

A-2.7 WALDLÄUFER

Waldläufer sind Teilmagiekundige, die Leitmagie mit Waffen verbinden. Ihre Basislisten arbeiten mit der Natur und der Manipulation des Wetters.

Kyraal lehnte sich auf seinen Langbogen. Die Büsche um ihn herum raschelten im Wind. Ohne weitere Geräusche zu verursachen hob er seinen Bogen, legte einen Pfeil ein und zog die Sehne durch. Nur mit einer winzigen Bewegung flog der Pfeil los.

Primärattribute: Konstitution und Intuition

SPRUCHLISTEN DES WALDLÄUFERS

Der Waldläufer hat sechs Basislisten zur Verfügung. Die kompletten Beschreibungen aller Sprüche finden sich in Anhang A-9.8 (Seite XXX – XXX). Für höhere AP-Kosten kann er auch offene und geschlossene Listen der Leitmagie lernen. Vollständige Beschreibungen dieser Listen finden Sie in den Anhängen A-9.5 und A-9.6 (Seite XXX – XXX).

Beschwörungen der Natur: Beschwört Hilfe in der Form verschiedener Tiere, hilft der lokalen Flora beim Wachsen und beschwört Wetteränderungen.

Meisterschaft der Pfade: Informationen über Pfade erhalten.

Täuschungen der Natur: Verstecken und Tarnen.

Wege der Natur: Überleben in der Wildnis (z.B. Wasser finden, geschützte Unterkunft usw.).

Wege des Wanderns: Verbessert die Bewegungsfähigkeiten des Zauberers.



DEMOSEITE
(c) 13Mann Verlag Düsseldorf

Widerstandskraft: Gibt Resistenz gegen natürliche Elemente und Boni auf bestimmte Aktionen.

BERUFSBONI

Kategorie Athletik.....	+5	Kategorie Natur.....	+20
Körperentwicklung.....	+5	Kategorie Wahrnehmung.....	+10
List • Tarnung.....	+5	Kategorie Waffen.....	+5

FERTIGKEITEN UND FERTIGKEITSGRUPPEN

Athletik • Ausdauer.....	1/5	Städtisch.....	3/6
Athletik • Gymnastik.....	3/6	Tech./Gewerbe • Allgemein ...	3/7
Athletik • Kraft.....	3/7	Tech./Gewerbe • Beruflich.....	5/12
Einflußnahme.....	2/6	Tech./Gewerbe • Professionell	8
Gezielte Sprüche.....	15	Waffen • Gruppe 1.....	3/7
Handwerk.....	4/10	Waffen • Gruppe 2.....	4
Kampfmanöver.....	5/12	Waffen • Gruppe 3.....	6
Kommunikation.....	3/3/3	Waffen • Gruppe 4.....	6
Körperentwicklung.....	4/12	Waffen • Gruppe 5.....	6
Kunst • Aktiv.....	2/5	Waffen • Gruppe 6.....	9
Kunst • Passiv.....	2/5	Waffen • Gruppe 7.....	9
List • Angriff.....	6	Waffenloser Kampf • Schlag... 4	
List • Mechanik.....	4	Wahrnehmung • Sinne.....	2/5
List • Tarnung.....	1/5	Wahrnehmung • Suchen.....	1/4
Machtwahrnehmung.....	5	Wahrnehmung • Unbewußt....	3/12
Magiepunkte entwickeln.	8	Wissen • Allgemein.....	1/3
Natur • Tiere.....	1/5	Wissen • Magisch.....	3/6
Natur • Umwelt.....	1/3	Wissen • Obskur.....	3/7
Rüstung • Leicht.....	2/2/2	Wissen • Technisch.....	2/6
Rüstung • Mittel.....	4/4/4	Wissenschaft/Analytisch • Allgemein ...	2/5
Rüstung • Schwer.....	5/5/5	Wissenschaft/Analytisch • Spezialisiert .	8
Selbstkontrolle.....	2/7		

Die Waffengruppen sind: 1-Hand Klingen, 1-Hand Schlag, 2-Hand, Artillerie, Fernkampf, Stangenwaffen und Wurfaffen. Der Spieler sollte zu jeder dieser Gruppen einen Kostenpunkt von oben fest zuordnen.

Jedermann-Fertigkeiten: keine

Berufliche Fertigkeiten: keine

Eingeschränkte Fertigkeiten: keine

SPRUCHENTWICKLUNG

Basisliste (alle).....	6/6/6	Geschlossene Liste (1-5).....	10/10
Offene Liste (1-10).....	8/8	Geschlossene Liste (6-10).....	12
Offene Liste (11-15).....	12	Geschlossene Liste (11-15).....	25
Offene Liste (16-20).....	18	Geschlossene Liste (16-20).....	40
Offene Liste (21+).....	25	Geschlossene Liste (21+).....	60
Erste 5 Spruchlisten, die in einer Stufe gesteigert werden.....	x1	Kosten	
6. bis 10. Spruchlisten, die in einer Stufe gesteigert werden.....	x2	Kosten	
ab der 11. Spruchliste, die in einer Stufe gesteigert wird.....	x4	Kosten	

Hier nicht aufgeführte Spruchlisten finden Sie in Tabelle T-5.1 (Seite XXX).

AUSBILDUNGSPAKETE

Abenteurer.....	29	Reisender.....	10
Doktor.....	23	Ritter.....	31
Einbrecher.....	26	Scout †.....	16
Händler.....	24	Soldat.....	23
Hobby-Zauberer.....	31	Stadtwache †.....	20
Jäger †.....	25	Tierfreund †.....	22
Kräuterkundiger †.....	20	Unterhalter.....	28
Meister des Wissens.....	24		

†: typisch

A-2.8 TRICKSER

Trickser sind Teilmagiekundige, die Essenz mit Waffen verbinden. Ihre Basislisten arbeiten mit Heimlichkeit, Entdeckung, Wahrnehmung, Bewegung und der Manipulation von Fallen und Schlössern.

Trancavel hielt die Luft an. Seilkunstlaufen war schon immer ein furchtbarer Moment für sie. Unter ihr waren die Leute auf der Straße sich ihrer Anwesenheit nicht bewußt. Sie richtete ihren Blick starr geradeaus auf den Rücken des Mannes, den sie verfolgte. Er hatte gerade das nächste Dach erreicht, drehte sich um und zog einen Dolch. Er will das Seil durchschneiden, auf dem sie gerade geht!

Primärattribute: Geschicklichkeit und Empathie

SPRUCHLISTEN DES TRICKSERS

Der Trickser hat sechs Basislisten zur Verfügung. Die kompletten Beschreibungen aller Sprüche finden sich in Anhang A-9.12 (Seite XXX – XXX). Für höhere AP-Kosten kann er auch offene und geschlossene Listen der Essenz lernen. Vollständige Beschreibungen dieser Listen finden Sie in den Anhängen A-9.9 und A-9.10 (Seite XXX – XXX).

Beeinflussung: Ziele und ihre Denkprozesse beeinflussen.

Gesetz des Diebes: Verbessert die Fähigkeit des Zauberers, als Dieb zu arbeiten.

Mechanik: Manipulation von Schlössern, Fallen und anderen Gerätschaften.

Meisterschaft der Bewegung: Verbessert die Bewegungsfähigkeiten des Zauberers.

Meisterschaft des Versteckens: Dinge verstecken und das Finden schwieriger machen.

Sinne: Verbessert die Sinneswahrnehmung des Zauberers.

BERUFSBONI

Einflußnahme.....	+5	Städtisch.....	+5
Körperentwicklung.....	+5	Kategorie Wahrnehmung.....	+10
Kategorie List.....	+5	Kategorie Waffen.....	+5
Machtwahrnehmung.....	+10	Wissen • Magisch.....	+5

FERTIGKEITEN UND FERTIGKEITSGRUPPEN

Athletik • Ausdauer.....	2/7	Städtisch.....	1/5
Athletik • Gymnastik.....	2/4	Tech./Gewerbe • Allgemein.....	3/7
Athletik • Kraft.....	3/9	Tech./Gewerbe • Beruflich.....	5/12
Einflußnahme.....	2/4	Tech./Gewerbe • Professionell.....	8
Gezielte Sprüche.....	5	Waffen • Gruppe 1.....	3/9
Handwerk.....	4/10	Waffen • Gruppe 2.....	6
Kampfmanöver.....	6/14	Waffen • Gruppe 3.....	7
Kommunikation.....	2/2/2	Waffen • Gruppe 4.....	8
Körperentwicklung.....	6/14	Waffen • Gruppe 5.....	10
Kunst • Aktiv.....	2/4	Waffen • Gruppe 6.....	15
Kunst • Passiv.....	2/5	Waffen • Gruppe 7.....	15
List • Angriff.....	6/12	Waffenloser Kampf • Schlag... 4	
List • Mechanik.....	2/6	Wahrnehmung • Sinne.....	3/7
List • Tarnung.....	1/5	Wahrnehmung • Suchen.....	2/6
Machtwahrnehmung.....	2/7	Wahrnehmung • Unbewußt... 4/12	
Magiepunkte entwickeln... 8		Wissen • Allgemein.....	1/3
Natur • Tiere.....	2/6	Wissen • Magisch.....	2/6
Natur • Umwelt.....	2/6	Wissen • Obskur.....	3/7
Rüstung • Leicht.....	5/5/5	Wissen • Technisch.....	2/5
Rüstung • Mittel.....	10	Wissenschaft/Analytisch • Allgemein... 2/5	
Rüstung • Schwer.....	11	Wissenschaft/Analytisch • Spezialisiert. 8	
Selbstkontrolle.....	2/7		



DEMOSEITE
(c) 13Mann Verlag Düsseldorf

Die Waffengruppen sind: 1-Hand Klingen, 1-Hand Schlag, 2-Hand, Artillerie, Fernkampf, Stangenwaffen und Wurfaffen. Der Spieler sollte zu jeder dieser Gruppen einen Kostenpunkt von oben fest zuordnen.

Jedermann-Fertigkeiten: Hinterhalt entdecken, Zeitsinn, Fallen entdecken, Verstecktes entdecken

Berufliche Fertigkeiten: Schlösserkunde

Eingeschränkte Fertigkeiten: keine

SPRUCHENTWICKLUNG

Basisliste (alle).....	6/6/6	Geschlossene Liste (1-5).....	10/10
Offene Liste (1-10).....	8/8	Geschlossene Liste (6-10).....	12
Offene Liste (11-15).....	12	Geschlossene Liste (11-15).....	25
Offene Liste (16-20).....	18	Geschlossene Liste (16-20).....	40
Offene Liste (21+).....	25	Geschlossene Liste (21+).....	60
Erste 5 Spruchlisten, die in einer Stufe gesteigert werden.....x1 Kosten			
6. bis 10. Spruchlisten, die in einer Stufe gesteigert werden...x2 Kosten			
ab der 11. Spruchliste, die in einer Stufe gesteigert wird...x4 Kosten			
Hier nicht aufgeführte Spruchlisten finden Sie in Tabelle T-5.1 (Seite XXX).			

AUSBILDUNGSPAKETE

Abenteurer.....	29	Reisender.....	14
Doktor.....	23	Ritter.....	36
Einbrecher.....	22	Scout †.....	25
Händler.....	21	Soldat.....	28
Hobby-Zauberer.....	29	Stadtwatche †.....	20
Jäger.....	29	Tierfreund.....	28
Kräuterkundiger.....	23	Unterhalter.....	25
Meister des Wissens †.....	20		

†: typisch