Heldendokument

Name	Aki ibn Nezahit	Lebensstil	Annehmbar (Kontor Stoerrebrandt)
Rasse	Thorwaler		[3]
Kultur	Tulamidische Stadtstaaten		[5]
Profession	Magier: Drachenei-Akademie zu Khunchom		[26]

Geschlecht	männlich	
Geburtstag	4. Efferd 1005 BF	12 nach Hal; 246 nach Rastullah Erscheinen, 2497 Horas
Grösse	94 Finger	188 cm
Gewicht	93 Stein	93 kg
Haarfarbe	dunkelblond	
Augenfarbe	braun	
Aussehen	abstehende Ohren verstecken sich unter langem Haar. Kleidung ist in dezenten Farben gehalten. Kleiner Schnurrbart und ein Dreiecksbart schmücken sein Gesicht. Als Kopfbedeckung trägt er einen Fes.	

Wappen/Portrait

Stand	Edel von Gareth
Titel	Adeptus Minor (Magus)
Heimatort	Khunchom
Geburtsort	Khunchom
Eltern	Handelsleute in Khunchom
Mutter/Vater	Jora / Asleif
Geschwister	Benayman ibn Nezahit (Bruder)
	Elissa ibn Nezahit (Schwester)
Verlobte	Shalia Tanzlicht

Vorteile & Nachteile

Vorteil / Nachteil		Wert GP/AP	Beschreibung
Adlige Abstammung		7	
Akademische Ausbildung (Magier)		~	Rüstungsgewöhnung kostet ×3/2
Astralmacht	1	2	+1 AsP
Besonderer Besitz		3	Magierstab mit Kristallkugel als persönliche Waffe
Blutrausch		-18	Jähzorn gelungen, schwere Verletzung, Wunde; MU, AT, TP +5, Modi -7, -2AuP/KR
Goldgier	5	-1/SL/-	
Gutes Gedächtnis		12	KL-Probe um alte Info, Sprachen + Zauber kosten ¾ aufgerundet
Jähzorn	2	-3/SL/150	
Neugier	8	-5/SL/75	
Prinzipientreue		-10	Damen beschützen, Ehrenhaftigkeit, Höflichkeit
Schlafstörungen	1	SL	Untote, belebte Wälder
Schulden	1350	~(*)	1500 bereits bezahlt 100 + 50 als Traktat über Hexenmagie
Totenangst	5	-/SL/-	
Vollzauberer		~	
Vorurteile (echsische Wesen)	4	~ / 12	
Wahrer Name		-5	

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start (incl. Modifikator) MAX	Aktuell
Mut	1	14[21]	**15**
Klugheit	0	14[21]	**15**
Intuition	0	14[21]	**17**
Charisma	0	13[19]	**13**
Fingerfertigkeit	0	11[16]	**12**
Gewandtheit	0	12[18]	**16**
Konstitution	1	12[18]	**12**
Körperkraft	1	13[19]	**14**
Sozialstatus	1	9	**11**

	Basiswert	Modifikator	Meditation	pLP / pADP / pAsp / pKP	Zukauf	Aktuell (Summe)
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	19	11		-1	1	**30**
Ausdauer ([MU+KO+GE)/2	22	10				**32**
Astralenergie ([MU+IN+CH)/2	23	19		-4		**38**
Magieresistenz ([MU+KL+KO)/5	8	-2				**6**
Karmaenergie						**0**
Initiativewert (MU+MU+IN+GE)/5	13	0	Geschwindigkeit			**7**
Attacke-Basis (MU+GE+KK)/5	9	0	Abenteuerpunkte & Stufe			
Parade-Basis (IN+GE+KK)/5	9	0	Gesamt	Guthaben	eingesetzt	Stufe
Fernkampfbasis (IN+FF+KK)/5	9	0	**7196**	**160**	**7036**	**7**

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Sonderfertigkeit	Wert / AP	Beschreibung
Astrale Meditation	75	IN/CH/KO -MU/2; LeP in AsP umwandeln
Kulturkunde Tulamidenlande	~	Kennt sich mit der Kultur aus und handelt dementsprechend
Kulturkunde Thorwal	56	Kennt sich mit der Kultur aus und handelt dementsprechend
Kulturkunde Mittelreich	113	Kennt sich mit der Kultur aus und handelt dementsprechend (Garethien, Nordmarken);(Weiden, Almada, Darpatien +3)
Matrixregeneration I, II	75+188	Kosten für zurückkaufende pAsP nur 30 AP und nur 15 ZE
Regeneration I	38	Regenerieren von 1w+1 AsP, erfolgreiche IN-Probe zusätzlich noch +1 AsP
Tanz der Mada	50	Regelmäßige Anwendung: ½ Jahr SE auf Akrobatik, Athletik, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Stäbe oder Tanzen (bis TaW 10)
Zauberkontrolle	38	Zauberspruch beenden während der Wirkungsdauer möglich
Zauberroutine	75	Misslungener Zauberspruch nochmal zaubern (nur +1) und nur 1 Aktion länger
Zauberzeichen	150	Zauberzeichen aktivieren, mit Satinavs Siegel +1/Erhöhung auf Komplexität

Reisekleidung
weißes Hemd aus Leinen
Einfacher Mantel aus Wolle, innenLeinen, graugefärbt mit vielen kleinen Taschen
weite grüne Pluderhose aus Baumwolle
seidene, rote Schärpe mit traditionellem Waqqif (Tulamidenkrummdolch)
in einer sehr aufwendig gepunzten, messingverzierten Scheide
einfacher Ledergürtel unter der Schärpe mit vielen Fächern
nach oben gebogene, spitz zulaufende tulamid. Ziegenlederstiefel
mit 3 Schnallen, punziert mit Kleeblätterformen

Kleidung (bevorzugte)
schwarzer Stirnband mit silbernen Faden gestickten magischen Zeichen
(dieser Stirnband kann man auseinander falten und als eine Art Kappe für offizielle
Anlässe benutzen)
dazu trägt er dann blaue Seidenrobe mit silber- und schwarzfarbigen
Stickereien von unterschiedlichen Motiven
2 Finger breiter schwarzer Gürtel

Notizen

verbilligte Sonderfertigkeiten	AP	AP(SE)	Notwendige/Gelernte Zeit	
zu lernende oder unterwegs beigebrachte			1132	145
Abrichten	2	4	2	4	2
Alchemie	11	28	14	28	4
Etikette	10	25	13	25	1
Fährtensuche	4	8	4	8	1
Fesseln/Entfesseln	1	2	1	2	0
Gassenwissen	9	22	11	22	1
Heilkunde Wunden	4	8	4	8	0
Körperbeherrschung	6	27	21	27	1
Lehren	9	22	11	22	15
Magiekunde	13	35	17	35	16
Menschenkenntnis	9	22	11	22	10
Orientierung	2	6	2	6	3
Ritualkenntnis: Gildenmagie	10	65	50	65	5
Ritualkenntnis: Gildenmagie	11	70	55	70	0
Reiten	10	50	38	50	16
Schleichen	6	27	21	27	16
Selbstbeherrschung	8	39	29	39	5
Sich verstecken	5	22	17	22	2
Sinnenschärfe	8	39	29	39	0
Wettervorhersage	3	6	3	6	0
Wildnisleben	7	17	8	17	0
Zechen	6	27	21	27	7
Zweihand-Hiebwaffen	6	27	21	27	5
Analys Arcanstruktur	7	25	19	13	0
Applicatus	15	16	14	8	1
Arcanovi	15	45	31	23	12
Armatrutz	5	8	5	4	2
Auris Nasus	2	5	5	3	1
Band und Fessel	0	11	8	6	
Beherrschung brechen	0	11	8	6	
Beschwörung vereiteln	0	11	8	6	
Bewegung stören	0	8	4	4	
Blick aufs Wesen	0	11	8	6	
Blick in die Gedanken	0	15	11	8	
Blitz dich find	0	8	4	4	0
Brenne, toter Stoff	0	8	4	4	
Caldofrigo	0	15	11	8	
Dschinnenruf	3	11	9	6	0
Elementarer Diener	2	5	5	3	1
FlimFlam	7	6	5	3	2
Foramen	7	6	5	3	2
Fortifex	0	15	11	8	
Fulminictus	2	3	2	2	0
Gardianum	1	2	2	1	0
Horriphobus	9	26	17	13	3
Ignifaxius	6	16	11	8	1
Imperavi	0	19	15	10	
Impersona	0	15	11	8	
Klarum Purum	0	15	11	8	
Körperlose Reise	0	19	15	10	
Kulminatio Kugelblitz	0	15	11	8	
Limbus versiegeln	0	19	15	10	
Meister der Elemente	0	30	19	15	
Memorabia	0	19	15	10	
Memorans	0	11	8	6	
Nebelwand	0	11	8	6	
Nekrophatia	0	19	15	10	
Objectovoco	0	11	8	6	
Odem Arcanum	6	5	3	3	0
Paralysis	5	13	8	7	5
Planastrale Anderwelt	0	30	19	15	
Protectionis	0	30	19	15	
Respondami	0	8	4	4	
Sapefacta	0	8	4	4	
Sensattacco	0	15	11	8	
Sensibar	0	11	8	6	
Sinesigil	0	15	11	8	
Solidirid	0	15	11	8	
Somnigravis	0	8	4	4	
Stillstand	0	38	30	19	
Zauberklinge Geisterspeer	12	24	12	12	5
Zaubernahrung	0	19	15	10	

(Stand:26.Boron 1023 BF)

Aufgewendete Zeiteinheiten für bestimmte Handlungen			
Bereits gelerntes		Summe	797
Charisma	14		190
Etikette	8		10
Sich verstecken	4		13
Fährtensuche	3		3
Reiten	8		29
Sinnenschärfe	7		21
Wettervorhersage	2		2
Wildnisleben	6		7
Klugheit	16		220
Reiten	9		34
Schleichen	5		17
Selbstbeherrschung	7		25
Fesseln/Entfesseln	0		5
Etikette	9		11
Charisma	15		210

zu lernende oder unterwegs beigebrachte			164	0
	AP	AP(SE)	Notwendige/Gelernte Zeit	
Gefäß der Sterne	(Charisma 15 notwendig)		0	
Konzentrationsstärke	75	37	15	0
Kraftkontrolle	113	56	23	
Meister der Improvisation	200	100	40	0
Regeneration II	75	37	15	0
Stab: Kraftfokus	(Gildenmagie 11)		0	
Stab: Zauberspeicher	(Gildenmagie 11, Stab: Kraft		0	
Permanente AsP 1	30		15	0
Permanente AsP 1	30		15	0
Permanente AsP 1	30		15	0
Permanente AsP 1	30		15	0
Leuchtendes Zeichen	14	7	3	
Glyphe der Elementaren Attr	42	21	8	
Schlafstörungen I	700		?	
Totenangst 4	50		?	
Totenangst 3	50		?	
Totenangst 2	50		?	
Totenangst 1	50		?	
Totenangst 0	50		?	

Aki ibn Nezahit

Attacke-Basiswert:	9	Parade-Basiswert:	9	Fernkampf-Basiswert:	9	Initiative-Basiswert:	13

Waffen & Kampfwerte

										incl. eBE		WM		Modif. durch Spezialisierung oder Waffenmeisterschaft							
Nahkampfwaffe	Typ	eBE	DK	Basis-TP		TP/KK		Eff. TP		INI	AT	PA	AT	PA	AT	PA	eAT	ePA	BF		
Magierstab m. Kugel*	2H	-3	N	1 W+	2	11	4	**1 W+**	**2**	-2	9	9	0	0	3	2	**12**	**11**	∞	∞	
Waqquif	Do	-1	H	1 W+	2	12	5	**1 W+**	**2**	-2	9	9	-1	-3	1	1	**9**	**7**	2	2	
Langdolch	Do	-1	H	1 W+	2	12	4	**1 W+**	**2**	0	9	9	1	0	1	1	**11**	**10**	1	1	
Dolch	Do	-1	H	1 W+	1	12	5	**1 W+**	**1**	0	9	9	0	-1	1	1	**10**	**9**	2	2	
				W+				**0 W+**	**###**		9	9					**9**	**9**			
**Magierstab Flamme*	2H	-3	N	1 W+	2	11	4	**1 W+**	**2**	-2	9	9	0	-2	3	2	**12**	**9**	zus. +1w6 Feuer		

Kampfsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Wert / AP	Beschreibung

Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernungen	eFK	#Geschosse
Wurfmesser	Wm/BE-3	1w	2 / 4 / 6 / 8 / 15	1 / 0 / 0 / 0 / -1	**9**	

Fernkampfsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Wert / AP	Beschreibung

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	0	10	9	1w+1
Ringen	10/3	0	10	9	1w+1

Waffenlos-Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Wert / AP	Beschreibung

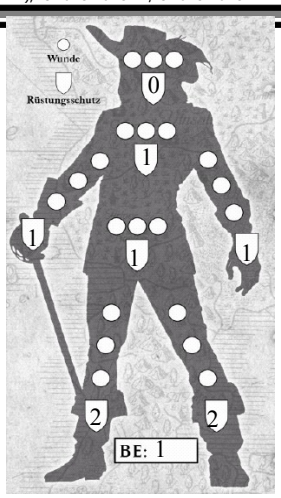
Schild/Parierwaffe

Name	Typ	INI	WM	PA-Basis	Bonus	PA	Bruchfaktor

oLinkhand (PA+1), o Schildkampf I (PA+2) / o Schildkampf II (PA+2), o Parierwaffen I / o Parierwaffen II

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Wattiertes Unterzeug	1	1
Hohe Stiefel	0	0
Last/Überanstrengung		
+1 BE/ 50% Überlastung (+1Pkt.Erschöpf. /87:87h Marsch)		
Rüstungsgew. ☐ I ☐ II ☐ III =		0
Summe	**1**	**1**



Ausweichen

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Bonus	Summe
9	- 1	Ausweichen I (+3) Ausweichen II (+3) Ausweichen III (+3)	+ 0	**8**

Geschwindigkeit

GS-Basis	BE	Wunde	Modifikator	Summe
8	- 1	- 0	- 0	**7**

Menschen 8; Zwerge 6; GE10-:-1; GE16+:+1; +0,2 pro TaP* aus Athletik-Probe

Initiative-Basiswert

Initiative-Grundwert (MUV+MUV+ INI+GE)/5	Sonderfertigkeit	Modifikator	Summe
13	Kampfgespür (+2) Kampfreflexe (+4)	+ 0	**13**

Initiative

INI-Basis:	13	- BE:	-1	=	+ Modifikation durch Waffe!	**12 +W6**

Wunden

je Wunde AT, PA, GE, INI -2; GS -1

Lebensenergie, Ausdauer, etc.

	max.	I/2	I/3	I/4	aktuell
Lebensenergie	**30**	**15**	**10**	**7**	**23**
		1/2: Pr., At, Pa-1; TaP, ZP+3	**1/3:**Malus-2/+6	**1/4:**Malus-3/+9	**Wunden** SP: 6 (stich -2; stumpf +2)
Sikaryan	**30**				
Ausdauer	**32**	**---**	**10**	**8**	**30**
		1/3: At, Pa, INI-1; Erschöpfung+1	1/4:dto.; Mali-2	0:Kampfunfähigkeit, nur "Atem holen"! Erschöpfung+1w6	
Erschöpfung	**max. KO möglich**, danach **pro Pkt.** Überschreit. **Überanstr.+1**(=BE+1, KO-Pr.+1), max+akt. AU-2 bis regen.! Marsch, Eilritt: 1h = 1 Pkt. Erschöpf.; Eilmarsch: 1h = 2 Pkte.; Wetter, Überlast **(Basis S.114)** **Regen.:**Rast, elf. Dösen (1h= 1Pkt. Überanstrengung, 2Pkte. Erschöpfung), Schlaf (1h=2 bzw. 4 Pkte.)				
Überanstrengung					
Astralenergie	**38**	**33**			
Karmaenergie	**0**				

Wunden nach Trefferzonen

Kopf	Brust	Bauch	Rück	LArm	RArm	LBein	RBein
○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
RS: 0	RS: 1	RS: 1	RS: 1	RS: 1	RS: 1	RS: 2	RS: 2

Verletzungen und sinkende LeP

je SP > ½KO 1 Wunde (stumpf ½KO+2; stich ½KO-2)
bei Wunde Selbstbeherrschung +SP-Wundschwelle
sonst 1w6+3 KR kampfunfähig am Boden liegend
pro Wunde AT, PA, FK, INI, GE je –2; GS –1
Wunde ignorieren: Selbstbeherrschung +4/Wunde; nach dem Kampf dann 1w3 Erschöpfung
LeP < 1/2 des Max. W20-Proben +1, 3W20-Proben +3
LeP < 1/3 W20-Proben +2, 3W20-Proben +6
LeP < 1/4 W20-Proben +3, 3W20-Proben +9
LeP ≤ 5 kampfunfähig
LeP ≤ 0 bewusstlos und stirbt nach W6xKO KR
Kampfunfähigkeit ignorieren: Selbstbeherrschung +12
TaP* KR handlungsfähig, danach 1w6 Erschöpfung

Besondere Kampfsituationen

Kampf im Mondlicht (o.ä.) AT/PA +3/+3
Kampf im Sternenlicht (o.ä.) AT/PA +5/+5
Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit AT/PA +8/+8
Kampf gegen Unsichtbare AT/PA +6/+6
Kampf in knietiefem Wasser AT/PA ±0/+2
Kampf in hüfttiefem Wasser AT/PA +2/+4
Kampf in schultertiefem Wasser AT/PA +4/+6
Kampf unter Wasser AT/PA +6/+6
Beengte Verhältnisse, lange Schwungwaffe AT/PA +6/ +2
Beengte Verhältnisse, kurze Schwungw. AT / PA +2 / ±0
Beengte Verhältnisse, Stangenwaffen AT / PA +2 / +2
Kampf gegen am Boden Liegenden AT / PA -3 / -5
Kampf aus liegender Position heraus AT / PA +3 / +3
Kampf gegen Knienden AT / PA -1 / -3
Kampf aus kniender Position heraus AT / PA +1 / +1
Kampf gegen fliegende Wesen AT/PA +2/+4
Kampf mit der falschen Hand AT / PA +9 / +9
K. m.d. falschen Hand (SF Linkhand) AT / PA +6 / +6
K. m.d. falschen Hand (SF Beidh.Kampf I) AT/PA +6/+6
Verteidiger überrumpelt AT / PA -5 / ±0
Verteidiger schlafend/bewusstlos/gefesselt AT/PA -8/±0
Ziel vollkommen unbeweglich AT / PA -10 / ±0
Gegner in der Überzahl PA +1 po zus. Gegner (max. +2)
Freunde in der Überzahl AT / PA -1 / ±0

Glückswurf / Patzer

AT: unbestätigte 1 PAx2
AT: bestätigte 1 PA×2, TP×2
PA: unbestätigte 1 gelungene PA
PA: bestätigte 1 keine Reaktion verbraucht
AT/PA: unbestätigte 20 misslungen
AT/PA: bestätigte 20 => Patzertabelle

Ausweichen

DK Handgemenge +4
DK Nahkampf +2
DK Stangenwaffen +1
DK Pike ±0
Gezieltes Ausweichen DK-Mod × 2
pro zusätzlichem Gegner +2
umstellt (4+ Gegner) kein Ausweichen
Behinderung +BF
SF Ausweichen I -3
SF Ausweichen II -6
SF Ausweichen III -9
TaW Athletik pro 3 TaP über 9 -1

Patzertabelle Nahkampf

Prinzipielle Auswirkung: (2w6)
Verlust aller Re-/Aktionen dieser KR.

2 Waffe zerstört: INI –4.
bei BF ≤ 0 siehe 9-10 (BF+2)
natürliche Waffe siehe 12

3 – 5 Sturz: INI –2. Patzender liegt *Am Boden*. Aufstehen: Aktion Position und GE+BE (Herausrag.) Balance (-4/0) Standfest (+2) gelungen, siehe stattdessen 6–8.

6–9 Stolpern: INI –2.

9–10 Waffe verloren: INI –2.
W. aufheben: GE (1 Aktion)
natürliche Waffe siehe 3-5

11 Eigentreffer: INI –3.
TP eigene Waffe (ohne KK-Zuschlag).

12 Schwerer Eigentreff.: INI –4
TP eigene Waffe verdoppeln (ohne KK-Zuschlag).

Bruchfaktor-Proben

Probe wird fällig bei Abwehr-Manöver:

Abwehr eines Kritischen Treffers mit Waffe oder Schild
Abwehr eines Wuchtschlags (oder Abart davon) mit Ansage 10+
gelungenes Manöver: Schildspalter, Waffe zerbrechen

Verteidiger würfelt 2W6:

12 keine Änderung; Angreifer muss BF ablegen
größer als BF der Waffe/Schild des Verteidigers BF +1; Angreifer muss BF ablegen
kleiner oder gleich BF Waffe/Schild des Verteidigers zerbricht

Kampf in ungünstiger Distanzklasse

Waffe zwei o. mehr Klassen zu kurz AT unmöglich, PA ±0
Waffe eine Klasse zu kurz AT –6, PA ±0
Waffe eine Klasse zu lang AT –6, PA –6
Waffe zwei o. mehr Klassen zu lang AT und PA unmöglich
H = Handgemenge / N = Nahkampf / S = Stangenwaffen / P = Pike

Fernkampf-Tabelle

Distanz / Größe	sehr nah	nah	mittel	weit	sehr weit
winzig	+2/GK u.w	+2/GK u.w	+2/GK u.w	+2/GK u.w	+2/GK u.w
winzig	+6	+8	+12	+16	+20
sehr klein	+4	+6	+10	+14	+18
klein	+2	+4	+8	+12	+16
mittel	±0	+2	+6	+10	+14
groß	–2	±0	+4	+8	+12
sehr groß	–4	–2	+2	+6	+10

½ Deckung: Zielgröße eins kleiner (+2) ¾ Deckung Zielgröße zwei Kleiner (+4)
fest montiertes Ziel: Zielgröße zwei größer (-4)
stillstehendes Ziel: Zielgröße eins größer (-2)
leichte Bewegung des Ziels (±0) schnelle Bewegung: Zielgröße eins kleiner (+2)
sehr schnelle Bewegung Zielgröße zwei kleiner (+4)
Kampfgetümmel (+2/+3 pro Kämpfer (H/NS), kein Zuschlag Bewegung
Bewegung eines Körperteils (gezielte Schüsse): Zielgröße eins kleiner (+2)

Sicht	Sicht Vor- und Nachteile
Dunst Zielgröße ein kleiner (+2)	Dämmerungssicht Abzüge halbiert
Nebel Zielgröße zwei kleiner (+4)	Entfernungssinn -2
Dämmerung Zielgröße eins kleiner (+2)	Nachtsicht (wie DämmS.) max. 5
Mondlicht Zielgröße zwei kleiner (+4)	Einäugig unter 10 Schritt +4
Sternlicht Zielgröße drei kleiner (+6)	Farbenblind über 50 Schritt +4
Finsternis Zielgröße vier kleiner (+8)	Kurzsichtig über 100 Schritt Meister
Unsichtbares Ziel Zielgröße vier kleiner (+8)	Nachtblind (doppelt, max 8)

sonstige Modifikatoren

Steilschuss/-wurf nach unten +2 Steilschuss/-wurf nach oben +4 / +8
böiger Seitenwind +4 starker, böiger Seitenwind +8
Schnellschuss (normal/Scharfschütze/Meisterschütze) +2 /+1 / ±0
zweiter Schuss / Wurf pro Kampfrunde +4 / +2
Schuss/Wurf von stehendem Reittier +2/+1 im Schritt +4/+2
Schuss/Wurf von galoppierendem Reittier +8/+4 ohne Sattel u. Steigbügel +4/+2
unter Wasser +3, zusätzlich noch verringerte Zielgröße
Zielen (normal/Scharf-/Meisterschütze) -1 pro (2/1/1) Aktionen (max -4)

Patzertabelle Fernkampf (2W6)

Prinzipielle Auswirkung: Verlust aller Re-/Aktionen dieser Kampfrunde

2 Waffe und ggf. Projektil zerstört: INI –4. Verlust aller Re-/Aktionen dieser KR.
3 Waffe beschädigt: INI –3. Schusswaffen erst nach 30 Aktionen wieder einsatzbereit. Bei Wurfwaffen siehe 2. Verlust aller Re/Aktionen dieser KR.
4–10 Fehlschuss: INI –2. Nicht getroffen, Projektil verloren. Schusswaffen erst nach 2 Aktionen wieder schussfähig, Wurfwaffen verloren, Werfer 2 Aktionen um Gleichgewicht zu finden.
11–12 Kameraden getroffen/Eigentreffer: INI –3. Normale TP (ohne Ansagen) gegen nächsten Gefährten oder sich selbst, wenn keine Gefährten in der Nähe.

Reitenproben

ungearbeit	+6
unerfahren	+3
erprobt	±0
geschult	-3
ohne Sattel oder Steigbügel	+6
freihändig lenken	+4
Anreiten mehrere Gegner	+3 pro Gegner
Behinderung des Reiters	+(BE-2)
Wunden des Reiters / Reittiers	+3 / Wunde
Reiter oder Reittier erlitt Trefferr	+erlittene SP
Unwegsames Gelände	+1 bis +6

Lanzenreitenproben

Reiter (Gestech) / Ernstkampf Kriegslanze	+5
Reiter im Gestech (von vorn)	+3
winziges Ziel	+12
sehr kleines Ziel	+9
kleines Ziel	+6
mittelgroßes Ziel	+4
großes Ziel	+2
sehr großes Ziel	±0
fliegendes Wesen	zusätzlich +6
improvisierte Lanze, Stoßspeer, etc.	zusätzlich +4
unbewegt/längs/quer/Bodennähe	zus. ±0/+2/+4/+2

Treffer für Reiteranngriffe

Angriffsart	TP nach Anlaufstrecke		
	bis 5 Schritt	bis 15 Schritt	ab 16 Schritt
Niederreiten	1w6	2w6	2w6+2
Turnierlanze	1w6+4(A)	2w6+4(A)	3w6+4(A)
Dschadra	1w6+5	2w6+5	3w6+5
Kriegslanze	1w6+6	2w6+8	3w6+10

Aki ibn Nezahit

Attacke-Basiswert:	9	Parade-Basis:	9	Fernkampf-Basiswert:	9	Initiative-Basiswert:	13

Kampftalente (variabel) (Spezialisierung: 20 AP für Spalte A, 40 AP für B, 60 AP für C, 80 AP für D, 100 AP für E, 150 für F)

Talent	TaW	AT	PA	eBE	errechnete eBE	Werte incl. eff. BE		Billiger	Verwandte Fertigkeiten (+5)
						AT	PA		
Waffenlose Kampftechniken									
Raufen (C)	**2**	1	1	BE	**1**	**10**	**9**		-
Ringen (D)	**2**	1	1	BE	**1**	10	9		-
Bewaffnete Kampftechniken									
Dolche (D)	**2**	1	1	BE -1	**0**	**10**	**10**		Fechtwaffen, Raufen
Hiebwaffen (D)	**0**	0	0	BE -4	**0**	**9**	**9**		Säbel, Zweihand-Hiebwaffen
Säbel (D)	**1**	1	0	BE -2	**0**	**10**	**9**		Anderthalbhänder, Fechtwaffen
Stäbe (D)	**1**	1	0	BE -2	**0**	10	9		Speere
Zweihand-Hiebwaffen (D)	**5**	3	2	BE -3	**0**	12	11		Hiebwaffen, Infanteriewaffen
Fernkampftechniken		**Angriffswert:**				**Angriffswert:**			
Schleuder (E)	**1**	10		BE -2	**0**	**10**			-
Wurfmesser (C)	**0**	9		BE -3	**0**	**9**			Wurfbeile, Wurfspeere

Körperliche Talente (D) (Spezialisierung: 80 AP)

Talent	Probe	I	II	III	BE	TaW	Billiger	Spezialisierung (+2/+2)	Anforderungen	Ableiten (+10)
Athletik	GE/KO/KK	16	12	14	BEx2	**2**			-	Körperbeherrschung (+5), Akrobatik
Fliegen	MU/IN/GE	15	17	16	BE	**2**			-	Akrobatik
Klettern	MU/GE/KK	15	16	14	BEx2	**5**			-	Körperbeherrschung
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	15	17	16	BEx2	**5**			-	Akrobatik (+5), Athletik
Reiten	CH/GE/KK	13	16	14	BE-2	**7**			-	Körperbeherrschung, Akrobatik (+15)
Schleichen	MU/IN/GE	15	17	16	BE	**4**			-	Körperbeherrschung, Sich Verstecken
Schwimmen	GE/KO/KK	16	12	14	BEx2	**8**			-	Athletik (+15)
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK	15	12	14	-	**6**			-	-
Sich Verstecken	MU/IN/GE	15	17	16	BE-2	**3**			-	Schleichen, Körperbeherrschung (+15)
Singen	IN/CH/CH	17	13	13	BE-3	**0**			-	-
Sinnenschärfe	KL/IN/IN	15	17	17	Sond.	**6**			-	KL/IN/FF (+-0)
Tanzen	CH/GE/GE	13	16	16	BEx2	**1**			-	Körperbeherrschung (+5), Akrobatik (+5)
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	15	17	12	BEx2	**1**		-	Menschenkenntnis 4	Gaukeleien (Taschenspielereien)
Zechen	IN/KO/KK	17	12	14	-	**5**			-	-

Gesellschaftliche Talente (B) **(Spezialisierung: 40 AP)**

Talent	Probe	I	II	III	BE	TaW	Billiger	Spezialisierung (+2/+2)	Anforder-ungen	Ableiten (+10)
Betören	IN/CH/CH	17	13	13		**2**		-	Menschenkenntnis 4	Überreden, Überzeugen, Galanterie (+5)
Etikette	KL/IN/CH	15	17	13		**7**			-	Galanterie
Gassenwissen	KL/IN/CH	15	17	13		**8**			-	Menschenkenntnis
Lehren	KL/IN/CH	15	17	13		**8**			Menschenkenntnis 4	Überzeugen
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	15	17	13		**8**			-	Heilkunde Seele (+5)
Schriftlicher Ausdruck	KL/IN/IN	15	17	17		**1**			Lesen/Schreiben (entsprechende Schrift) 6	Lesen/Schreiben, Überzeugen (Rhetorik schriftlich) (+5)
Sich Verkleiden	MU/CH/GE	15	13	16		**2**			-	Schauspielerei
Überreden	MU/IN/CH	15	17	13		**7**			-	Überzeugen

Natur-Talente (B) **(Spezialisierung: 40 AP)**

Talent	Probe	I	II	III	BE	TaW	Billiger	Spezialisierung (+2/+2)	Anforderungen	Ableiten (+10)
Fährtensuchen	KL/IN/KO	15	17	12		**2**			-	Sinnenschärfe
Orientierung	KL/IN/IN	15	17	17		**2**			-	Sternkunde
Wettervorhersage	KL/IN/IN	15	17	17		**1**			-	Wildnisleben
Wildnisleben	IN/GE/KO	17	16	12		**5**			-	Tierkunde, Pflanzenkunde
Meta-Talente						**TaW**				**TaW manuell bilden aus:**
Ansitzjagd + Waffe	MU/IN/GE	15	17	16		**3**			alle beteiligte Talente vorhanden	TaW=(Wildnisleben+Tierkunde+Fährtensuche+Schleichen+passende Fernkampfwaffe)/5
Pirschjagd + Waffe	MU/IN/GE	15	17	16		**3**			alle beteiligte Talente vorhanden	TaW=(Wildnisleben+Tierkunde+Fährtensuche+Sich Verstecken+passende Fernkampfwaffe)/5
Kräuter Suchen	MU/IN/FF	15	17	12		**4**			alle beteiligte Talente vorhanden	TaW=(Wildnisleben+2xPflanzenkunde)/3
Nahrung Sammeln	MU/IN/FF	15	17	12		**4**			alle beteiligte Talente vorhanden	TaW=(Wildnisleben+2xPflanzenkunde)/3 oder (Wildnisleben+Pflanzenkunde+Ackerbau)/3
Wache halten	MU/IN/KO	15	17	12		**6**			alle beteiligte Talente vorhanden	TaW=(Sinnenschärfe+Selbstbeherrschung)/2

Aki ibn Nezahit

Attacke-Basiswert:	9	Parade-Basis:	9	Fernkampf-Basiswert:	9	Initiative-Basiswert:	13

Wissenstalente (B) **(Spezialisierung: 40 AP)**

Talent	Probe	I	II	III	TaW	Billiger	Spezialisierung (+2/+2)	Anforderungen		Ableiten (+10)
Geschichtswissen	KL/KL/IN	15	15	17	**4**			Lesen/Schreiben 4		Sagen/Legenden (+5 o. +10)
Geographie	KL/KL/IN	15	15	17	**1**			-		Sagen/Legenden
Götter/Kulte	KL/KL/IN	15	15	17	**6**			-		Geschichtswissen, Sagen/Legenden
Heraldik	KL/KL/FF	15	15	12	**0**			-		Etikette
Kriegskunst	MU/KL/CH	14	15	13	**0**					Brettspiel
Kryptographie	KL/KL/IN	15	15	17	**4**		-	6, Sprachenkunde 4. M/Z 4		Sprachenkunde, Rechnen
Magiekunde	KL/KL/IN	15	15	17	**12**			10+: Lesen/Schreiben 6		Sagen/Legenden, Götter/Kulte
Mechanik	KL/KL/FF	15	15	12	**3**			10+: L/S, M/Z, Rechnen je 6		Feinmechanik
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	15	17	12	**4**			-		Wildnisleben
Philosophie	KL/KL/IN	15	15	17	**2**		-	-		Götter/Kulte, Magiekunde, Geschichtswissen (+15), Sagen/Legenden (+15)
Rechnen	KL/KL/IN	15	15	17	**7**			-		-
Rechtskunde	KL/KL/IN	15	15	17	**4**			-		Etikette, Staatskunst
Sagen/Legenden	KL/IN/CH	15	17	13	**8**		Erzählen	-		Geschichtswissen, Götter/Kulte
Schätzen	KL/IN/IN	15	17	17	**4**			-		Handel o. Juwelier o. Feinm. (Goldschmied) (+5), Zimmermann
Sprachenkunde	KL/KL/IN	15	15	17	**2**			-		-
Staatskunst	KL/IN/CH	15	16	13	**0**			-		Hauswirtschaft, Rechtskunde (Staatsrecht)
Sternkunde	KL/KL/IN	15	15	17	**5**			10+: L/S 6 Rechnen 6, Sinnenschärfe 6		Gabe Prophezeien (Astrologie) (+5)
Tierkunde	MU/KL/IN	15	15	17	**5**			-		Viehzucht, Seefischerei, Reiten, Wildnisleben

	Komplexität	I	II	III	TaW	Billiger	Spezialisierung (+2/+2)	Anforderungen		Ableiten (+10)
Sprachen	KL/IN/CH	15	17	13						
Muttersprache: ***Tulamidya*** (¾A)	18				**14**					
Bosporano (¾B)	21				**6**					
Garethi (¾A)	18				**14**					
Thorwalsch (¾A)	15				**10**					
Trollisch (¾B)	15				**3**					
Urtulamidya (¾A)	21				**7**					
Zhayad (¾B)	15				**5**					
Schriften	KL/KL/FF	15	15	12						
Kusliker Zeichen (¾A)	10				**6**					
Tulamidya (¾A)	14				**8**					
Urtulamidya (¾A)	16				**5**					
Zhayad (¾A)	18				**3**					

Handwerkstalente (B) **(Spezialisierung: 40 AP)**

Talent	Probe	I	II	III	TaW	Billiger	Spezialisierung (+2/+2)	Anforderungen		Ableiten (+10)
Abrichten	MU/IN/CH	14	16	13	**1**			10+: Tierkunde 4		Viehzucht, Tierkunde, Reiten
Alchimie	MU/KL/FF	15	15	12	**10**			Lesen/Schreiben, Rechnen je 4		Kochen (Tränke), Pflanzenkunde
Feinmechanik	KL/FF/FF	15	12	12	**3**			Malen/Zeichnen 4		-
Hauswirtschaft	IN/CH/FF	17	13	12	**1**			-		Rechnen (Buchführung), Galanterie (Festegestaltung) (+15)
Heilkunde Wunden	KL/CH/FF	15	13	12	**3**			-		Anatomie
Holzbearbeitung	KL/FF/KK	15	12	14	**2**			-		Zimmermann (+5)
Kochen	KL/IN/FF	15	17	12	**4**			-		Fleischer, Fischen/Angeln, Wildnisleben, Alchimie
Lederarbeiten	KL/FF/FF	15	12	12	**0**			-		Gerber/Kürschner, Schneidern
Malen/Zeichnen	KL/IN/FF	15	17	12	**7**			-		Kartographie, Steinmetz (Bildhauer), Tätowieren (+5)
Schnaps Brennen	KL/IN/FF	15	17	12	**0**			-		Alchimie (+5), Brauer, Winzer
Schneidern	KL/FF/FF	15	12	12	**0**			-		Webkunst, Lederarbeiten

Gaben (F)

Gabe	Probe	I	II	III	TaW	Billiger				

Handwerksberufe (B) **(Spezialisierung: 40 AP)**

Aki ibn Nezahits Zauber

MU	15	KL	15	IN	17	CH	13	FF	12	GE	16	KO	12	KK	14	MR	6

Zaubername	Probe	I	II	III	ZfW	Spez.	Haus	Z.-Dauer	Kosten	Reichweite	W.-Dauer	Anm.	Kompl.	Repräsentation	Merkmale	Lern
Abvenenum	KL·KL·FF	15	15	12	**5**		×	min. 15 Akt.	4 AsP p. M.	1 Schritt	augenblicklich	LC: 8	C	Mag	Objk	¾ A
Adamantium	KL·FF·KO	15	12	12	**4**			40 Akt.	5+2 AsP	Berührung	ZfP* SR	LC: 9	C	Mag	Elem (Erz), Objk	¾ B
Analys	KL·KL·IN	15	15	17	**6**			min. 1 SR	6+3 AsP	1 Schritt	30 Min. pro 3 AsP	LC: 15	D	Mag	Hell, Meta	¾ D
Animatio	KL·FF·GE	15	12	16	**5**		×	min. 28 Akt.	12-30 AsP	Berührung	ZfP* Monate	LC: 16	E	Mag	Tele	¾ C
Applicatus	KL·FF·FF	15	12	12	**14**		×	40 Akt.	2W6 AsP + X	Berührung	Sonnenaufgang	LC: 17	C	Mag	Objk, Meta	¾ A
Arcanovi	KL·KL·FF	15	15	12	**14**		×	min. 1 Stunde	10 AsP + X	Berührung	variabel	LC: 18	E	Mag	Objk, Meta	¾ C
Armatrutz	IN·GE·KO	17	16	12	**4**			3 Akt.	RS*RS (4)	selbst	1 SR (A)	LC: 19	B	Mag	Eign, Elem (Erz)	¾ B
Attributo	KL·CH·XX	15	13	XX	**5**			30 Akt.	7 AsP	Berührung	1 Stunde	LC: 20	B	Mag	Eign	¾ B
Auris Nasus	KL·CH·FF	15	13	12	**1**			5 Akt. P. Kmp.	4 AsP + Kmp	ZfWx3 Schritt	ZfP*/2 SR	LC: 23	D	Mag	Illu	¾ D
Balsam	KL·IN·CH	15	17	13	**3**			min. 5 Akt.	1 pro LP (5)	selbst, Ber.	augenblicklich	LC: 25	C	Mag	Heil, Form	¾ C
Claudibus	KL·FF·KK	15	12	14	**2**			3 Akt.	max ZfW AsP	Berührung	ZfP* SR	LC: 38	C	Mag	Objk	¾ B
Cryptographo	KL·KL·IN	15	15	17	**1**			1 SR	3 AsP + X	Berührung	Sonnenwende	LC: 40	C	Mag	Objk, Vers	¾ B
Custodosigil	KL·FF·FF	15	12	12	**4**			1 Stunde	5-30 AsP	Berührung	W.sonnenwende	LC: 41	C	Mag	Objk, Meta, Elem	¾ B
Desintegratus	KL·KO·KK	15	12	14	**2**			7 Akt.	30 AsP	ZfW Schritt	augenblicklich	LC: 43	D	Mag	Objk, Scha	¾ C
Destructibo	KL·KL·FF	15	15	12	**4**		×	variabel	Speziell	Berührung	augenblicklich	LC: 44	E	Mag	Anti, Meta, Krft	¾ C
Dschinnenruf	MU·KL·CH	15	15	13	**2**			6 SR	30 AsP	3 Schritt	Speziell	LC: 45	E	Mag	Elem, Rufe	¾ E
Dunkelheit	KL·KL·FF	15	15	12	**0**			5 Akt.	3 AsP p. SR	ZfW/2 Schritt	max. ZfP* SR	LC: 45	C	Mag	Umwt	¾ C
Elementarer Diener	MU·KL·CH	15	15	13	**1**			1 SR	12 AsP	3 Schritt	Sonnenaufgang	LC: 52	D	Mag	Elem, Rufe	¾ D
Flim Flam	KL·KL·FF	15	15	12	**6**			2 Akt.	1 AsP/SR	ZfW Schritt	nach AsP	LC: 57	A	Mag	Umwt	¾ A
Foramen	KL·KL·FF	15	15	12	**6**		×	5 Akt.	2-12 AsP	Berührung	augenblicklich	LC: 59	C	Mag	Hell, Tele	¾ A
Fulminictus	IN·GE·KO	17	16	12	**1**			2 Akt.	2W6+ZfW*	7 Schritt	augenblicklich	LC: 60	C	Mag	Scha, Krft	¾ B
Gardianum	KL·IN·KO	15	17	12	**0**			2 Akt.	min. 3 AsP	3 Schritt R.	max. 1 SR	LC: 61	D	Mag	Anti, Krft, Meta	¾ D
Hartes schmelze!	MU·KL·KK	15	15	14	**3**			3 Akt.	2/100cm³	Berührung	ZfP*/2 SR	LC: 68	C	Mag	Objk, Elem (Wass	¾ B
Horriphobus	MU·IN·CH	15	17	13	**8**			3 Akt.	7 AsP	7 Schritt	ZfP*/2 SR	LC: 95	C	Mag	Einfl	¾ C
Ignifaxius	KL·FF·KO	15	12	12	**5**			4 Akt.	TP in AsP	21 Schritt	augenblicklich	LC: 79	C	Mag	Scha, Elem (Feue	¾ C
Manifesto Element	KL·IN·CH	15	17	13	**3**			10 Akt.	3 AsP	1 Schritt	max. ZfP* SR	LC: 112	A	Mag	Elem	¾ A
Motoricus	KL·KL·KO	15	15	12	**6**		×	5 Akt.	Speziell	max. 7 Schritt	1 SR (A)	LC: 118	C	Mag	Tele	¾ A
Nihilogravo Schwerelos	KL·KO·KK	15	12	14	**3**			15 Akt.	5 AsP/S. R.	ZfW Schritt	ZfP*x10 KR	LC: 123	E	Mag	Umwt	¾ E
Objecto Obscuro	KL·FF·KO	15	12	12	**1**			10 Akt.	7+2AsP/SR	Berührung	max. ZfP* SR	LC: 124	D	Mag	Objk	¾ C
Objectofixo	KL·KL·KK	15	15	14	**4**			10 Akt.	1 AsP/Stein	Berührung	ZfP*x5 SR	LC: 125	D	Mag	Objk, Temp	¾ C
Oculus Astralis	KL·IN·CH	15	17	13	**0**			15 Akt.	11+3 AsP/SR	selbst	nach AsP (A)	LC: 127	E	Mag	Hell, Krft, Meta	¾ E
Odem Arcanum	KL·IN·IN	15	17	17	**6**			4 Akt.	4 AsP	ZfW. Schritt	1 KR	LC: 128	A	Mag	Hell, Krft	¾ A+

Aki ibn Nezahits Zauber

MV	15	KL	15	IN	17	CH	13	FF	12	GE	16	KO	12	KK	14	MR	6

Zaubername	Probe	I	II	III	ZFW	Spez.	Haus	Z.-Dauer	Kosten	Reichweite	W.-Dauer	Anm.	Kompl.	Repräsentation	Merkmale	Lern
Paralysis	IN·CH·KK	17	13	14	**4**			5 Akt.	11 AsP	7 Schritt	ZfP* SR	LC: 130	C	Mag	Form, Elem (Erz)	¾ C
Penetrizzel	KL·KL·KO	15	15	12	**3**			5 Akt. +1/Spann	3+1 A/Spann	nach AsP	ZfP*x2 KR (A)	LC: 132	C	Mag	Hell	¾ C
Pentagramma	MU·MU·CH	15	15	13	**0**			20 Akt.	Speziell	7 Schritt	augenblicklich	LC: 132	D	Mag	Anti, Bews, Däm.	¾ D
Pfeil der Luft	KL·IN·CH	15	17	13	**2**			20 Akt.	8 AsP	Berührung	ZfP*x10 KR	LC: 134	C	Mag	Elem (Luft), Objk	¾ B
Projektimago	MU·IN·CH	15	17	13	**0**			10 Akt.	Speziell	ZfW Meilen	nach AsP (A)	LC: 136	D	Mag	Illu, Vers	¾ D
Psychostabilis	MU·KL·KO	15	15	12	**3**			5 Akt.	8+1AsP/SR	Berührung	nach AsP	LC: 137	C	Mag	Anti, Eign	¾ C
Reversalis	KL·IN·CH	15	17	13	**1**			8 Akt. + X	7 AsP + X	selbst	20 KR (A)	LC: 141	E	Mag	Meta	¾ E
Silentium	KL·IN·CH	15	17	13	**3**			2 Akt.	1 AsP/5R+SR	ZfW Schritt R.	nach AsP (A)	LC: 153	B	Mag	Umwt	¾ B
Sumus Elixiere	IN·CH·FF	17	13	12	**1**			1 SR	5 AsP	Berührung	ZfP* Minuten	LC: 161	C	Dru	Elem (Humus)	¾ E
Transversalis	KL·IN·KO	15	17	12	**2**			3 Akt.	10+1AsP/M	ZfW Meilen	augenblicklich	LC: 167	C	Mag	Limb	¾ C
Unitatio	IN·CH·KO	17	13	12	**3**			30 Akt.	1 AsP	Berührung	Speziell	LC: 169	B	Mag	Vers, Krft	¾ A
Visibili	KL·IN·GE	15	17	16	**2**			3 Akt./Person	4 AsP/P+SR	selbst, Ber.	max. ZfP* SR (A)	LC: 174	C	Mag	Form	¾ C
Xenographus	KL·KL·IN	15	15	17	**0**			20 Akt.	5+1A/10KR	3 Schritt	nach AsP (A)	LC: 186	E	Mag	Hell	¾ E
Zauberklinge Geisterspeer	KL·FF·KO	15	12	12	**11**			1 SR	4 ASP+ 1/TP	Berührung	ZfP* Tage	SRD: 125	D	Mag	Krft, Objk	¾ B

Ungezieferfreier Wagen
Schutz gegen Ungeziefer
3 Zauberzeichen unter Jagotins Wagen mit 12 Finger Durchmesser
Komplexität: 6
Dauer: bis zu der nächsten Sonnenwende
Strukturpunkte: 18, 15, 18, gemalt mit Ölfarben
derzeitige Wirkung: alle lästige Kleintiere (Skorpione,
Spinnen, Würmer, Maden und ähnliches Ungeziefer)
mit MR unter 10 werden von dem Wagen abgehalten.
Reaktivierung: 3 × 3 ZE, 3 × 18 AsP

Jagotins dämonenbekämpfende Molokdeschnaja
Applicatus mit Zauberklinge und Geisterspeer
Temporärer Spruchspeicher
(Modifikationen: Tragbare Falle (+3), Hauswächter bis zur
nächsten Wintersonnenwende (+7)
Auslöser: Dämonenpräsenz (+4), spätestens aber bei
der nächsten Wintersonnenwende.
Zielobjekt: Jagotins Molokdeschnaja
Probe: Bei Applicatus um 14 (falls man doppelte Zeit
zum Zaubern verwendet um 11) erschwert. Zauberklinge
gibt mit ZfP* die Tage an, wie lange die Waffe magisch
bleibt, nachdem der Zauber aktiviert ist.
Kosten: 12+4w6 AsP

Dolch gegen widernatürliche Scheußlichkeiten
Applicatus mit Zauberklinge und Geisterspeer
Temporärer Spruchspeicher
(Modifikationen: Tragbare Falle (+3), Hauswächter
1 Mond (+3)
Auslöser: Eine Schleife um Knauf, wenn durchtrennt,
Zauber aktiviert (spätestens nach 28 Tagen)
Zielobjekt: Ein Dolch
Probe: Bei Applicatus um 6 (falls man doppelte Zeit zum
Zaubern verwendet um 3) erschwert. Zauberklinge
gibt mit ZfP* die Tage an, wie lange der Dolch magisch
bleibt, nachdem der Zauber aktiviert ist.
Kosten: 9+3w6 AsP

Molokdeschnaja gegen widernatürliche Scheußlichkeiten
Applicatus mit Zauberklinge und Geisterspeer
Temporärer Spruchspeicher
(Modifikationen: Tragbare Falle (+3), Hauswächter für
1 Quartal (+5)
Auslöser: Eine Schleife um Knauf, wenn durchtrennt,
Zauber aktiviert (spätestens nach 3 Monaten)
Zielobjekt: Jagotins Molokdeschnaja
Probe: Bei Applicatus um 8 (falls man doppelte Zeit zum
Zaubern verwendet um 5) erschwert. Zauberklinge gibt
mit ZfP* die Tage an, wie lange die Waffe magisch
bleibt, nachdem der Zauber aktiviert ist
Kosten: 14+3w6 AsP

Kontrollwert

Dämon	(MU+MU+KL+CH+ZfW)/5
Elementar	(MU+IN+CH+CH+ZfW)/5
Kreatur (Dienst Gefolgschaft)	(MU+MU+KL+CH+ZfW)/5
Kreatur (andere Dienste)	LO der Kreatur
Totengeist	(MU+IN+CH+CH+ZfW)/5

	ZfW	KW	AE
Elementargeist (Elementarer Diener)	1	12	15
Dschinn (Dschinnenruf)	2	12	30
Elementarer Meister (Meister der Element	-	-	50
Totengeist (Geisterruf)	-	-	30

Dienste aller Elementaren Geister

Automatische Dienste	AsP Kosten	Seite
Bann des eigenen Elements	11 ~ 19 Asp	181
Bereitstellung von Fähigkeiten	11 - 23/SR	181
Bewegung	1/GS Meilen	181
Bindung	7/Woche	182
Elementare Manifestation	3/St/1Std	182
Elementare Reinheit	4/St^~2/St	182
Kampf (gegen Dämonen)	7/Geg/20KR	183
Kontrolle über das eigene Element	5~11~23 /SR	183
Körperliche Hilfe	7 / SR	183
Transport einer Person	11~19/+4/GS-M	184
Transport durch Element	12~24/+3/GS-M	184
Schutz	6/Angr/50KR	184
Zauber	wie Zaub./per=20	185
Sonderdienste	Kosten	Seite
Kampf	14/Geg/20KR	183
Warte	2 / Std	185
Zurückschicken	0 AsP	185

Dienste der Dschinne und El. Meister

Automatische Dienste	Kosten	Seite
Beratung	Tabelle	181

Dienste der Humus Elementare

Zusätzlicher Dienst	AsP Kosten	Seite
Heilung	1 pro LeP	inof. Errata

Dienste der Totengeister

Automatische Dienste	Kosten	Seite
je nach Art des Totengeistes		181-185
Sonderdienste	Kosten	Seite
Bereitstellung von Fähigkeiten	22 – 46/SR	181
Zurückschicken	0 AsP	185

Fähigkeiten aller Elementarer Geister

Elementargeister, Dschinne, Elementare Meister
Durch Element gehen, Verwundbarkeit gegen dämonisches Gegenelement
Immunität gegen alle Merkmale (außer Schaden), Gift und Krankheiten, eigenes Element, profane und geweihte Angriffe

Manöver, SF, Talente und Zauber aller Elementarer Geister

Elementargeister	**Dschinne**	**Elementare Meister**
Finte	Finte	Finte
Wuchtschlag	Wuchtschlag	Wuchtschlag
Niederwerfen	Niederwerfen	Niederwerfen
Gegenhalten	Gegenhalten	Gegenhalten
	Klingensturm	Klingensturm
	Klingenwand	Klingenwand
Aufmerksamkeit	Aufmerksamkeit	Aufmerksamkeit
Elementare Kunstfertigkeit 7	Elementare Kunstfertigkeit 12	Elementare Kunstfertigkeit 20
	Elementare Hellsicht 7	Elementare Hellsicht 12
	(alle Zauber bis Kompl. D mit Merkm. 12)	(alle Zauber mit Merkmal 20)

Elementargeister	Beschwörung +4					Bewerrschung +2					
Art	**LeP**	**AsP**	**MR**	**RS**	**GS**	**INI**	**Angriff**	**DK**	**AT**	**PA**	**TP**	**Bemerkung**
Geist des Eises	12	24	9	3	4	8+1w6	Eisschwert	HN	11	2	2w6+3	
Geist des Erzes	12	24	9	4	3	8+1w6	Faust	H	10	0	3w6+2	alle Waffen aus Erz BF machen
Geist des Feuers	12	24	7	0	8	11+1w6	Flammenhand	H	16	4	2w6+4	
Geist des Humus	12	24	7	2	6	9+1w6	Rankenangriff	HN	12	6	2w6+1	Zus.Dienst: Heilung
Geist der Luft	12	24	5	0	15	8+1w6	Luftstoß	H	14	12	1w6+4	Angriff mit Luft 3 Schritt
Geist des Wassers	12	24	7	1	8	9+1w6	Wasserpeitsche	N	12	10	2w6+2	
Dschinne	**Beschwörung +8**					**Beherrschung +4**						
Art	**LeP**	**AsP**	**MR**	**RS**	**GS**	**INI**	**Angriff**	**DK**	**AT**	**PA**	**TP**	**Bemerkung**
Dschinn des Eises	30	60	15	6	6	12+1w6	Eisschwert	HN	15	6	3w6+4	Angriff mit Eis 3 Schritt
Dschinn des Erzes	30	60	15	8	5	10+1w6	Faust	N	15	4	4w6+6	Ang. mit Erz 3 Schritt, BF Test
Dschinn des Feuers	30	60	13	0	10	14+1w6	Flammenhand	HN	21	8	3w6+8	Angriff mit Feuer 7 Schritt
Dschinn des Humus	30	60	13	4	9	12+1w6	Rankenangriff	NS	18	10	3w6+2	Ang. m. Humus 3 Schr., Heilung
Dschinn der Luft	30	60	11	0	30	13+1w6	Luftstoß	H	18	18	2w6+2	Angriff mit Luft 21 Schritt
Dschinn des Wassers	30	60	13	2	10	12+1w6	Wasserpeitsche	N	19	14	3w6+3	Angriff mit Wasser 7 Schritt
Elementare Meister	Beschwörung +12					Beherrschung +8						
Art	**LeP**	**AsP**	**MR**	**RS**	**GS**	**INI**	**Angriff**	**DK**	**AT**	**PA**	**TP**	**Bemerkung**
Eis	60	120	24	9	8	15+1w6	Eisschwert	NS	21	10	6w6+6	Ang. mit Eis 7 Schritt, Eishauch
						SF: Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen						
Erz	60	120	24	12	7	12+1w6	Faust	NS	20	8	3w20+10	Angriff mit Erz7 Schritt
	SF: Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen; Nahk.w. aus Erz BF Test machen											
Feuer	60	120	18	0	12	18+1w6	Feuerhand	HN	25	12	2w20+10	Angriff mit Feuer 21 Schritt
	SF: Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen											
Humus	60	120	23	6	12	15+1w6	Rankenangriff	NSP	20	14	6w6+6	Angriff mit Humus 7 Schritt
	SF: Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen, Dienst Heilung											
Luft	60	120	24	0	45	16+1w6	Luftstoß	H	20	24	1w20+10	Angriff mit Luft Sichtweite
	SF: Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen											
Wasser	60	120	18	3	16	16+1w6	Wasserpeitsche	NS	25	18	6w6+6	
	SF: Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen											

Aki ibn Nezahits Merkmalskenntnisse, magische Waffen, Vertraute und Rituale

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR
15	15	17	13	12	16	12	14	6

Rituale & Merkmale

Ritualname	Probe	Z-Dauer	Kosten	Reichweite	W-Dauer	Repräsentation	Merkmale	Anmerkungen
Große Meditation	MU / KL / CH	1 Monat	400 AP	Selbst	Perm.	Mag		1×im Jahr,+KL/3AsP+*
Schale: Allegorische Analyse	KL / KL / CH + 6	7 Akt.	11AsP+1pAsP	Schale	RkP* KR	Mag	Hellsicht	
Schale: Chymische Hochzeit	KL / IN / FF + 6		13AsP+1pAsP	Schale	wie Alchimie	Mag	Objekt	verbessert Qualität
Zeichen: Bann- und Schutzkreis gegen Ungeziefer	KL / IN / FF	Komplex. ZE	3×Komplex	Objekt	RkW/2 Tage	Mag		Komplexität 3 (+1 pro ZeitKateg. Von Satinav Siegel)
Zeichen: Satinav Siegel	*	+ZeitKateg.		Zeichen	M/Q/W/J	Mag	Temporal, Metamagie	Verlängert Wirkung

Bekannte Repräsentationen

Repräsentation	RK	Repräsentation	RK	Repräsentation	RK
Achaz-Kristallomanten (Ach)		Borbaradianer (Bor)		Druiden (Dru)	
Elfen (Elf)		Geoden (Geo)		Hexen (Hex)	
Gildenmagier (Mag)	**9**	Schelme (Sch)		Scharlatane (Srl)	

Erlernte Merkmale

Merkmale Stufe I	Merkmale Stufe I	Merkmale Stufe II	Merkmale Stufe III
o Dämonisch: Blakharaz (BLK)	o Elementar: Feuer	o Antimagie (Anti)	o Dämonisch: gesamt
o Dämonisch: Belhalhar (BLH)	o Elementar: Wasser	o Beschwörung (Besw)	o Elementar: gesamt
o Dämonisch: Charyptoroth (CPT)	o Elementar: Erz	o Eigenschaften (Eign)	o Limbisch
o Dämonisch: Lolgramoth (LGM)	o Elementar: Luft	o Einfluss (Einfl)	o Metamagie
o Dämonisch: Thargunitoth (TGT)	o Elementar: Humus	o Form (Form)	o Temporal
o Dämonisch: Amazeroth (AMZ)	o Elementar: Eis	o Hellsicht (Hell)	
o Dämonisch: Belshirash (BLS)	o Geisterwesen (Geis)	o Herrschaft (Herr)	
o Dämonisch: Asfaloth (ASF)	o Heilung (Heil)	o Illusion (Illu)	
o Dämonisch: Tasfarelel (TSF)	o Herbeirufung (Rufe)	× Kraft (Krft)	
o Dämonisch: Belzhorash (BLZ)	o Schaden (Scha)	× Objektverzauberung (Objk)	
o Dämonisch: Agrimoth (AGM)	× Telekinese (Tele)	o Umweltveränderung (Umwt)	
o Dämonisch: Belkelel (BLL)	o Verständigung (Vers)		

Vertrauter

Name		**MU**		**KL**		**IN**		**CH**		**LE**			
Art		**FF**		**GE**		**KO**		**KK**					
Geschlecht		**INI**		**AT**		**PA**		**TP**		**AE**			
Abenteuerpunkte		**RS**		**GS**		**AU**		**MR**					

Zauberstab mit Kugel

Name des Stabes		**Maximales Fassungsvermögen**	**27**	**Aktuelles Fassungsvermögen**	**27**	

Bindung Volumen: 0, Merkmal: Objekt; magische unzerbrechliche Waffe

(n. n.) Ewige Flamme [KL/KL/FF+4, 23AsP] Volumen: 2, Merkmal: Objekt, Feuer; 1 AsP um „anzünden", 1w6 TP zusätzlich, WM 0/-2;

(n. n.) Hammer des Magus [MU/CH/KK+6; 27 AsP] Volumen: 3, Merkmal: Telekinese; 3 AsP um „aktivieren", unbelebt (MU+CH=KK Schlag), belebt (Körperbeh. o. Athletik +MU+CH, niedergeschlagen, kein zus. Schad.

(n. n.) Seil des Adepten [KL/IN/GE+5; 21 AsP] Volumen: 2, Merkmal: Objekt, Telekinese; 1 AsP zum 10m Seil

Kugel

Bindung (unzerbrechlich, bereit noch für 3 weitere Rituale) (mWuW:67)

Schalenzauber

Weihe der Schale	Kann als universele Schale verwendet werden (mWuW: 73)
Allegorische Analyse	Feststellung der Qualität der Tränke
Chymische Hochzeit	verbessert die Qualität +2, erleichtert Alchimie Probe +1, Verbesserung Qualität ½ AsP sparen (noch nicht aktiviert)

Zauberzeichen

Bann- und Schutzkreis gegen Ungeziefer

Aki ibn Nezahit

Ausrüstung

Ausrüstung (am Körper getragen)

Kleidung (getragen)	Gew
Hemd	15
Hohe Stiefel	2
Hose	30
Kapuzenumhang, lang	80
Ledergürtel	8
Magierrobe, Taft	120
Stulpenstiefel	100
Wattiertes Unterzeug	2,5
Weste	25
Gesamtgewicht:	**191**

Gürteltasche, Hartleder	Gew
Angelhaken mit Schnur	1
Feuerstein und Stahl	5
Geldbeutel, Leder	1
Holzkamm	5
Enage Sund	
Gesamtgewicht:	**12**

Lederranzen (8 Stein)	Gew
Brotbeutel	8
Hanfseil (10 Schritt)	50
Henkelbecher, Zinn	20
Holzteller, einfach	4
Lampenöl	10
Buch: Der Grozse Paramanthus	?
Tontiegel [grün-Grünspan] 9 E.	10
Tontiegel [schwarz-Ruß] 9 Einh.	10
Tontiegel [rot-Erde] 9 Einheiten	10
Astraltrank	
Thonnys 1 Portion	
Talaschin Salbe	
Gesamtgewicht:	**122**

Ausrüstung (nicht am Körper getragen)

Fellgefütterter Schlafsack	80
Eiserne Rationen 3 Tage	
Verbandszeug 10	
Farben zum Schwärzen des Gesichts	
Gesamtgewicht:	**80**

Gürteltasche, Hartleder	**4**
Gesamtgewicht:	**4**

Lederranzen (8 Stein)	**25**
Essbesteck, Zinn	10
Federmesser	5
Gänsekiel	1
Pergament (20 Blatt)	2
Seife	20
Sturmlaterne, Öl 3	30
Tagebuch, Papier	20
Tinte	4
Trinkflasche (5 Schank)	8
Gesamtgewicht:	**125**

Magische Artefakte, Kräuter, Tränke, ...

Gegenstand	Gew.	Anzahl				Wo getragen?	Bemerkung

Geld, Wertgegenstände, Edelsteine, Konten

Dukaten:	29									
Silbertaler:	9									
Heller:	5									
Kreuzer:	7									

Gewichte: Dukate (1 Unze); Silbertaler, Heller, Kreuzer (0,2 Unzen)

1D = 10S = 100H = 1000K

Art			Wert		#	
Aquamarin	5	Karat	4	D:		
Bernstein	5	Karat	9	D:		
Diamant	5	Karat	30	D:		
Granat	10	Karat	3	D:		
Jade	5	Karat	2	D:		
Turmalin	1	Karat	1	D:		
Turmalin	10	Karat	10	D:		
Onyx	10	Karat	5	D:		
		Karat		D:		
		Karat		D:		
		Karat		D:		
Nordlandbank		D				D
Einkommen, mtl	63	D				D
Lebensstil	-30	D				D
Lebensstil (Pferd)	-4	D				D

(bezahlt bis Boron '23 BF)

Gesamtwert: -29 **D** monatlich zu zahlen

Notizen

Bibliothek

Buch	Seiten	Nicht erf. Voraussetzungen	Wirkung	ZE
Artefakte und Alchemika	120	Bosporano 10/12?, KL 15/17?, Rechnen 12	Rechnen SE/18, Gimaril 0/5, Alchemie 12?, Semipermanenz I 100/2x10/10, Elem.Transition Bonus 4	?
Codex Dimensiones		Bosporano 9, Zhayad 7	Dämonisch(g)5/8, Limbus3/6, Thesis: Invocacio Minor, Invocacio Maior, Rekonstruktion Transversalis 270/3×7/15	
De Lithis	360	Bosporano 14, Gesteinskunde 5	Gesteinskunde 5/10 Hüttenkunde SE/6 Kristallzucht SE/6, Kraftspeicher; Zauber günstiger	
Der Grosze Paramanthus		Bosporano 7	erleichtert Alchemie +2	
Die Offenbarung der Nairakis	1200	Bosporano 16, KL 17, Götter 12, Magiekunde 14, Sternkunde 12	Götter/Kulte 12/16 Magiekunde 14/24 Sternkunde 12/16 steigerung nach ½ A Kraft 4/14 Metamagie 6/14 Temporal 4/7 AP ersparnisse!	
Geisterhand (3 Teile)			Telekinese 2/9 Thesis Foramen 15 Motoricus 14 Aport, Animatio 700/2×7/10 Nihilogravo Objectofixo 180/1×5/0	
Liber Zhammorican per Satinav				
Magie im Kampf	500		Kriegskunst 2/5 Schaden 4/8 Thesis: Adamantium, Armatrutz, Attributo, Blitz 14, Eisenrost Fulminictus 15, Gardianum Horriphobus, Ignifaxius, Plumbumbarum, Paralysis Rekonstruktion Dupplicatus, Karnifilo, Kulminatio 700/2×7/10 Sensattacco 350/2×7/10	
Systeme der Magie				

Zauberzeichen / Thesis	MAX
Blitz dich find	-
Fulminictus	-
Gardianum	-
Schutzkreis gegen Untote	-

Arbeitsfortschritte

Aki ibn Nezahits Tiere
Reitpferd Zedrakka, Warunker Pferd, erprobt

Name	Zedrakka	Gewicht	550 Stein	Alter	4 Jahre
Rasse	Warunker Pferd	Farbe	Apfelschimmel	Herkunft	Zucht aus Albenhus
Funktion	Reitpferd	Größe	88 Finger	Ausbildung	erprobt
Geschlecht	männlich			x fundiert	ländlich

Mut	-	Lebenspunkte	60									
Klugheit	-	RS (natürlich)	1	RS (Rüstung)			Art					
Intuition	-	Ausdauer (SB in Trab / Galopp)	7 / 5	Tragkraft	x	6	=	156 Stein				
Charisma	-	Geschwindigkeit (Schritt / Trab / Galopp)	2 / 11 / 13	Zugkraft	x	11	=	286 Stein				
Fingerfertigk.	-	Magieresistenz (Geist / Körper)	1 / 8	Futterbedarf Stein/Tag				15 / 15 / 17 / 19				
Gewandtheit	8	Initiativewert	8+1w6	#:	Erhalt / Leichte Arbeit / mittelschw. Arb. / schwere Arb. (Kosten: ca. 5K / Stein), wird aus 2/3 Rauhfutter (Notfall: Gras) und 1/3 Kraftfutter zusammengesetzt							
Konstitution	21	Attacke	11	Reit-AT (R-AT)	10	(TaW Reiten (Reiter)+LO (Pferd)+2*AT (Pferd))/4						
Körperkraft	26	Parade	8	Reit-PA (R-PA)	8	(TaW Reiten (Reiter)+LO (Pferd)+2*PA (Pferd))/4						
Loyalität	10											

Angriff	Typ		DK	TP	AT	PA	R-AT	R-PA	Bemerkungen
Biss	natürlich		H	1 W	11	8	10	8	
Tritt	natürlich		N	1 W+ 2	11	8	10	8	
				W+					
Besondere Kampfregeln:	Niederwerfen (2, Tritt); großer Gegner								

Vor-/Nachteile/Unarten	Beschreibung	Seite / Buch
Ausdauernd (Schritt und Trab)	Ausdauernd in best. GS	Zoo-Bot. S.36
Ruhiges Temperament	auch für ungeübte Reiter gut; solange TaW Reiten <4; Probe -1	Zoo-Bot. S.36
Sprungsicherheit	Reitenprobe beim Springen um 3 Punkte weniger erschwert	Zoo-Bot. S.36

Sonderfertigkeit	Beschreibung	Seite / Buch

Besondere Kampfregeln		
Niederwerfen (4; Tritt)	Wenn das Tier jemanden niederwerfen will, kann derjenige nur durch Ausweichen, Raufen/Ringen-PA: Auspendeln (od. Beinarbeit bei Tieren bis mittlerer Größe) parieren; alle Verteidigungsaktionen sind um den in der Klammer angegebenen Wert erschwert	Zoo-Bot. S.12
großer Gegner		

Ausrüstung am Pferd	Gew
Zügel und Zaumzeug, Leder, aufwendig mit vergoldeten Silberbeschlägen verziert	
Satteldecke, rote Wolle	
Reitsattel, punziert	
4 Hufeisen	
Satteltaschen (2 x 6 Stein)	
Stalldecke, hinten aufgeschnallt zusammengerollt	
Monatliches Lebesstil des Pferdes: 4D	
Täglich 1 ZE Beschäftigung	

Ausrüstung in Satteltaschen	Gew
Reitgerte	
Sporen, einfach	
Striegelzeug	
Futterbeutel für Kraftfutter	

Aki ibn Nezahit

Einstellung zu den Göttern

Gott	Aspekte	Heiliges Tier	Status	Beschreibung / Einstellung des Charakters
Praios	Sonne, Herrschaft, Gesetz, Wahrheit	Greif (Juli)	Zwölfe	
Rondra	Krieg, Mut, Ehre, Blitz, Donner	Löwin (August)	Zwölfe	
Efferd	Wasser, Meer, Fischer, Seefahrer	Delphin (September)	Zwölfe	
Travia	Herd, Ehe: Treue, Gastfreundschaft	Wildgans (Oktober)	Zwölfe	
Boron	Schlaf, Vergessen, Tod	Rabe (November)	Zwölfe	
Hesinde	Weisheit, Magie, Wissensch., Künste	Schlange (Dezember)	Zwölfe	zusammen mit Phex als gebender und nehmender Aspekt der Magie
Firun	Jagd, Winter	Eisbär (Januar)	Zwölfe	
Tsa	Leben, Neuerung, Wandel	Regenbogeneidechse (Februar)	Zwölfe	
Phex	Diebe, Händler, Sterne	Fuchs (März)	Zwölfe	zusammen mit Hesinde als gebender und nehmender Aspekt der Magie
Peraine	Ackerbau, Kräuter, Heilkunst	Storch (April)	Zwölfe	
Ingerimm	Feuer, Handwerk, Schmiedekunst	Hammer und Amboss (Mai)	Zwölfe	
Rahja	Wein, Rausch, (körperliche) Liebe	Stute (Juni)	Zwölfe	Die Weiblichkeit und Lust, die wie jede Frau nicht unbeachtet werden darf
Aves	Glück, Abenteurer		Halbgott / Zwölfe	Aki fühlt sich wegen seiner Reiselust hingezogen
Ifirn	Eis	Schwan	Halbgott / Zwölfe	
Kor	Krieg, Söldner	Panther	Halbgott / Zwölfe	Kampf und Auseinandersetzung (s. Swafnir)
Swafnir	Thorwaler	weißer Pottwal / Wale	Halbgott / Zwölfe	Der Beschützer, Reisen am Meer (s. Kor)
Rastullah	Alles	-	Novadi-Eingott	
Der Namenlose		Ratte	Gegner der Zwölfe	Gestürzter Gott ohne Namen, Bruder der Zwölf, "Böse"
Rur & Gror	Gottzwillinge Maraskans	-	für Maraskaner LOS und SUMU, Eltern der Zwölfe	

Göttergeschenke / Flüche / Auszeichnungen / Titel / Tadel

Bezeichnung	Datum / Abenteuer	Beschreibung und Effekte
Delfin	4. Efferd 1005 / Geburt	Schwimmen +1, Kochen -1

Aki ibn Nezahit

Bekannte Persönlichkeiten

Name	Ort	Stufe/Einfluss	Beschreibung	Abenteuer/Zeit (Kennenlernen)
Dongrimm Aslivson	Großer Fluss + Breite	0 / Mittelschicht	Kapitän der Miros Treu, Flusskahn, Thorwaler	Der Alchemyst / 1022BF
	Ferdok - Havena			
Vogt Kalman von Nilsitz	Bergfr. Eisenwald	0 / Oberschicht	Vogt und Vertreter des Kaiserreiches & des	Der Alchemyst / 1022BF
	Nilsitz		Bergkönigreiches Eisenwald	
Dorf Appelquell	Bergfr. Eisenwald	0 / Unterschicht	retteten ihre Kinder vor dem Alchemisten Haranon Lederer	Der Alchemyst / 1022BF
	Appelquell		feierten im Dorf ihre Rückkehr	
Daliseon, Druide	Bergfreiheit Eisenwald	0 / Mittelschicht	Einsiedler im Tal der Einsiedlerin	Die Einsiedlerin / 1022BF
	Tal der Einsiedlerin			
Norrigea, Einsiedlerin	Bergfr. Eisenwald	0 / Mittelschicht	Rondra- und Ingerimmasketin (aber Laie)	Die Einsiedlerin / 1022BF
	Tal der Einsiedlerin		exzellente Waffenschmiedin	
Trollfamilie Krschtils	Bergfr. Eisenwald	0 / ?	Tal der Einsiedlerin, Mutter Krschtil, Vater Krschmerg	Die Einsiedlerin / 1022BF
	Tal der Einsiedlerin		Töchter: Krikonk, Krschark, Söhne: Krschwasch, Krschtonn	
Al-Fessir, Novadi Händler	Albenhus	0 / Oberschicht	Zuerst in Gefängnis gebracht, dann wieder befreit	DerHändler / 1022 BF
			seine Ehre hergestellt	
Ugolf von Trackenborn	Dorf Trackenborn	0 / Oberschicht	von Hexenfluch und falschen Inquisitor befreit	Der Inquisitor / 1023 BF
	Edlengut Trackenborn, Baronie Liepenstein			
Reichsregentin Emer	Gareth	0 / alter Adel	Suche nach ihren Kindern	Tal der Finsternis / 1023 BF
	Regierungsresidenz			
Hofmagier Chiranor Feyamun	Gareth	0 / Oberschicht	bei dem Beschützen und der Suche nach kaiserlichen	Tal der Finsternis / 1023 BF
	Regierungsresidenz		Zwillingen war er sehr hilfreich	
Lana, Rondrageweihte	Galottas Reich			Tal der Finsternis / 1023 BF
Der Graue Firunder mit Bande	Galottas Reich			Tal der Finsternis / 1023 BF

Aki ibn Nezahit

Bestandene Abenteuer

Name	Datum	Zusammenfassung	Kampagne
Der Alchimyst	15. -21. ING 1022 BF		Die Spielsteine
Die Einsiedlerin	22.-24. ING 1022 BF	(Verbleib im Tal der Einsiedlerin bis 6. Rahja)	Die Spielsteine
Der Händler	7.-19. RAH 1022 BF		Die Spielsteine
Der Inquisitor	14. PRA – 2. RON 1023 BF		Die Spielsteine
Der silberrote Ritter	2. RON 1023 BF		
Tal der Finsternis	24.RON – 26. BOR 1023 BF		