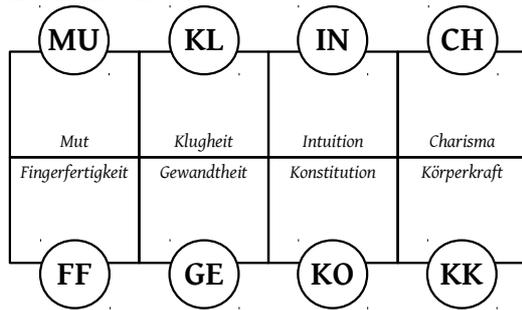


Das Schwarze Auge

Name Hesindian Schlangentreu

Heldentyp Magier

Eigenschaften



Abenteuerpunkte (AP)

AP gesammelt AP ausgegeben

--	--

Schicksalspunkte

Wert Aktuell

--	--

Portrait

Talente

Talent	Probe	BE	StF	Fertigkeitswert
Körpertalente				
Klettern	MU/GE/KK	×	B	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	×	D	
Kraftakt	KO/KK/KK	×	B	
Schwimmen	GE/KO/KK	×	B	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		D	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		D	
Verbergen	MU/IN/GE	×	C	
Gesellschaftstalente				
Betören	MU/CH/CH		B	
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	
Überreden	MU/IN/CH		C	
Verkleiden	IN/CH/GE		B	
Willenskraft	MU/IN/CH		D	
Naturtalente				
Fährtensuchen	MU/IN/GE	×	C	
Orientierung	KL/IN/IN		B	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO		C	
Tierkunde	MU/MU/CH	×	C	
Wildnisleben	MU/GE/KO	×	C	
Wissenstalente				
Geographie	KL/KL/IN		B	
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	
Kriegskunst	MU/KL/IN		B	
Magiekunde	KL/KL/IN		C	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	
Handwerkstalente				
Alchimie	MU/KL/FF	×	C	
Handel	KL/IN/CH		B	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	×	B	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	×	D	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	×	C	

Vorteile

Hohe Astralkraft VI

Der AsP-Vorrat ist um 6 Punkte höher als üblich (bereits eingerechnet).

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I

Der Magier bekommt 1 zusätzlichen AsP bei jeder Regenerationsphase dazu.

Zauberer

Hesindian ist in der Lage zu zaubern und besitzt Astralpunkte in Höhe von 20 AsP + (als Magier) KL-Wert (+6 durch Hohe Astralkraft VI).

Nachteile

Artefaktgebunden

Ist der Magier nicht in direktem Kontakt mit seinem Magierstab, kann er nur erschwert zaubern. Dieser Nachteil erschwert Zauber um -1, wenn die Bedingung des Körperkontaktes nicht erfüllt ist.

Schlechte Eigenschaft (Neugier)

In jeder Situation, in der die Neugier des Magiers angesprochen sein könnte, muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um sich zu beherrschen. Gelingt ihm diese Probe, ist alles in Ordnung, ansonsten muss er sich besonders neugierig verhalten.

Sonderfertigkeiten

Sprachen & Schriften

Garethi (die Verkehrssprache der meisten Menschen Aventuriens)
 Bosparano (eine alte, ausgestorbene Gelehrtensprache der Menschen)

Das Schwarze Auge

Besondere Kampfwerte

Initiative

Ausweichen

Geschwindigkeit

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zusätzliche Abzüge

Lebenspunkte (LeP)

Max.

Aktuell

Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP	Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator

Fernkampfwaffen

Waffen	FK	Reichweite (Schritt)			Ladezeit	TP	Kampftechnik	Munition
		Nah	Mittel	Weit				
		FK+2	0	FK-2				
Munition	○	○	○	○	○	○	○	○
Munition	○	○	○	○	○	○	○	○
Munition	○	○	○	○	○	○	○	○

Kampfsonderfertigkeiten

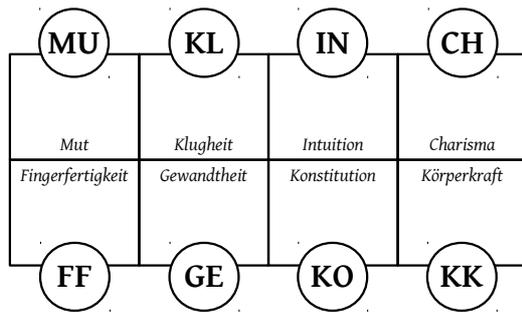
Verteidigungshaltung

Initiative: (Mut + Gewandtheit) / 2 + Kampfreflexe I-III
Ausweichen: Gewandtheit / 2 + Verbessertes Ausweichen I-III
Geschwindigkeit: Elfen/Menschen 8, Zwerge 6
Lebensenergie: Menschen 5, Elfen 2, Zwerge 8 + 2x Konstitution + zugekaufte Punkte +/- Punkte aus Vor-/Nachteilen
Attacke: Kampftechnikwert + 1 jeweils bei MU 11/14/17/20
Parade: Kampftechnikwert / 2 + 1 jeweils bei GE oder KK (je nach Kampftechnik) 11/14/17/20
Fernkampf: Kampftechnikwert + 1 jeweils bei FF 11/14/17/20

Kampftechniken

Kampftechniken		Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA
Nahkampf	Dolche	GE	B			
	Hieb Waffen	KK	C			
	Kettenwaffen	KK	C			X
	Raufen	GE/KK	B			
	Schilde	KK	C		X	
	Schwerter	GE/KK	C			
	Stangenwaffen	GE/KK	C			
	Zweihand-hieb Waffen	KK	C			
Fernkampf	Zweihand-schwerter	KK	C			
	Armbrüste	FF	B			X
	Bögen	FF	C			X
	Wurfwaffen	FF	B			X

Das Schwarze Auge



Astralpunkte (AsP)

Max. **Aktuell**

--	--

Tradition:

Magier

Astralenergie: 20 durch Zauberer + Klugheit (für Magier) + zugekaufte Punkte +/- Punkte aus Vor-/Nachteilen

Zauber

Balsam Salabunde			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/FF		1 AsP pro LeP	16 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	sofort	Magier	B

Das Ziel erhält nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Der Magier kann maximal so viele AsP einsetzen, wie sein FW beträgt. Die Menge der AsP, die eingesetzt werden, müssen vor dem Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Blitz dich find			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
(MU/IN/CH)-2		4 AsP	1 Aktion
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
8 Schritt	4 Runden	Magier	A

Alle Fertigungsproben und Proben auf Attacke, Parade und Ausweichen sind während der Wirkungsdauer für das Ziel des Zaubers um -1 erschwert. Aufgrund des Widerstands des Willens des Ziels ist der Zauber um -2 erschwert. Die Erschwernis ist oben in der Probe bereits vermerkt.

Duplicatus			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/CH		8 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	10 Runden	Magier	C

Der Magier erzeugt zwei illusionäre Doppelgänger. Bei gelungenen AT gegen das Ziel würfelt es mit 1W6: Bei 1-4 wurde nur ein Doppelgänger getroffen und das Ziel erleidet keinen Schaden. Bei 5-6 wurde das Ziel getroffen und muss sich verteidigen.

Ignifaxius			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/KL/CH		8 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
16 Schritt	sofort	Magier	C

Ein Flammenstrahl schießt auf das Ziel zu. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+6 Trefferpunkte. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff und kann entsprechend mit einer aktiven Schild-PA abgewehrt werden, und auch ein Ausweichen -2 ist möglich. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Motoricus			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/FF/KK		4 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
8 Schritt	5 Minuten	Magier	B

Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal 5 Schritt pro Aktion und dürfen maximal so viel wiegen wie ein Schwert (also etwa 1 Stein). Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine Probe auf *Krafttakt* nötig.

Penetrizzel			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/KL/IN		6 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
selbst	1 Minute	Magier	B

Der Zaubernde kann durch feste Materie blicken. Das Material darf maximal 60 Halbfinger (also 60 cm) dick sein. Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf die Sicht des Zaubernden aus.

Respondami			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
(MU/IN/CH)-2		8 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	15 Minuten	Magier	B

Der Verzauberte muss auf 3 Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein. Bei anderen Fragen kann der Verzauberte schweigen. Aufgrund des Widerstands des Willens des Ziels ist der Zauber um -2 erschwert. Die Erschwernis ist oben in der Probe bereits vermerkt.

Transversalis			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/CH/KO		8 + 1 AsP pro Meile	8 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
selbst	sofort	Magier	C

Mittels dieses Zaubers kann ein Held sich und seine Ausrüstung (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Dabei kann er nur das mitnehmen, was er auch selbst tragen kann (was also in seinem Heldenbogen vermerkt ist). Der Held muss schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal 10 Meilen vom Zaubernden entfernt sein. Wenn er den Ort nur sieht (aber nie dort war), ist die Probe um -2 erschwert.

Das Schwarze Auge

Zauber

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Stabzauber

Bindung des Stabes	Kosten: keine
<p>Der Stab ist unzerbrechlich und kann höchstens durch Feuer, das heißer als Drachenfeuer oder der Flammenstrahl eines Ignifaxius brennt, zerstört werden.</p>	

Ewige Flamme	Kosten: 1 AsP
<p>Das Ende des Stabes brennt wie eine Fackel. Wenn eine Fackel erlöschen würde, z. B. unter Wasser, endet der Stabzauber zwar nicht, aber die Flamme leuchtet solange auch nicht. Steigt der Magier wieder aus dem Wasser, dann entzündet sich die Flamme automatisch wieder. Das Feuer hat die natürliche Helligkeit und Hitze einer solchen Flamme, zehrt den Stab jedoch nicht auf. Im Kampf eingesetzt bietet die ewige Flamme keinen besonderen Vorteil. Die Wirkung des Stabzaubers endet automatisch, wenn der Magier schläft oder bewusstlos wird, oder spätestens nach 1 Stunde.</p>	

	Kosten:

	Kosten:

	Kosten:

	Kosten:

Das Schwarze Auge

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF