</i>	9	<i>Pflanzenwuchs, Insekten</i>			
	<i>Deutung</i>	9	<i>Feuer</i>	16	Bewegung	11
	<i>Elementarmagie</i>	9	<i>Licht, Feuerkugel, Feuerstrahl</i>			
Aktion	<i>Gegenstände und Relikte</i>	10	<i>Luft</i>	14	Ausrüstung (Traglast 15kg)	
Akrobatik	<i>Schulmagie</i>	9	<i>Federfall, Böe, Blitz, Stille</i>		38 Zinn, Rucksack, Decke,	
Athletik	Natur	5	Schulmagie	3	Wasserschlauch, Reiseproviant,	
Beobachten	Rechnen	2			Allzweckmesser, Feldflasche,	
<i>Sinne</i>	Schrift	6	Kampf		Feuerstein und Zunder, Fackeln,	
<i>Suchen</i>	<i>Calbyrger Zeichen</i>	7	Abwehren	6	Schlafsack, Lederrüstung	
Diebeskunst	<i>Manazeichen</i>	12	<i>Abwehren</i>	8		
Gesellschaft	Sprache	6	Ausweichen	6		
Heilung						



	Throndal	Diebeskunst	3	Kreativität	6	Magieresistenz	12
		Gesellschaft	3	Magie	4	Waffengruppe 1	6
	1,42m, breit	Heilung	6	Natur	4	1hand-Äxte	14
	145kg	Wunden	12	Rechnen	4	Waffengruppe 2	3
	28 Jahre	Heimlichkeiten	1	Schrift	4	Waffengruppe 3	2
	Midland	Lenken	7	Sprache	6	Widerstand	8
	Mittelstand	Reiten	14	Durleva	12	Widerstand	12
	Krieg/Sturm	Wagenlenken	12	Midlännisch	7		
		Mechanismen	4	Welt und Länder	4	Gesundheit	
		Selbstbeherrschung	4			Lebensenergie	30
Gaben	Überleben	6	Magie		körperliche Energie	40	
	Berge	12	Aspektmagie	5	mentale Energie	22	
	Schnee	8	Elementarmagie	3	Ausdauer	36	
	Steppe	8	Schulmagie	4			
	Wald	8			Bewegung	7	
	Verhandeln	4	Kampf				
			Abwehren	6	Ausrüstung (Traglast 29kg)		
			Abwehren	11	66 Zinn, Rucksack, Decke,		
			Ausweichen	6	Wasserschlauch, Reiseproviant,		
			Ausweichen	11	Allzweckmesser, Feldflasche,		
			Blocken	7	Brecheisen, Feuerstein und Zun-		
			Blocken	12	der, Fackeln, Doppelaxt, großer		
			Magieresistenz	6	Schild, Lederrüstung		

