Günstlinge des Fuchses

Fanprodukt

Günstlinge des Fuchses

Vier Menschen standen in dem abgedunkelten Raum mit dem Ausblick auf den Palazzo. Einer von ihnen, der einen Becher des sündhaft teuren, schwarzen Getränks aus den Kolonien in den Fingern hielt und langsam erkalten ließ, zuckte mit den Schultern. „Länger können wir nicht auf ihn warten, fangen wir an. Pamina, der Tresor …“
„… steht im vierten Obergeschoss. Ich durchquere den Korridor, gehe durch den Dienstbotengang, knacke dann die Tür zum Balkon, klettere zwei Etagen höher, schleiche mich an den vier Wachen vorbei und steige ins Schlafzimmer ein. Du hast es oft genug gesagt“, sprudelte es aus der Angesprochenen heraus, bevor sie sich prompt umdrehte und das Zimmer durch's Fenster verließ.
Nepolemo schüttelte den Kopf. Dann wandte er sich dem Tulamiden zu. „Hamed, du bist dir sicher, dass sie mit deinem Spielzeug die Beleuchtung bei den Wachen löschen kann?“
„Ich bin mir sicher, dass ...? Dieses 'Spielzeug' ist ein rehermetisierbares Kadunom mit Manifesto-Cantus. Ja, ich bin mir sicher. Du lieferst den aberwitzigen Plan und ich die Wundermittel. 'Spielzeug', ts ...“ Er verschränkte die Arme.
„Wunderbar. Dann kommt jetzt unser großer Auftritt, Sanya.“ Die Frau lächelte, bevor sich ihre Miene verhärtete und ihr sonst weiches Horathi dem groben Garethi wich. „Sanya? Du meinst sicherlich Luitperga von Braunenklamm. Der Comto wird uns schon bald erzählt haben, an wen er die Manufaktur verkauft hat.“
„Aber gewiss doch, 'Euer Hochgeboren'. Wollen wir?“, fragte Nepolemo, bot ihr einen Arm an und streifte sich mit dem anderen die Fuchsmaske übers Gesicht, während er die Nachtschöne zur Tür führte.
Bevor er sie erreichte, schwang sie schon auf. Eolan trat ins Zimmer, einen reglosen Körper über der Schulter.
„Nepolemo, wir haben ein Problem“, zischte er, als er ihn auf dem Tisch ablud. „Der hier hat dem Leibdiener des Comtos aufgelauert. Seht ihr die Stiefel? Die Al'Anfaner sind hier!“

Die Charaktere – Ein phexgefälliger Haufen

Schläger, Betrüger, Dieb, Zauberkünstler und Verbrechergenie – wer hier jetzt sofort an die TV-Serie *Leverage* denkt, liegt damit goldrichtig. Doch besser gut geklaut als schlecht erfunden, nicht wahr? Und wo sollte dieser Grundsatz mehr gelten als bei der perfekten Gruppe für ein phexgefälliges Abenteuer?
Speziell für das DSA5-Beta-Abenteuer **Die Gunst des Fuchses** haben wir für euch nach dem Vorbild der *Leverage*-Charaktere eine Heldengruppe zusammengestellt, mit der ihr euch auf Diebeszug begeben könnt.

Eolan, der Schläger

Eolan ist der Mann für's Grobe. Aufgewachsen in den Gassen hat er schon für zahlreiche Auftraggeber auf beiden Seiten des Gesetzes gearbeitet und einige Dinge getan, auf die er nicht stolz ist. Während er zumeist jovial und freundlich ist, mauert er sehr schnell, wenn es um seine Vergangenheit geht. Tatsächlich versucht er trotz seiner Fähigkeiten mittlerweile, Tote zu vermeiden, wozu gerade im städtischen Milieu seine waffenlosen Kampffähigkeiten zumeist ausreichen.

Wichtige Ausrüstung:
3x Schlafgift

Hamed, der Zauberkünstler

Hamed ibn Omar, der aus den Tulamidenlanden stammt, lernte dort sein Handwerk bei Jaffar al'Kitab, einem Artefaktmagier der Khunchomer Schule. Während dieser strikt auf den Händlerpfaden Phexens wandelte, ging an Hamed ein halber Schelm verloren. Grenzen der Magie wie des Rechts waren dazu gemacht, ausgetestet zu werden. Eine dieser Eskapaden, die einen grausamen Emirssohn, eine Haremsdame und drei Pfund Khunchomer Pfeffer involvierte, zwang Hamed zu einer schnellen Flucht in die weite Ferne, die sich in diesem Fall als Horasreich entpuppte.

Wichtige Ausrüstung:
2x Heiltrank, Qualität C
1x Liebestrunk, Qualität B

"Hameds kleiner Wassereimer": ein hohler, mit Wasser gefüllter Kautschukball von etwa 2 Fingern Durchmesser an einer vier Schritt langen Schnur
Zauberspeicher, 2 Ladungen MANIFESTO (Reichweite erhöht, Wasser)
Auslöser & Wirkung: Wird der Ball geworfen und spannt sich die Schnur straff, wird der Manifesto auf das nächste Feuer in Reichweite ausgelöst.

"Hameds helfende Hand": Ein silberner Anhänger in Form einer greifenden Hand
Zauberspeicher, 1 Ladung MOTORICUS (Reichweite erhöht)
Auslöser & Wirkung: Drückt man den Daumen auf die anderen Finger der Hand, wird ein Motoricus auf ein bis zu 8 Stein schweres Ziel nach Wahl des Nutzers gewirkt.

Sanya, die Betrügerin

Sanya, die Nachtschöne der Gruppe, ist jedermann. Ob bornische Bronnjarin oder brabakische Fischersfrau, es gibt wenige Rollen, in die sie nicht schlüpfen kann. Es gibt kaum einen Dialekt oder einen Stand, den sie nicht perfekt vortäuschen kann. Die Opfer ihrer Betrügereien sind meist sehr schnell von ihr bezaubert – im wörtlichen oder im übertragenen Sinn. Woher Sanya genau stammt, wie ihr wirklicher Name ist und weshalb sie tut, was sie tut, ist ihr Geheimnis.

Wichtige Ausrüstung:
Umfangreiche Schminkutensilien, Qualität 6
Schneiderwerkzeug, Qualität 5

Pamina, die Diebin

Pamina wuchs zwischen den Jugendbanden ihrer Stadt und sie misshandelnden Zieheltern auf und trug die Spuren davon. Keiner käme auf die Idee, sie für 'normal' zu halten, doch ihre Kompetenz als Einbrecherin, Taschendiebin und Fassadenkletterin ist unbestritten. Der Umgang mit Menschen liegt ihr dagegen eher nicht.

Wichtige Ausrüstung:
Einbrecherwerkzeug, Qualität 6
Kletterhaken & Seidenseile, Qualität 5

Nepolemo, der Denker

Nepolemo Westfar ist ein Rechtsgelehrter, der in Grangor beim Bankhaus Bosparan ausgebildet wurde und lange Zeit als Spezialist für Sicherheitsfragen dort angestellt war. Ob gefälschte Wechsel, faule Kredite oder vorgetäuschte Sicherheiten: Kaum jemand war so gut wie er darin, solcherlei Schwindel aufzudecken. Doch vor einigen Götterläufen wurde er im Kleinkrieg zweier Grangorer Handelshäuser zum Bauernopfer. Man schob ihm ein Verbrechen zu, das er nicht begangen hatte, er verlor seine Anstellung und wurde vom ehrbaren Gelehrten zum gesuchten Verbrecher. Inzwischen hat er aus der Not eine Tugend gemacht und eine kleine, schlagkräftige Truppe zusammengestellt, die er als kreatives Genie anführt. Richtig wohl fühlt er sich nicht dabei, mit Betrug und Diebstahl sein Geld zu verdienen, doch immerhin kann er manchmal Anderen helfen – und die Stunde der Rache kommt bestimmt auch.

Wichtige Ausrüstung:
Stockdegen
Notiz- & Skizzenbuch
Schreib- & Zeichenutensilien, Qualität 5

ERFAHRUNGSGRAD	Erfahren
TYPBESCHREIBUNG	Der Schläger
SOZIALSTATUS	Mittelschicht
SPIELER	
HAARE	braun
AUGEN	braun
GRÖSSE	186
GEWICHT	90
NAME	Eolan
SPEZIES	Mensch
KULTUR	Horasreich
PROFESSION	Schläger

	WERT	BONUS.	MAX.
MU	13	+0	18
KL	10	+0	18
IN	12	+0	18
CH	12	+0	18
FF	10	+0	18
GE	15	+0	18
KO	14	+0	18
KK	14	+0	18

	WERT	GRUND	BONUS	KAUF	MAX.	AKTUELL
LeP	29	25	4	0	14	
AsP	-	-	-	-	-	
KaP	-	-	-	-	-	
MR	3	0	3	SCHIPS		
GS	13	8	5	WERT	MAX.	
INI	12	10	2	3	3	

AP (GESAMT)	AP (AKTUELL)
2500	0

SPRACHEN & SCHRIFTEN

Garethi III, Atak I, Füchsisch

Kusliker Zeichen I

VORTEILE

Eisern I
Herausragende Eigenschaft GE
Hohe LE II

NACHTEILE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

TALENTDOKUMENT

NAME DES HELDEN Eolan

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	10	12	12	10	15	14	14

KÖRPERTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fliegen	MU/IN/GE	X	B	I	
Gaukeleien	MU/CH/FF	X	A	I	
Klettern	MU/GE/KK	X	B	3	
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	X	C	6	
Reiten	IN/GE/KK	X	B	I	
Schwimmen	GE/KO/KK	X	B	I	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		C	5	
Singen	IN/CH/KO		A	I	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		C	4	
Tanzen	CH/GE/GE	X	A	I	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	X	B	I	
Verbergen	MU/IN/GE	X	C	5	
Zechen	IN/KO/KK		A	4	

GESELLSCHAFTSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH		B	I	
Betören	MU/CH/CH		B	4	
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	4	
Etikette	KL/IN/CH		B	I	
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	7	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	4	
Überreden	MU/IN/CH		C	4	
Verkleiden	IN/CH/GE	(x)	B	4	
Willenskraft	MU/IN/CH		C	4	

NATURTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fährtensuchen	KL/IN/IN		C	I	
Fesseln	KL/FF/KK		A	I	
Fischen & Angeln	IN/FF/KO	X	A	I	
Orientierung	KL/IN/IN		B	2	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF		C	I	
Tierkunde	MU/KL/IN		C	I	
Wildnisleben	IN/GE/KO	X	C	I	

WISSENSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		A	I	
Geographie	KL/KL/IN		B	I	
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	I	
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	3	
Kriegskunst	MU/KL/IN		A	I	
Magiekunde	KL/KL/IN		C	I	
Mechanik	KL/KL/FF		B	I	
Rechnen	KL/KL/IN		A	2	
Rechtskunde	KL/KL/IN		A	2	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	I	
Staatskunst	KL/IN/CH		A	2	
Sternkunde	KL/KL/IN		B	I	

HANDWERKSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Alchimie	MU/KL/FF		C	I	
Fahrzeuge	IN/CH/FF		A	I	
Handel	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Seele	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF		C	I	
Holzbearbeitung	KL/FF/KK		B	I	
Kochen & Backen	KL/IN/FF		A	6	
Lederbearbeitung	KL/FF/FF		B	I	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF		A	I	
Metallbearbeitung	KL/FF/KK		C	I	
Musizieren	IN/CH/FF		A	I	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	X	C	I	
Seefahrt	FF/GE/KK		B	I	
Steinbearbeitung	FF/FF/KK		B	I	
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF		A	I	

GABEN

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung

KAMPFDOKUMENT

NAME DES HELDEN Eolan

AT-BASIS (GE)	PA-BASIS (GE)	INI	WS-Mod	WS
10	10	11 [12]	+0	7
AT-BASIS (KK)	**PA-BASIS (KK)**	**FK-BASIS**	**GS**	**BE**
9	9	5	12 [13]	1

KAMPFTECHNIKEN

Name	Leiteigenschaft	SF	KTW	AT	PA
Armbrüste	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Ausweichen	Gewandtheit	C	8	X	8
Bögen	Fingerfertigkeit	C	I	I	X
Dolche	Gewandtheit	B	I	I	0
Fechtwaffen	Gewandtheit	C	4	4	0
Hiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Kettenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Raufen	Gewandtheit	B	10	10	0
Schilde	Körperkraft	C	I	0	I
Schwerter	Körperkraft	C	I	I	0
Stangenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Wurfwaffen	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Zweihandhiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Zweihandschwerter	Körperkraft	C	I	I	0

WUNDEN ❍ ❍ ❍ ❍

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	TP	SB	Reichweite	mod.	AT/PA	(BE)
Waffenlos	0	–	Raufen	1W6	GE 14 +1	kurz		20 / 10	19 / 10
Rapier	0	120	Fechtwaffen	1W6+3	GE 15 +0	mittel		14 / 10	13 / 10

FERNKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	Lad.	TP	SB	Reichweite	mod.	FK	(BE)	Gsch.

RÜSTUNG

Name			RS	BE
Gambeson			2	1
Gesamtrüstung (Zusatz)				
Zone: Kopf				
Zone: Torso				
Zone: Arme				
Zone: Beine				
BE-Gewöhnung	0	**Gesamt**	2	1

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

Mercenario, Blutgrubenstil
Eisenarm I, Entwaffnen

ZUSTÄNDE

Betäubung ❍ ❍ ❍ ❍
Verwirrung ❍ ❍ ❍ ❍
Paralyse ❍ ❍ ❍ ❍
Entrückung ❍ ❍ ❍ ❍

Probenmodifikator
(normal/Gottheit gefällig)

0	0

ERFAHRUNGSGRAD	Erfahren
TYPBESCHREIBUNG	Der Zauberkünstler
SOZIALSTATUS	Mittelschicht
NAME	Hamed ibn Omar
SPIELER	
SPEZIES	Mensch
HAARE	schwarz
AUGEN	braun
KULTUR	Tulamidenlande
GRÖSSE	185 HF
GEWICHT	80 Stein
PROFESSION	Magier

	WERT	BONUS.	MAX.
MU	12	+0	18
KL	14	+0	18
IN	14	+0	18
CH	13	+0	18
FF	14	+0	18
GE	12	+0	18
KO	11	+0	18
KK	10	+0	18

	WERT	GRUND	BONUS	KAUF	MAX.	AKTUELL
LeP	26	25	1	0	11	
AsP	45	45	4	-4	45	
KaP	-	-	-	-	-	
MR	2	0	2	SCHIPS		
GS	10	8	2	WERT	MAX.	
INI	14	10	4	3	3	

AP (GESAMT)	AP (AKTUELL)
2500	0

SPRACHEN & SCHRIFTEN

Garethi II, Füchsisch, Tulamidya III

Kusl. Zeichen II

VORTEILE

Zauberer III
Hohe Astralkraft III
Verb. Regeneration (Astral) I

NACHTEILE

Artefaktgebunden II

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

Dokumentfälscher

TALENTDOKUMENT

NAME DES HELDEN Hamed ibn Omar

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	14	14	13	14	12	11	10

KÖRPERTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fliegen	MU/IN/GE	X	B	I	
Gaukeleien	MU/CH/FF	X	A	I	
Klettern	MU/GE/KK	X	B	I	
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	X	C	I	
Reiten	IN/GE/KK	X	B	I	
Schwimmen	GE/KO/KK	X	B	I	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		C	I	
Singen	IN/CH/KO		A	I	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		C	3	
Tanzen	CH/GE/GE	X	A	I	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	X	B	I	
Verbergen	MU/IN/GE	X	C	3	
Zechen	IN/KO/KK		A	I	

GESELLSCHAFTSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH		B	I	
Betören	MU/CH/CH		B	I	
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	I	
Etikette	KL/IN/CH		B	I	
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	I	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	I	
Überreden	MU/IN/CH		C	3	
Verkleiden	IN/CH/GE	(x)	B	I	
Willenskraft	MU/IN/CH		C	I	

NATURTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fährtensuchen	KL/IN/IN		C	I	
Fesseln	KL/FF/KK		A	I	
Fischen & Angeln	IN/FF/KO	X	A	I	
Orientierung	KL/IN/IN		B	I	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF		C	I	
Tierkunde	MU/KL/IN		C	I	
Wildnisleben	IN/GE/KO	X	C	I	

WISSENSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		A	3	
Geographie	KL/KL/IN		B	I	
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	I	
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	I	
Kriegskunst	MU/KL/IN		A	I	
Magiekunde	KL/KL/IN		C	7	
Mechanik	KL/KL/FF		B	6	
Rechnen	KL/KL/IN		A	5	
Rechtskunde	KL/KL/IN		A	I	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	3	
Staatskunst	KL/IN/CH		A	I	
Sternkunde	KL/KL/IN		B	5	

HANDWERKSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Alchimie	MU/KL/FF		C	7	
Fahrzeuge	IN/CH/FF		A	I	
Handel	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Seele	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF		C	I	
Holzbearbeitung	KL/FF/KK		B	I	
Kochen & Backen	KL/IN/FF		A	I	
Lederbearbeitung	KL/FF/FF		B	I	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF		A	9	
Metallbearbeitung	KL/FF/KK		C	I	
Musizieren	IN/CH/FF		A	I	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	X	C	6	
Seefahrt	FF/GE/KK		B	I	
Steinbearbeitung	FF/FF/KK		B	I	
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF		A	I	

GABEN

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung

KAMPFDOKUMENT

NAME DES HELDEN Hamed ibn Omar

AT-BASIS (GE)	PA-BASIS (GE)	INI	WS-Mod	WS
7	7	14	+0	6
AT-BASIS (KK)	**PA-BASIS (KK)**	**FK-BASIS**	**GS**	**BE**
5	5	9	10	0

KAMPFTECHNIKEN

Name	Leiteigenschaft	SF	KTW	AT	PA
Armbrüste	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Ausweichen	Gewandtheit	C	I	X	I
Bögen	Fingerfertigkeit	C	I	I	X
Dolche	Gewandtheit	B	I	I	0
Fechtwaffen	Gewandtheit	C	I	I	0
Hiebwaffen	Körperkraft	C	4	I	3
Kettenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Raufen	Gewandtheit	B	I	I	0
Schilde	Körperkraft	C	I	0	I
Schwerter	Körperkraft	C	I	I	0
Stangenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Wurfwaffen	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Zweihandhiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Zweihandschwerter	Körperkraft	C	I	I	0

WUNDEN ❍ ❍ ❍ ❍

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	TP	SB	Reichweite	mod.	AT/PA	(BE)
Magierstab, mittel	0	100	Hiebwaffen	1W6+2	KK 13 +0	mittel		6 / 8	6 / 8

FERNKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	Lad.	TP	SB	Reichweite	mod.	FK	(BE)	Gsch.

RÜSTUNG

Name			RS	BE
Gesamtrüstung (Hauptteil)				
Gesamtrüstung (Zusatz)				
Zone: Kopf				
Zone: Torso				
Zone: Arme				
Zone: Beine				
BE-Gewöhnung	0	**Gesamt**	0	0

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

ZUSTÄNDE

Betäubung ❍ ❍ ❍ ❍
Verwirrung ❍ ❍ ❍ ❍
Paralyse ❍ ❍ ❍ ❍
Entrückung ❍ ❍ ❍ ❍

Probenmodifikator
(normal/Gottheit gefällig)

0	0

ZAUBER-/LITURGIEN-DOKUMENT

NAME DES HELDEN Hamed ibn Omar

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	14	14	13	14	12	11	10

TRADITION	LEITEIGENSCHAFT magisch	LEITEIGENSCHAFT karmal	MERKMAL/KIRCHE
	KL	CH	

AsP	KaP

ZAUBER/LITURGIEN

Name	Probe	FW	Dauer	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Merkmal/ Kirche	SF	Seite
Arcanovi	KL/IN/FF	8	8 h	16	8 m	sofort	Objekt	C	236
Balsam Salabunde	KL/IN/FF	4	4 Akt	1/LeP	Berührung	sofort	Heilung	C	227
Manifesto	MU/IN/CH	4	16 Akt	4	1 m	sofort	Elementar	A	231
Motoricus	GE/FF/KK	7	4 Akt	ab 3	8 m	5 min, (A)	Telekinese	B	232
Odem Arcanum	KL/IN/FF	5	4 Akt	4	8 m	1 min	Hellsicht	A	232
Auris Nasus	KL/IN/FF	4	8 Akt	4 +2/5 min	8 m	(A), Konz	Illusion	B	226
Penetrizzel	KL/IN/FF	4	4 Akt	4 +2/min	selbst	(A), Konz	Hellsicht	B	233
Feuerfinger	MU/IN/CH	7	1 Akt	1	selbst	5 min	Elementar	A	225

MAGISCHE/KLERIKALE SONDERFERTIGKEITEN

Große Meditation
Tradition Gildenmagier

ERFAHRUNGSGRAD	Erfahren
TYPBESCHREIBUNG	Die Betrügerin
SOZIALSTATUS	Mittelschicht

NAME	Sanya	SPIELER	
SPEZIES	Mensch	HAARE schwarz	AUGEN braun
KULTUR	Tulamidenlande	GRÖSSE 173 HF	GEWICHT 67 Stein
PROFESSION	Hexe [Schülerin der Fedora Salfani]		

	WERT	BONUS.	MAX.
MU	14	+0	18
KL	13	+0	18
IN	14	+0	18
CH	14	+0	18
FF	12	+0	18
GE	11	+0	18
KO	11	+0	18
KK	11	+0	18

	WERT	GRUND	BONUS	KAUF	MAX.	AKTUELL
LeP	26	25	1	0	11	
AsP	44	40	4	0	40	
KaP	-	-	-	-	-	
MR	4	0	4	SCHIPS		
GS	9	8	1	WERT	MAX.	
INI	14	10	4	3	3	

AP (GESAMT)	AP (AKTUELL)
2500	0

SPRACHEN & SCHRIFTEN

Garethi III, Füchsisch, Fächersprache, Lippenlesen, Atak I

Kusliker Zeichen II

VORTEILE

Zauberer III
Gutaussehend II
Vertrauenerweckend
Hohe Astralkraft II

NACHTEILE

Eitelkeit 5
Körpergebundene Kraft I
Rachsucht 5

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

TALENTDOKUMENT

NAME DES HELDEN Sanya

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	14	12	11	11	11

KÖRPERTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fliegen	MU/IN/GE	X	B	4	
Gaukeleien	MU/CH/FF	X	A	I	
Klettern	MU/GE/KK	X	B	I	
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	X	C	I	
Reiten	IN/GE/KK	X	B	I	
Schwimmen	GE/KO/KK	X	B	I	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		C	I	
Singen	IN/CH/KO		A	I	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		C	4	
Tanzen	CH/GE/GE	X	A	7	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	X	B	I	
Verbergen	MU/IN/GE	X	C	I	
Zechen	IN/KO/KK		A	I	

GESELLSCHAFTSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH		B	I	
Betören	MU/CH/CH		B	9	
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	I	
Etikette	KL/IN/CH		B	6	
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	I	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	6	
Überreden	MU/IN/CH		C	9	
Verkleiden	IN/CH/GE	(x)	B	7	
Willenskraft	MU/IN/CH		C	I	

NATURTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fährtensuchen	KL/IN/IN		C	I	
Fesseln	KL/FF/KK		A	I	
Fischen & Angeln	IN/FF/KO	X	A	I	
Orientierung	KL/IN/IN		B	I	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF		C	I	
Tierkunde	MU/KL/IN		C	I	
Wildnisleben	IN/GE/KO	X	C	I	

WISSENSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		A	I	
Geographie	KL/KL/IN		B	I	
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	I	
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	3	
Kriegskunst	MU/KL/IN		A	I	
Magiekunde	KL/KL/IN		C	4	
Mechanik	KL/KL/FF		B	I	
Rechnen	KL/KL/IN		A	I	
Rechtskunde	KL/KL/IN		A	I	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	I	
Staatskunst	KL/IN/CH		A	I	
Sternkunde	KL/KL/IN		B	I	

HANDWERKSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Alchimie	MU/KL/FF		C	I	
Fahrzeuge	IN/CH/FF		A	I	
Handel	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Seele	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF		C	I	
Holzbearbeitung	KL/FF/KK		B	I	
Kochen & Backen	KL/IN/FF		A	I	
Lederbearbeitung	KL/FF/FF		B	I	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF		A	I	
Metallbearbeitung	KL/FF/KK		C	I	
Musizieren	IN/CH/FF		A	I	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	X	C	I	
Seefahrt	FF/GE/KK		B	I	
Steinbearbeitung	FF/FF/KK		B	I	
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF		A	I	

GABEN

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung

KAMPFDOKUMENT

NAME DES HELDEN Sanya

AT-BASIS (GE)	PA-BASIS (GE)	INI	WS-Mod	WS
6	6	14	+0	6
AT-BASIS (KK)	**PA-BASIS (KK)**	**FK-BASIS**	**GS**	**BE**
6	6	7	9	0

KAMPFTECHNIKEN

Name	Leiteigenschaft	SF	KTW	AT	PA
Armbrüste	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Ausweichen	Gewandtheit	C	I	X	I
Bögen	Fingerfertigkeit	C	I	I	X
Dolche	Gewandtheit	B	4	0	4
Fechtwaffen	Gewandtheit	C	I	I	0
Hiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Kettenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Raufen	Gewandtheit	B	I	I	0
Schilde	Körperkraft	C	I	0	I
Schwerter	Körperkraft	C	I	I	0
Stangenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Wurfwaffen	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Zweihandhiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Zweihandschwerter	Körperkraft	C	I	I	0

WUNDEN ❍ ❍ ❍ ❍

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	TP	SB	Reichweite	mod.	AT/PA	(BE)
Dolch*	0	20	Dolche	1W6+1	GE 14 +0	kurz		6 / 10	6 / 10

FERNKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	Lad.	TP	SB	Reichweite	mod.	FK	(BE)	Gsch.

RÜSTUNG

Name			RS	BE
Gesamtrüstung (Hauptteil)				
Gesamtrüstung (Zusatz)				
Zone: Kopf				
Zone: Torso				
Zone: Arme				
Zone: Beine				
BE-Gewöhnung	0	**Gesamt**	0	0

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

ZUSTÄNDE

Betäubung ❍ ❍ ❍ ❍
Verwirrung ❍ ❍ ❍ ❍
Paralyse ❍ ❍ ❍ ❍
Entrückung ❍ ❍ ❍ ❍

Probenmodifikator
(normal/Gottheit gefällig)

0	0

ZAUBER-/LITURGIEN-DOKUMENT

NAME DES HELDEN Sanya

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	14	12	11	11	11

TRADITION	LEITEIGENSCHAFT magisch	LEITEIGENSCHAFT karmal	MERKMAL/KIRCHE
	CH	CH	

AsP	KaP

ZAUBER/LITURGIEN

Name	Probe	FW	Dauer	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Merkmal/ Kirche	SF	Seite
Grosse Gier	KL/IN/CH(+MR)	1	4 Akt	4	Berührung	FP x 5 min	Einfluss	B	229
Harmlose Gestalt	KL/IN/FF	1	8 Akt	8,4/5 min	selbst	(A)	Illusion	B	229
Hexengalle	IN/FF/KO	1	2 Akt	1/TP	selbst	sofort	Verwandlung	B	230
Katzenaugen	KL/IN/FF	1	8 Akt	2 +1/10 min	selbst	sofort	Verwandlung	A	231
Odem Arcanum	KL/IN/FF	1	4 Akt	4	8 m	1 min	Hellsicht	A	232
Motoricus	GE/FF/KK	1	4 Akt	ab 3	8 m	5 min, (A)	Telekinese	B	232
Satuarias Herrlichkeit	KL/IN/FF	1	8 Akt	8	selbst	FP in h	Verwandlung	B	234
Bezauberndes Lächeln	MU/IN/CH	7	1 Akt	1	selbst	5 min	Einfluss	A	225

MAGISCHE/KLERIKALE SONDERFERTIGKEITEN

Große Meditation
Tradition Hexe

ERFAHRUNGSGRAD	Erfahren
TYPBESCHREIBUNG	Die Diebin
SOZIALSTATUS	Unterschicht
SPIELER	
HAARE	blond
AUGEN	blau
GRÖSSE	160 HF
GEWICHT	51 Stein
NAME	Pamina
SPEZIES	Mensch
KULTUR	Horasreich
PROFESSION	Diebin

	WERT	BONUS.	MAX.
MU	14	+0	18
KL	12	+0	18
IN	14	+0	18
CH	9	+0	18
FF	14	+0	18
GE	14	+0	18
KO	12	+0	18
KK	11	+0	18

	WERT	GRUND	BONUS	KAUF	MAX.	AKTUELL
LeP	27	25	2	0	12	
AsP	-	-	-	-	-	
KaP	-	-	-	-	-	
MR	4	0	4	SCHIPS		
GS	12	8	4	WERT	MAX.	
INI	14	10	4	3	3	

AP (GESAMT)	AP (AKTUELL)
2500	0

SPRACHEN & SCHRIFTEN

Garethi III, Füchsisch, Atak II

VORTEILE

Balance
Begabung (Taschendiebstahl)
Begabung (Verbergen)
Begabung (Körperbeherrschung)
Schlangenmensch
Unauffällig

NACHTEILE

Goldgier 5
Unterschicht

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

TALENTDOKUMENT

NAME DES HELDEN Pamina

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	12	14	9	14	14	12	11

KÖRPERTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fliegen	MU/IN/GE	X	B	I	
Gaukeleien	MU/CH/FF	X	A	I	
Klettern	MU/GE/KK	X	B	9	
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	X	C	7	
Reiten	IN/GE/KK	X	B	I	
Schwimmen	GE/KO/KK	X	B	I	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		C	4	
Singen	IN/CH/KO		A	I	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		C	4	
Tanzen	CH/GE/GE	X	A	I	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	X	B	10	
Verbergen	MU/IN/GE	X	C	10	
Zechen	IN/KO/KK		A	4	

GESELLSCHAFTSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH		B	I	
Betören	MU/CH/CH		B	I	
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	I	
Etikette	KL/IN/CH		B	I	
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	7	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	4	
Überreden	MU/IN/CH		C	I	
Verkleiden	IN/CH/GE	(x)	B	I	
Willenskraft	MU/IN/CH		C	4	

NATURTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fährtensuchen	KL/IN/IN		C	I	
Fesseln	KL/FF/KK		A	I	
Fischen & Angeln	IN/FF/KO	X	A	I	
Orientierung	KL/IN/IN		B	4	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF		C	I	
Tierkunde	MU/KL/IN		C	I	
Wildnisleben	IN/GE/KO	X	C	I	

WISSENSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		A	I	
Geographie	KL/KL/IN		B	I	
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	I	
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	4	
Kriegskunst	MU/KL/IN		A	I	
Magiekunde	KL/KL/IN		C	I	
Mechanik	KL/KL/FF		B	I	
Rechnen	KL/KL/IN		A	4	
Rechtskunde	KL/KL/IN		A	3	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	3	
Staatskunst	KL/IN/CH		A	I	
Sternkunde	KL/KL/IN		B	I	

HANDWERKSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Alchimie	MU/KL/FF		C	I	
Fahrzeuge	IN/CH/FF		A	I	
Handel	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Seele	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF		C	I	
Holzbearbeitung	KL/FF/KK		B	I	
Kochen & Backen	KL/IN/FF		A	I	
Lederbearbeitung	KL/FF/FF		B	I	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF		A	I	
Metallbearbeitung	KL/FF/KK		C	I	
Musizieren	IN/CH/FF		A	I	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	X	C	8	
Seefahrt	FF/GE/KK		B	I	
Steinbearbeitung	FF/FF/KK		B	I	
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF		A	I	

GABEN

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung

KAMPFDOKUMENT

NAME DES HELDEN Pamina

AT-BASIS (GE)	PA-BASIS (GE)	INI	WS-Mod	WS
9	9	14	+0	6
AT-BASIS (KK)	**PA-BASIS (KK)**	**FK-BASIS**	**GS**	**BE**
6	6	9	12	0

KAMPFTECHNIKEN

Name	Leiteigenschaft	SF	KTW	AT	PA
Armbrüste	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Ausweichen	Gewandtheit	C	I	X	I
Bögen	Fingerfertigkeit	C	I	I	X
Dolche	Gewandtheit	B	4	I	3
Fechtwaffen	Gewandtheit	C	I	I	0
Hiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Kettenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Raufen	Gewandtheit	B	I	I	0
Schilde	Körperkraft	C	I	0	I
Schwerter	Körperkraft	C	I	I	0
Stangenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Wurfwaffen	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Zweihandhiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Zweihandschwerter	Körperkraft	C	I	I	0

WUNDEN ❍ ❍ ❍ ❍

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	TP	SB	Reichweite	mod.	AT/PA	(BE)
Dolch*	0	20	Dolche	1W6+1	GE 14 +0	kurz		10 / 12	10 / 12

FERNKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	Lad.	TP	SB	Reichweite	mod.	FK	(BE)	Gsch.

RÜSTUNG

Name			RS	BE
Gesamtrüstung (Hauptteil)				
Gesamtrüstung (Zusatz)				
Zone: Kopf				
Zone: Torso				
Zone: Arme				
Zone: Beine				
BE-Gewöhnung	0	**Gesamt**	0	0

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

ZUSTÄNDE

Betäubung ❍ ❍ ❍ ❍
Verwirrung ❍ ❍ ❍ ❍
Paralyse ❍ ❍ ❍ ❍
Entrückung ❍ ❍ ❍ ❍

Probenmodifikator
(normal/Gottheit gefällig)

0	0

ERFAHRUNGSGRAD	Erfahren
TYPBESCHREIBUNG	Der Denker
SOZIALSTATUS	Mittelschicht
NAME	Nepolemo Westfar
SPIELER	
SPEZIES	Mensch
HAARE	schwarz
AUGEN	braun
KULTUR	Horasreich
GRÖSSE	180 HF
GEWICHT	80 Stein
PROFESSION	Rechtsgelehrter

	WERT	BONUS.	MAX.
MU	14	+0	18
KL	14	+0	18
IN	14	+0	18
CH	13	+0	18
FF	12	+0	18
GE	12	+0	18
KO	11	+0	18
KK	10	+0	18

	WERT	GRUND	BONUS	KAUF	MAX.	AKTUELL
LeP	26	25	1	0	11	
AsP	-	-	-	-	-	
KaP	-	-	-	-	-	
MR	4	0	4	SCHIPS		
GS	10	8	2	WERT	MAX.	
INI	14	10	4	3	3	

AP (GESAMT)	AP (AKTUELL)
2500	0

SPRACHEN & SCHRIFTEN

Garethi III, Bosparano III, Füchsisch, Tulamidya I, Atak I

Kusliker Zeichen II

VORTEILE

Begabung Menschenkenntnis

NACHTEILE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

Allgemeinwissen, Kryptographie

TALENTDOKUMENT

NAME DES HELDEN Nepolemo Westfar

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	14	13	12	12	11	10

KÖRPERTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fliegen	MU/IN/GE	X	B	I	
Gaukeleien	MU/CH/FF	X	A	I	
Klettern	MU/GE/KK	X	B	I	
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	X	C	3	
Reiten	IN/GE/KK	X	B	I	
Schwimmen	GE/KO/KK	X	B	I	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		C	I	
Singen	IN/CH/KO		A	I	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		C	I	
Tanzen	CH/GE/GE	X	A	4	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	X	B	I	
Verbergen	MU/IN/GE	X	C	3	
Zechen	IN/KO/KK		A	7	

GESELLSCHAFTSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH		B	I	
Betören	MU/CH/CH		B	I	
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	I	
Etikette	KL/IN/CH		B	6	
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	7	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	10	
Überreden	MU/IN/CH		C	9	
Verkleiden	IN/CH/GE	(x)	B	4	
Willenskraft	MU/IN/CH		C	5	

NATURTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fährtensuchen	KL/IN/IN		C	I	
Fesseln	KL/FF/KK		A	I	
Fischen & Angeln	IN/FF/KO	X	A	I	
Orientierung	KL/IN/IN		B	I	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF		C	I	
Tierkunde	MU/KL/IN		C	I	
Wildnisleben	IN/GE/KO	X	C	I	

WISSENSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		A	I	
Geographie	KL/KL/IN		B	4	
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	5	
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	4	
Kriegskunst	MU/KL/IN		A	I	
Magiekunde	KL/KL/IN		C	I	
Mechanik	KL/KL/FF		B	4	
Rechnen	KL/KL/IN		A	5	
Rechtskunde	KL/KL/IN		A	10	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	4	
Staatskunst	KL/IN/CH		A	3	
Sternkunde	KL/KL/IN		B	I	

HANDWERKSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Alchimie	MU/KL/FF		C	I	
Fahrzeuge	IN/CH/FF		A	4	
Handel	KL/IN/CH		B	4	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/IN		B	I	
Heilkunde Seele	KL/IN/CH		B	I	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF		C	I	
Holzbearbeitung	KL/FF/KK		B	I	
Kochen & Backen	KL/IN/FF		A	I	
Lederbearbeitung	KL/FF/FF		B	I	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF		A	I	
Metallbearbeitung	KL/FF/KK		C	I	
Musizieren	IN/CH/FF		A	I	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	X	C	I	
Seefahrt	FF/GE/KK		B	I	
Steinbearbeitung	FF/FF/KK		B	I	
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF		A	I	

GABEN

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung

KAMPFDOKUMENT

NAME DES HELDEN Nepolemo Westfar

AT-BASIS (GE)	PA-BASIS (GE)	INI	WS-Mod	WS
7	7	14	+0	6
AT-BASIS (KK)	**PA-BASIS (KK)**	**FK-BASIS**	**GS**	**BE**
5	5	7	10	0

KAMPFTECHNIKEN

Name	Leiteigenschaft	SF	KTW	AT	PA
Armbrüste	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Ausweichen	Gewandtheit	C	I	X	I
Bögen	Fingerfertigkeit	C	I	I	X
Dolche	Gewandtheit	B	1	I	0
Fechtwaffen	Gewandtheit	C	3	I	2
Hiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Kettenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Raufen	Gewandtheit	B	I	I	0
Schilde	Körperkraft	C	I	0	I
Schwerter	Körperkraft	C	I	I	0
Stangenwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Wurfwaffen	Fingerfertigkeit	B	I	I	X
Zweihandhiebwaffen	Körperkraft	C	I	I	0
Zweihandschwerter	Körperkraft	C	I	I	0

WUNDEN ❍ ❍ ❍ ❍

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	TP	SB	Reichweite	mod.	AT/PA	(BE)
Stockdegen	0	180	Fechtwaffen	1W6+3	GE 15 +0	mittel		8 / 9	8 / 9

FERNKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	Lad.	TP	SB	Reichweite	mod.	FK	(BE)	Gsch.

RÜSTUNG

Name			RS	BE
Gesamtrüstung (Hauptteil)				
Gesamtrüstung (Zusatz)				
Zone: Kopf				
Zone: Torso				
Zone: Arme				
Zone: Beine				
BE-Gewöhnung	0	**Gesamt**	0	0

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

ZUSTÄNDE

Betäubung ❍ ❍ ❍ ❍
Verwirrung ❍ ❍ ❍ ❍
Paralyse ❍ ❍ ❍ ❍
Entrückung ❍ ❍ ❍ ❍

Probenmodifikator
(normal/Gottheit gefällig)

0	0