



Spieler-Charaktere

für die Aschenland-Kampagne

www.aschenlan.de

Januar 2020

Copyright © 2018 Bladestorm, MX, ICE und Iron Crown Enterprises, sowie alle damit verbundenen Produkte sind Warenzeichen und geistiges Eigentum von Aurigas Aldebaron LLC, Charlottesville Virginia 22902 USA. Alle Rechte vorbehalten.

Soweit nicht durch anderes Recht berührt, unterliegt der Inhalt der creative commons public license CC BY-NC-ND 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>).

Spieler-Charaktere

Die Charaktererschaffung ist wahrscheinlich der komplizierteste und zeitaufwendigste Teil der Spielvorbereitung in Rolemaster. Um einen schnellen Einstieg zu ermöglichen, befinden sich nachfolgend die Beschreibungen von vorgefertigten Spieler-Charakteren der Stufe 1.

Jarkida (Goblin-Krieger/Dieb) – Jarkida ist feige, hinterhältig und blutrünstig. Eine wahre Perle ihrer Brut. Aber etwas stimmt ganz und gar nicht mit ihr: die brennende Scheibe da draußen kann ihr nichts anhaben, ihre Augen gewöhnen sich schnell an das Feuer. Jarkida hat keine Angst vor dem Feuer. Das Fleisch da oben tummelt sich ahnungslos herum und wartet nur darauf gefressen zu werden...

Haldon (Zori-Wundheiler) – Haldon ist ein typischer Solusurn: ruhig, besonnen, introvertiert und stumm. Er wird erst wieder sprechen, wenn er seine Heimat Mulira wiedergesehen hat. In den Kampf zieht er ohne Geschrei, ohne ein Wort zu verlieren und vermeidet unnötiges Blutvergießen. Kurz: Der perfekte Heiler – versorgt die Wunden, ohne zu nerven.

Kortul-Kar, der Herrliche (Zwergen-Alchemist) – Kortul-Kar genießt in seiner Heimat hohes Ansehen als königlicher Rechtsberater und das lässt er jeden wissen. Sein ergebenere Gark-Diener folgt ihm bedingungslos und Kortul-Kar ist ihm ein gerechter, aber außerordentlich strenger Herr. Er hat mittlerweile eine einzigartige Form des Herumkommandierens entwickelt, mit der er sein Umfeld zu manipulieren pflegt.

Sulwana (Sull-Seher) – Sulwana hätte vielleicht eine schöne Frau werden können, aber nun ist ihre Haut mit Narben übersät; Narben, die von einem Leben zwischen Mensch und Bär zeugen; Narben, welche die innere Zerrissenheit nur erahnen lassen. Denn Sulwana ist beides, Mensch und Tier.

Thal Rak’Ra (Vorloi-Magier des Bösen) – Thal Rak’Ra ist ein Studierter der dunklen Künste mit außergewöhnlichen magischen wie akademischen Fähigkeiten. Aber dieses Wissen hatte seinen Preis: Er befindet sich im Kampf mit einem Teufel, der Besitz von ihm ergriffen hat und ihn nicht mehr freigibt.

Tira (Halbelben-Nachtklinge) – Tira ist ein kleines, süßes Mädchen mit einem ebenso schüchternen wie liebenswerten Wesen und großen, leuchtenden Augen. Aber diese Augen täuschen. Sie ist unter dem Abschaum Tralfs groß geworden und wurde zu einem egoistischen Miststück, das über Leichen geht. Egal was kommt, es wird ein Kinderspiel im Vergleich zu dem, was hinter ihr liegt.



Jeder Spieler-Charakter besteht aus jeweils drei Bögen: Charakter-, Ausrüstungs- und Hintergrundblatt. In den meisten Fällen folgt noch ein Zusatzblatt mit einer Beschreibung der Zaubersprüche, die der Spieler-Charakter beherrscht. Die Charaktererschaffung folgt den Hausregeln für die Aschenland-Kampagne¹, nach denen jede Fertigkeit zu einer Fertigkeitskategorie gehört.

Fertigkeitskategorien

Jede Fertigkeit ist einer der 10 Fertigkeitskategorien zugeordnet:

- **Akademie:** Fertigkeiten, die reines Wissen darstellen oder sich überwiegend auf Theorien und deren Anwendung stützen. Eine hohe Intelligenz und gute Erinnerung sind hier hilfreich.
- **Athletik:** Umfasst alle rein körperlichen Aufgaben, die mit Kraft (Stärke) und Körperbau (Konstitution) zu bewältigen sind.
- **Handwerk:** Das Geschick (Geschicklichkeit) der Hände und Einfühlungsvermögen (Mana) in die Materie sind bei diesen Fertigkeiten von Bedeutung.

¹ siehe www.aschenlan.de



- **Kampf:** Alle Fertigkeiten, die auf physische Konfrontation abzielen. Dabei sind Stärke und Reaktion von Bedeutung.
- **Konzentration:** Der Geist kann erstaunliche Dinge ermöglichen – vorausgesetzt man erreicht den gewünschten mentalen Zustand. Selbstdisziplin und Erinnerung helfen hier.
- **Magie:** Die magischen Ströme zu kontrollieren erfordert gleichsam Einfühlungsvermögen (Mana), Intuition und ein starkes Selbstvertrauen (Auftreten).
- **Soziales:** Nicht nur der direkte Umgang mit (mehr oder weniger) intelligenten Lebewesen, sondern auch sprachliche Fertigkeiten. Ein starkes Auftreten und ein gutes Aussehen spielen eine große Rolle.
- **Täuschung:** Fertigkeiten, die zur Verheimlichung und Irreführung eingesetzt werden. Sowohl Geschicklichkeit als auch Körperbeherrschung (Selbstdisziplin) sind wichtig.
- **Wahrnehmung:** Nicht nur eine gute Auffassungsgabe (Intelligenz) sondern auch eine schnelle Reaktion auf die erhaltenen Informationen kennzeichnen diese Fertigkeiten.
- **Wildnis:** Das Lebewesen in der Auseinandersetzung mit der Natur. Ähnlich den Athletischen Fertigkeiten ist ein guter Körperbau (Konstitution) wichtig, aber auch ein Gespür (Intuition) für die unberechenbare Natur.

Die Fertigkeitenkategorien bilden Gruppen von ähnlichen Fertigkeiten, für deren Anwendung der Kategoriebonus eingesetzt werden darf (Spilleiter-Entscheidung).

Manöverwürfe

Es gibt drei Arten von Manövern, die sich in dem Grad der Spezialisierung unterscheiden:

Fertigkeitswurf: Für ein Manöver, das durch eine vom Spieler-Charakter (SC) erlernte Fertigkeit abgedeckt wird, werden

- Fertigungsbonus,
- Kategoriebonus,
- W100

zusammengerechnet. Als Beispiel: Ein SC will einen Baum hochklettern und hat die Fertigkeit Klettern ausgebaut. Der Wurf setzt sich zusammen aus dem Fertigungsbonus in Klettern plus dem Kategoriebonus von Athletik plus einem W100.²

Kategoriewurf: Ein Manöver, das der Spilleiter (SL) einer Fertigkeitenkategorie zuordnet, die der SC aber nicht entwickelt hat, setzt sich zusammen aus

- Kategoriebonus,
- W100.

Das kann beispielsweise ein Feuermachen-Manöver unter widrigen Bedingungen sein, obwohl der SC eine solche Fertigkeit nicht ausgebaut hat. Der Wurf umfasst dann den Kategoriebonus von Wildnis (SL-Entscheidung) sowie einen W100.

Eigenschaftswurf: Ein Manöver, das auf Eigenschaften beruht und auf wenig oder gar keine erlernten Fertigkeiten zurückgreift, d. h. der SL ordnet die Betätigung keiner Fertigkeitenkategorie zu. In diesem Fall werden

- Eigenschaftsbonus,
- ein allgemeiner Bonus von +50,
- W100

addiert. Beispiele sind ein Stärkewurf zum Verbiegen einer Eisenstange oder ein Intelligenzwurf, um einen Intelligenztest zu bestehen. Es sind auch Würfe für Kombinationen von Eigenschaften vorstellbar.

Jedes Manöver sollte einem der drei Fälle entsprechen. Ein statisches Manöver ist erfolgreich, wenn das Ergebnis 100 oder mehr beträgt und kann als Prozentwert des Erfolgs gewertet werden.

²Abgesehen von weiteren Modifikationen für den Schwierigkeitsgrad des Manövers.

Spielvorbereitung: Orgask-Abenteuer

Zu Beginn des Abenteuers „Orgask“¹ werden einige Vorbereitungen empfohlen (Abschnitt 2.2 „Erwachen“), welche die Vorgeschichte und die derzeitige Verfassung eines SCs betreffen. Um einen schnellen Einstieg zu ermöglichen, können die folgenden, vorgefertigten Sätze verwendet werden. In diesem Fall sind Tabelle „T1.2 • Übersicht: SCs“ sowie die Tabellen auf Seite 8 anstelle der entsprechenden Gegenstücke zu verwenden. Die dazugehörigen Ausrüstungsbögen sind rechts oben mit „Orgask“ gekennzeichnet.

Kortul-Kar

Erwacht auf der Streckbank (2.1) und als erster im Mordloch (3.1):

1. Vorgeschichte: Angeschlossen – Kortul-Kar befand sich auf dem Rückweg von Harro, wo er seinen diplomatischen Auftrag sehr erfolgreich abgeschlossen hat. Es war in irgendeinem kleinen, rukonischen Kaff, wo er einer Pilgergruppe gestattete, sich ihm anzuschließen – sie hatten die Reise durch die Aschenlande nicht alleine gewagt und er konnte ihr Hilfesuch nicht ablehnen.
2. Verletzt: Er ist in schlechter Verfassung und beginnt das Spiel mit 6 Trefferpunkten.
3. Hunger & Durst: Leichter Hunger/Durst (keine Auswirkungen)
4. Ausrüstung: Er besitzt noch viele seiner Sachen, unter anderem sein Essmesser.
5. Besonderheit: Körperbemalung (auf linkem Arm, ähnlich einer Dornenranke, abwaschbar), Plejyasüchtig (fühlt sich krank)

Jarkida

1. Vorgeschichte: Gefangen – Jarkida war mit einer Meute in der Aschenlande, um den Raubzug der „Menschlein“ abzuwehren. Doch ihr Anführer fiel, die Schlacht war verloren und sie geriet in die Hände ihrer Feinde.
2. Verletzt: Jarkida beginnt mit 50 Trefferpunkten.
3. Hunger & Durst: Leichter Hunger/Durst (keine Auswirkungen)
4. Ausrüstung: Jarkida vermisst das meiste ihrer ohnehin spärlichen Ausrüstung, aber wenigstens hat sie noch ihre Knochen-Dietriche.
5. Besonderheit: Ausgeprägter Körpergeruch (Wein)

¹Teil I der Aschenland-Kampagne, www.aschenlan.de

Haldon

1. Vorgeschichte: In Dienst genommen – Haldon suchte nach einigem Herumirren einen Weg zu den nördlichen Gebirgszügen, von denen er zwei schräge Gestalten sprechen hörte – etwas von einem Zauberer mit einem Bart... kein silberner Bart und ob er Augenbrauen hat, weiß er auch nicht, aber es ist immerhin ein Anfang! Also kam er bei einer Karawane von Kaufleuten unter, die verschwiegene Leute suchten, um sie und ihre Waren zu schützen.
2. Verletzt: Haldon fängt mit 28 Trefferpunkten an, aber seine Hintergrundoption „Regeneration“ heilt 1 Trefferpunkt/3 Rdn, so dass er nach ca. 3 Minuten vollständig genesen ist.
3. Hunger & Durst: Starker Hunger/Durst (-15 auf alle Handlungen, bis gestillt)
4. Ausrüstung: Einige Sachen fehlen ihm, aber immerhin trägt er noch seine Brigantine.
5. Besonderheit: 2 Erinnerungen („Sturz“ #12 und „Manuskript“ #20, siehe Anhang F)

Sulwana

1. Vorgeschichte: Verführt (von Ti'Umar) – Sulwana folgte dem Flüstern der Bäume und ihr war, als sollte sie Ti'Umar treffen, den durchgeknallten Schönling, der die Frau in ihr sah und nicht das verunstaltete Wesen. So verschieden sie auch waren, er führte sie in eine Welt, die ihr völlig unbekannt war. Es war eine angenehme Welt ohne Entbehrungen, in der ihre Wünsche sofort erfüllt wurden. Eine Zeit lang sprachen die Bäume nicht mit ihr. Hatten sie sich enttäuscht abgewandt oder sahen sie sie einfach dort, wo sie hingehörte? Sie ging mit Ti'Umar, denn er brauchte sie – niemand brauchte sie mehr als er.
2. Verletzt: Sulwana besitzt 42 Trefferpunkte.
3. Hunger & Durst: Leichter Hunger/Durst (keine Auswirkungen)
4. Ausrüstung: Sulwana hat eigentlich nur ihre Kleidung am Körper... ihr fehlt sogar die Haut (Bärenfell) ihres Vorfahren.
5. Besonderheit: Geschlechtskrankheit „Lustfieber“, Ausgeprägter Körpergeruch (nach Urin)

Thal Rak'Ra

1. Vorgeschichte: Angeschlossen – Er hat das große Gebirge im Süden überquert, und sich durch den schmalen Streifen nördlich der Vanku und südlich der Berg-Goblins führen lassen, was ihm fast sein letztes Geld kostete. Er ging weiter durch Rukon nach Norden, bis er an die Aschenlande stieß. Da würde er nicht alleine durchkommen und alles, was er über die Nachbarländer hörte, war auch nicht vielversprechend. Also musste er noch einmal zahlen. Er konnte sich einer Rotte Speerträger anschließen, die eine Truhe mit etwas von Wert transportierten – vielleicht etwas heiliges, vielleicht eine Reliquie?
2. Verletzt: Er beginnt mit 17 Trefferpunkten.
3. Hunger & Durst: Am Verhungern/Verdursten (-30 auf alle Handlungen, bis gestillt)
4. Ausrüstung: Thal Rak'Ra vermisst eigentlich nur sein Dämonen-Lehrbuch... und das muss er unbedingt wiederfinden.
5. Besonderheit: Thal Rak'Ra trägt ein Leinen-Unterkleid unter seiner Robe, von dem er nicht weiß, woher es stammt (es gehört Tira). Aber es trägt sich angenehm... vielleicht sollte er es behalten?

Tira

1. Vorgeschichte: Sklave – Tira war nach ihrem Ausbruch weit gekommen für ein kleines Mädchen aus armen Verhältnissen. Sie hat sogar das große Gebirge überquert auf der Suche nach dem Land, das am weitesten von ihrer Heimat entfernt ist. Es war irgendwo in den Kriegerreichen, als sie wieder einmal in Schwierigkeiten geriet. Irgendwelche vermögenden Herrschaften griffen sie auf und schleppten sie mit. Die lange Reise und der ständige Hunger hatten sie aber bereits soweit geschwächt, dass sie es nicht wirklich interessierte – zumindest bekam sie als Gefangene etwas zu essen.
2. Verletzt: Tira besitzt 26 Trefferpunkte.
3. Hunger & Durst: Leichter Hunger/Durst (keine Auswirkungen)
4. Ausrüstung: Tira hat nur noch wenig bei sich; selbst ihre Haarnadeln hat man ihr genommen. Wer zum Teufel klaut einem kleinen, süßen Mädchen die Haarnadeln? Und wo ist ihr verdammtes Unterkleid? (Tira kann gegebenenfalls ihr Unterkleid an Thal Rak'Ra wiedererkennen.)
5. Besonderheit: Tiras Kopf ist teilweise rasiert; sie trägt außerdem eine Portion Zuckerobst bei sich, von dem sie nicht weiß, woher es stammt.

T1.2 • ÜBERSICHT: SCS

<p>Name: <i>Jarkida</i> Platzierung & Ketten: <i>Platz 1, keine Fessel</i></p> <p>Vergangenheit: <i>Gefangen (ein Überfall auf Eindringlinge schlug fehl)</i></p> <p>Besonderheit: <i>Ausgeprägter Körpergeruch (Wein)</i></p> <p>Erinnerungen (Nr.): _____ ER-Bonus: -16</p>
<p>Name: <i>Haldon</i> Platzierung & Ketten: <i>Platz 3, 1 Fessel (r. Fuß)</i></p> <p>Vergangenheit: <i>In Dienst genommen (wurde von reisenden Händlern als Wache angeheurt)</i></p> <p>Besonderheit: <i>Gegenstand verloren (Chirurgie-Besteck, befindet sich beim Tempelberg)</i></p> <p>Erinnerungen (Nr.): <i>Sturz (#12), Manuskript (#20)</i> ER-Bonus: -2</p>
<p>Name: <i>Kortul-Kar</i> Platzierung & Ketten: <i>Platz 10, 1 Fessel (r. Hand)</i></p> <p>Vergangenheit: <i>Angeschlossen (war auf dem Rückweg von Harro und wollte in seine Heimat)</i></p> <p>Besonderheit: <i>Körperbemalung (l. Arm, Rankepflanze, abwaschbar), Plejya-süchtig (fühlt sich krank)</i></p> <p>Erinnerungen (Nr.): _____ ER-Bonus: -3</p>
<p>Name: <i>Sulwana</i> Platzierung & Ketten: <i>Platz 9, 1 Fessel (l. Hand)</i></p> <p>Vergangenheit: <i>Verführt (von Ti'Umar, die Bäume hatten ihr den Weg zu ihm geflüstert)</i></p> <p>Besonderheit: <i>Geschlechtskrankheit (Lustfieber), Ausgeprägter Körpergeruch (Urin)</i></p> <p>Erinnerungen (Nr.): _____ ER-Bonus: -12</p>
<p>Name: <i>Thal Rak'Ra</i> Platzierung & Ketten: <i>Platz 6, 2 Fesseln (l. Fuß/Hand)</i></p> <p>Vergangenheit: <i>Angeschlossen</i></p> <p>Besonderheit: <i>Gegenstand verloren (sein Dämonen-Lehrbuch befindet sich in Naale)</i></p> <p>Besonderheit: <i>Gegenstand erhalten (trägt Tira's Leinen-Unterkleid unter seiner Robe)</i></p> <p>Erinnerungen (Nr.): _____ ER-Bonus: +20</p>
<p>Name: <i>Tira</i> Platzierung & Ketten: <i>Platz 8, 1 Fessel (r. Hand)</i></p> <p>Vergangenheit: <i>Versklavt (wollte soweit wie möglich von ihrer Heimat weg)</i></p> <p>Besonderheit: <i>Kopf teilweise rasiert, Gegenstand erhalten (Portion Zuckerobst)</i></p> <p>Erinnerungen (Nr.): _____ ER-Bonus: -15</p>

T4.1 • LAGER: GEGENSTÄNDE	
SC	Holz-Gegenstände
<i>Kortul-Kar</i>	<i>2 x Armbrust, Setzschild, Köcher mit 20 Bolzen</i>
<i>Haldon</i>	<i>Kompositbogen, Schild, Köcher mit 20 Pfeilen</i>
<i>Sulwana</i>	<i>Kampfstab</i>

T4.2 • HÜTTENWERK: GEGENSTÄNDE	
SC	Metall-Gegenstände
<i>Kortul-Kar</i>	<i>Handbeil, Hirnhaube</i>
<i>Haldon</i>	<i>Eisenhut, Langschwert/Scheide</i>
<i>Tira</i>	<i>Haarnadeln, Dolch/Scheide, Langschwert/Scheide</i>
<i>Jarkida</i>	<i>Hirnhaube, Morgenstern</i>

T6.1 • BOGNER: GEGENSTÄNDE	
SC	Papier-Gegenstände
<i>Thal Rak'Ra</i>	<i>Runenpapier „Springen I“</i>

T8.1 • SCHATZKAMMER: GEGENSTÄNDE	
SC	Gegenstände
<i>Sulwana</i>	<i>Silber-Tassel (vom Bärenfell)</i>

T9.1 • VORRATSLAGER: GEGENSTÄNDE	
SC	Gegenstände
<i>Kortul-Kar</i>	<i>Wegzehrung, 2 x Wasserschlauch</i>
<i>Tira</i>	<i>Rechteckmantel, Leinensack, Seil, Wegzehrung, Wasserschl., Tongefäße..., Feuerstein/Zunder</i>
<i>Sulwana</i>	<i>Bärenfell (ohne Silber-Tassel), Leinenbeutel, Wegzehrung, Flaschenkürbis, Messer/Scheide, Feuerstein/Zunder, Wolldecke, Beutel (Hölzchen)</i>
<i>Jarkida</i>	<i>Wegzehrung</i>

Name: Kortul-Kar Hazamokh, der Herrliche



ORGASK

KÖRPERWERTE		
Traglast:	<u>9 kg</u>	Genesungsmultipl.: <u>x0,5</u>
Seelenverlust:	<u>18 Rd</u>	Eigenschaftsverfall: <u>-1</u>
Grundtreffer	KO %	Gesamttreffer
<u>24</u>	+ <u>2</u>	= <u>26</u>

ZUSTAND
Trefferpunkte: <u>26</u> / 6
Magiepunkte: <u>4</u>
Verletzungen/Sonstiges:

TREFFER
-05 ab <u>19</u> (75%)
-10 ab <u>13</u> (50%)
-15 ab <u>6</u> (25%)

KAMPFWERTE	
Grundbewegungsweite:	<u>11 m/Rd</u> (<u>4</u> km/h)
Defensivbonus:	<u>+5</u> Initiative: <u>+5</u>
Schildbonus (Nah-/Fernkampf):	<u>-</u> / <u>-</u>

MAGIE
-05 ab <u>3</u> (75%)
-10 ab <u>2</u> (50%)
-15 ab <u>1</u> (25%)
-25 ab <u>0</u> (0%)

ANGRIFFSARTEN

Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Bes.	Bonuse			Gesamt	Kategorie	Patz	Anmerkung
			Magie	andere					
Schwere Armbrust	<u>5</u> / +24					+29	Kam	1-5	ATS 30, Entfernung: 0,3-3 m: +30, 3-30 m: +0, 30-60 m: -25, 60-90 m: -40, 90-120 m: -55
Handbeil	<u>3</u> / +15					+15	Kam	1-4	ATS 3
Kriegshammer	<u>1</u> / +5					+5	Kam	1-4	ATS 13

PANZERUNG

Panze- rungsart	Manöver- malus	Fernkampf- angriffsmalus	Reaktions- malus	Beschreibung	Gewicht
<u>P 1</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>Kleidung (siehe unten)</u>	<u>-</u>

GEGENSTÄNDE UND SONSTIGES

Beschreibung	wo getragen/aufbewahrt	Gewicht
<u>Unterhemd & Wickelhose (Leinen, natur)</u>	<u>am Körper</u>	<u>1 kg</u>
<u>Oberrock (Wolle, dunkelrot, Goldfäden), Hose (Wolle, gelb-braun, quergestreift)</u>	<u>am Körper</u>	<u>2,5 kg</u>
<u>Wadenwickel (Wolle, braun), Lederschuhe (knöchelhoch, Silberapplikationen)</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>1 kg</u>
<u>Rittergürtel mit Silber-Emaille-Einlegearbeiten (Zeichen adeliger Herkunft)</u>	<u>um die Hüfte</u>	<u>1 kg</u>
<u>Handschuhe (Leder, weiß), Reisemantel (Wolle)</u>	<u>am Körper</u>	<u>2,5 kg</u>
<u>Almosengürtel mit 50 ZS (Leinen, goldbestickt, für gönnerhafte Spenden an Arme)</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Gürteltasche (Leder, Bronze):</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Lederbeutel mit 14 SS, Essmesser (Eisen, Bein) in Lederscheide (punziert)</u>	<u>in Gürteltasche</u>	<u>1 kg</u>
<u>Rasiermesser, Bartschere, Handspiegel, Ohrlöffel, Zahnstocher, Kamm</u>	<u>in Gürteltasche</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Beißknochen (für Grux als Belohnung, Kortul-Kar behandelt ihn wie einen Hund)</u>	<u>in Gürteltasche</u>	<u>0,5 kg</u>
	(ohne Kleidung / Schuhe) Gesamtgewicht (Kortul-Kar):	<u>3,0 kg</u>
<u>Woldecke</u>	<u>von Grux</u>	<u>2 kg</u>
<u>Gugel (Wolle), Rock (Wolle), Schuhe (Leder)</u>	<u>von Grux/am Körper</u>	<u>3 kg</u>
	(ohne Kleidung / Schuhe) Gesamtgewicht (Grux):	<u>2 kg</u>



Name: Jarkida

HINTERGRUND

HINTERGRUNDOPTIONEN

Hintergrundoption	HP
Tagsicht	100
Unsichtbarkeit	200
Berserker	125
Geschicklichkeit +15	150
Feige/Hinterhältig	-100
Blutlust	-50
Blutdurst	-25
Volk-Hintergrundpunkte:	-400
Erfahrungspunkte-Ausgleich:	-
Gesamt-Hintergrundpunkte:	0

VOLK

Lebenserwartung: 80 Jahre Hintergrundpunkte: 400
 Maximale Grundtreffer: 100 Trefferwürfel: W8

ANMERKUNGEN

Tagsicht: Jarkida kann am Tag genauso gut sehen wie in der Nacht (mindestens 10 m in totaler Finsternis oder bei vollem Sonnenschein; bei Dämmerung, Morgengrauen, bewölktem Himmel usw. auch weiter).

Unsichtbarkeit: Jarkida besitzt die Fähigkeit, einmal am Tag für zwei Runden plus 1 Runde/Stufe unsichtbar zu werden (0,3 m Radius).

Berserker: Durch ihren aggressiven Kampfstil erhält Jarkida einen +15-Bonus auf sämtliche OBs, wenn sie nicht pariert.

Feige/Hinterhältig: Jarkida meidet den offenen Kampf (in dem beide Seiten zum Kampf bereit sind). Um in so ein Kampfgeschehen einzugreifen, ist ein Ergebnis über 100 mit (W100 + 30 + SD-Bonus) nötig, wenn nicht die Seite von Jarkida die andere um 50% an Kämpfern übertrifft. Wann immer Jarkida verwundet wird, ist ein weiterer Wurf nötig, um zu verhindern, dass Jarkida vor der Situation flieht.

Blutlust: Jarkida verwendet immer tödliche Angriffsformen und will ihre Feinde tot sehen. Um einen besiegten Gegner am Leben zu lassen, ist ein Ergebnis über 100 mit (W100 + doppeltem SD-Bonus) nötig.

Blutdurst: Jarkida verlangt es nach dem Geschmack von Blut. Jede Woche muss Blut getrunken werden, oder Jarkida agiert mit einem allgemeinen -10-Malus auf alle Handlungen.

Über Jarkidas Leben: Die brennende Scheibe da oben, sie verbrennt die Augen, sie verbrennt das Fleisch. Aber nicht Jarkida! Sie kann unter der brennenden Scheibe kriechen, ihre Augen gewöhnen sich schnell an das Feuer. Jarkida hat keine Angst vor dem Feuer. Außerdem kann Jarkida machen, dass andere sie nicht sehen – auch die brennende Scheibe kann sie nicht finden. Jarkida glaubt, der Berg hat ihr das geschenkt, um die Scheibe zu ärgern, und keiner soll es wissen – auch nicht seine Wächter.

Obwohl die heiligen Wächter vor dem Feuer warnten, trieb der Hunger Jarkida hinaus. Unter der brennenden Scheibe war jeder Schritt unerträglich, aber es gab viel Fleisch hier oben, viel mehr als unten in den Höhlen, und bei Tag war es unvorsichtig – fast schon zu leicht zu fangen.

Zusammenfassung: Jarkida ist feige, hinterhältig und blutrünstig. Eine wahre Perle ihrer Brut. Aber etwas stimmt ganz und gar nicht mit ihr: die brennende Scheibe da draussen kann ihr nichts anhaben, ihre Augen gewöhnen sich schnell an das Feuer. Jarkida hat keine Angst vor dem Feuer. Das Fleisch da oben tummelt sich ahnungslos herum und wartet nur darauf gefressen zu werden...

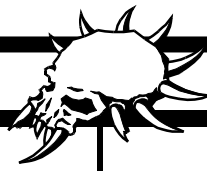
ENTWICKLUNGSKOSTEN

Fertigkeitskategorien		Kosten
Akademie (Aka)	IG/ER <u>-15</u>	<u>4</u>
Athletik (Ath)	KO/ST <u>+23</u>	<u>1</u>
Handwerk (Han)	GE/MA <u>+10</u>	<u>2</u>
Kampf (Kam)	ST/RE <u>+20</u>	<u>1</u>
Konzentration (Kon)	SD/ER <u>-6</u>	<u>3</u>
Magie (Mag)	IT/MA/AF <u>-14</u>	<u>4</u>
Soziales (Soz)	AF/AU <u>-31</u>	<u>5</u>
Täuschung (Täu)	GE/SD <u>+20</u>	<u>1</u>
Wahrnehmung (Wah)	RE/IG <u>+1</u>	<u>3</u>
Wildnis (Wil)	KO/IT <u>+5</u>	<u>3</u>
Spezialgebiete		
1) <u>Benommenheit überwinden</u>		<u>2</u>
2) <u>Fallen entdecken</u>		<u>2</u>
3) <u>Gift benutzen/entfernen</u>		<u>1</u>
4) <u>Giftkunde</u>		<u>2</u>
5) <u>Gift wahrnehmen</u>		<u>2</u>
6) <u>Wahrnehmung - Sehen/Hören</u>		<u>2</u>

MAGIE & SPRUCHLISTEN ENTWICKELN

	Offener Bereich	Geschl. Bereich	Teil-magie	Reine Magie
Essenzmagie (MA)	<u>7</u>	<u>9</u>	<u>15</u>	<u>20</u>
Leitmagie (IT)	<u>6</u>	<u>8</u>	<u>10</u>	<u>20</u>
Mentalmagie (AF)	<u>7</u>	<u>9</u>	<u>15</u>	<u>20</u>
Essenz-/Leitmagie (MA/IT)			<u>15</u>	<u>20</u>
Essenz-/Mentalmagie (MA/AF)			<u>15</u>	<u>20</u>
Leit-/Mentalmagie (IT/AF)			<u>15</u>	<u>20</u>
Arkane Magie (MA/IT/AF)				<u>20</u>

Name: Haldon Feldschere



CHARAKTER

MERKMALE & HINTERGRUND

Volk: Zori Geschlecht: männl. Alter: 32 Jahre

Größe: 1,75 m Statur: stämmig Gewicht: 81 kg

Hautfarbe: hell Haarfarbe: blond Augenfarbe: blau

Kultur: Solusurn Sozialer Status: 5

Harro

Urda, Marl, Kulm

Verhalten: ruhig, besonnen, introvertiert, spricht nicht,
lehnt unnötiges Blutvergießen ab, gewährt Gnade

ERFAHRUNG & BESONDERES

Erfahrung: 30 (+ freie EP 3) Stufe: 1

Besonderes: Schnelle Konzentration, Begabter Schütze,
Regeneration, Körperwiderstand, Schweigegelübde

EIGENSCHAFTEN

Eigenschaft	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt
Stärke (ST)	52	+0	+10		+10
Geschicklichkeit (GE)	61	+3	+5		+8
Reaktion (RE)	80	+10	-5		+5
Konstitution (KO)	56	+2	+5		+7
Selbstdisziplin (SD)	61	+3	+5		+8
Intelligenz (IG)	47	-1	+0		-1
Erinnerung (ER)	27	-7	+5		-2
Intuition (IT)	23	-9	+0		-9
Mana (MA)	61	+3	+5		+8
Auftreten (AF)	90	+15	+10		+25
Aussehen (AU)	17	-12	+10		-2

FERTIGKEITSKATEGORIEN

Kategorie	Wert/Bonus	Eigenschaft	Bes.	Gesamt
Akademie (Aka)	12 / +11	IG/ER -2		+9
Athletik (Ath)	3 / +3	KO/ST +9		+12
Handwerk (Han)	5 / +5	GE/MA +8		+13
Kampf (Kam)	17 / +13	ST/RE +8		+21
Konzentration (Kon)	0 / +0	SD/ER +3		+3
Magie (Mag)	23 / +16	IT/MA/AF +8		+24
Soziales (Soz)	20 / +15	AF/AU +12		+27
Täuschung (Täu)	3 / +3	GE/SD +8		+11
Wahrnehmung (Wah)	2 / +2	IG/RE +2		+4
Wildnis (Wil)	0 / +0	KO/IT -1		-1

WIDERSTAND

	Eigenschaft	Bes.	Bes.	Gesamt
Magie	MA/IT/AF +8	-5		+3
Umwelt	KO +7			+7
Willensschwäche	SD +8			+8

Modifikationen: Gift +10, Krankheit +50

FERTIGKEITEN

Kateg.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Bes.	Gesamt
Mag	Sprl.: Bluteilung	3 / +15		+15
Mag	Sprl.: Heilung der Muskeln	1 / +5		+5
Mag	Sprl.: Heilung der Knochen	1 / +5		+5
Mag	Sprl.: Heilkunde	4 / +20		+20
Mag	Sprl.: Heilung der Nerven u...	1 / +5		+5
Mag	Sprl.: Wege der Bewegung	1 / +5		+5
Mag	Magiepunkte entwickeln	5 / -		-
Mag	Transzendenz	1 / +5		+5
		/		
Han	Erste Hilfe	3 / +15		+15
Han	Wundbehandlung	1 / +5		+5
Han	Chirurgie	1 / +5		+5
Aka	Giftkunde	1 / +5		+5
Aka	Kräuterkunde	1 / +5		+5
		/		
Ath	Klettern	2 / +10		+10
Ath	Schwimmen	1 / +5		+5
Täu	Schleichen/Verbergen	3 / +15		+15
Kam	Körperentwicklung	1 / -		-
Kam	Rüstung tragen	6 / +28		+28
		/		
Soz	Einschüchtern	1 / +5		+5
Wah	Lügen erkennen	2 / +10		+10
		/		
Aka	Geschichte • Solusurn	3 / +15		+15
Aka	Heraldik • Solusurn	1 / +5		+5
Aka	Landeskunde • Solusurn	1 / +5		+5
		/		
Soz	Spr./Verst. • Kriegersprache	5 / +24		+24
Soz	Spr./Verst. • Rhaya	8 / +36		+36
Aka	Lesen/Schr. • Rhaya	4 / +20		+20
Soz	Spr./Verst. • Mavaun	6 / +28		+28
Aka	Lesen/Schr. • Mavaun	1 / +5		+5
		/		
Mag	Spr./Verst. • Logos	6 / +28		+28
		/		
		/		

Name: Haldon Feldschere

AUSRÜSTUNG

KÖRPERWERTE

Traglast: 9 kg Genesungsmultipl.: x1,5
 Seelenverlust: 8 Rd Eigenschaftsverfall: +1
 Grundtreffer 33 + KO % +2 = Gesamttreffer 35

KAMPFWERTE

Grundbewegungsweite: 15 m/Rd (5 km/h)
 Defensivbonus: +0* (+7) Initiative: +0* (+5)
 Schildbonus (Nah-/Fernkampf): +20 / +20

ZUSTAND

Trefferpunkte: 35Magiepunkte: 5

Verletzungen/Sonstiges:

TREFFER

-05 ab 26 (75%)-10 ab 17 (50%)-15 ab 8 (25%)

MAGIE

-05 ab 3 (75%)-10 ab 2 (50%)-15 ab 1 (25%)-25 ab 0 (0%)

ANGRIFFSARTEN

Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Bes.	Bonuse			Gesamt	Kategorie	Patzer	Anmerkung
			Magie	andere					
Kompositbogen	<u>7 / +32</u>			<u>-10*</u>	<u>+22</u>	Kam	1-4	ATS 28, Entfernung: 0,3-5 m: +25, 5-45 m: +0, 45-90 m: -35 90-135 m: -60	
	<u>/</u>								
	<u>/</u>								
	<u>/</u>								
	<u>/</u>								
Langschwert	<u>2 / +10</u>				<u>+10</u>	Kam	1-3	ATS 6	
	<u>/</u>								

PANZERUNG

Panze- rungsart	Manöver- malus	Fernkampf- angriffsmalus	Reaktions- malus	Beschreibung	Gewicht
<u>P 18*</u>	<u>-20*</u>	<u>-10*</u>	<u>-20*</u>	<u>Brigantine (purpurner Stoff/Stahlplatten)</u>	<u>5 kg</u>

GEGENSTÄNDE UND SONSTIGES

Beschreibung	wo getragen/aufbewahrt	Gewicht
<u>Bruche (Leinen, natur), Leibhemd (Leinen, natur), Beinlinge (Wolle, weiß)</u>	<u>am Körper</u>	<u>1 kg</u>
<u>Wams (gepolsterter Rock, Leinen, natur, bedeckt Arme und Oberschenkel)</u>	<u>am Körper</u>	<u>3 kg</u>
<u>Lederstiefel</u>	<u>am Körper</u>	<u>1 kg</u>
<u>Ledergürtel mit Bronzebeschlägen</u>	<u>am Körper</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Mantel mit Kapuze (Wolle, grau, wird auch als Decke benutzt)</u>	<u>am Körper</u>	<u>1,5 kg</u>
<u>Eisenhut (setzt er nur im Kampf auf, trägt er sonst am Gürtel)</u>	<u>am Körper</u>	<u>1,5 kg</u>
<u>Kompositbogen & 10 Pfeile in Köcher</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>2,5 kg</u>
<u>Langschwert in Schwertscheide</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>2,0 kg</u>
<u>Schild (Holz, Leinen, Leder, Eisennägel, weißer Schwan auf purpurnem Feld)</u>	<u>auf dem Rücken</u>	<u>6,0 kg</u>
<u>Ledertasche:</u>	<u>über Schulter</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Chirurgie-Besteck (für Operationen) in Ledertäschchen</u>	<u>in Ledertasche</u>	<u>1,0 kg</u>
<u>Verbandmaterial (Leinen, 10 m, reicht für 10 Anwendungen)</u>	<u>in Ledertasche</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Wasserschlauch (2 Liter)</u>	<u>in Ledertasche</u>	<u>2,0 kg</u>
<u>Wegzehrung (7 Tagesrationen)</u>	<u>in Ledertasche</u>	<u>7 kg</u>
<u>5 Dosen Darsurion (Blatt/Einreiben, heilt 1-6 Trefferpunkte)</u>	<u>in Ledertasche</u>	<u>0,1 kg</u>
(ohne Kleidung / Rüstung / am Körper getragene Ausrüstung)	Gesamtgewicht:	<u>23 kg</u>

* Gilt nur, wenn Haldon die Brigantine (P18) trägt.



Name: Haldon Feldschere

HINTERGRUND

HINTERGRUNDOPTIONEN

Hintergrundoption	HP
Schnelle Konzentration	100
Begabter Schütze	100
Regeneration	150
Körperwiderstand	75
Talent: Kompositbogen (halbe Entwicklungskosten)	50
Schwur: Schweigegelübde	-75
Volk-Hintergrundpunkte: -400	
Erfahrungspunkte-Ausgleich: -	
Gesamt-Hintergrundpunkte: 0	

VOLK

Lebenserwartung: 120 Jahre Hintergrundpunkte: 400
 Maximale Grundtreffer: 150 Trefferwürfel: W10

ANMERKUNGEN

Schnelle Konzentration: Gestattet Haldon, Handlungen, die auf Konzentration basieren (z. B. Zauber oder Fernkampfgriffe), eine Runde schneller als normal vorzubereiten. Haldon darf in jeder Runde einen Angriff mit seinem Bogen ausführen, ohne einen Malus zu erhalten. Jedoch wird bei Einsatz eines Konzentrationszaubers in jeder Runde, in welcher Haldon versucht, die Konzentration abzubrechen, ein W100 notwendig; bei einem Ergebnis von 1–25 ist ein Abbruch der Konzentration nicht möglich.

Begabter Schütze: Sämtliche Schußweiten Haldons mit Bögen erhöhen sich um 50%.

Regeneration: Haldon besitzt die Fähigkeit, alle nicht schweren Wunden zu heilen. Alle zugefügten Wunden heilen mit 1 Trefferpunkt pro 3 Runden, solange es sich nicht um schwere Schäden handelt.

Körperwiderstand: Haldon stirbt erst, wenn seine Trefferpunkte einen negativen Wert erreicht haben, der seinem Konstitutionswert + Gesamttrefferzahl + Konstitutionsbonus entspricht.

Schweigegelübde: Haldon hat geschworen, erst wieder zu sprechen, wenn er die Heimat seines Volkes, Mulira, wiedergesehen hat. Er darf mit Gesten kommunizieren, macht aber keine komplexen Manöver (z. B. Pantomime). Sollte Haldon den Schwur brechen, fällt er in eine schwere Krise und handelt für die nächsten W10 Tage mit einem allgemeinen -20-Malus.

Über Haldons Leben: Er war der einzige Überlebende seiner Familie und noch ein kleines Kind, als Urda in den Süden Solusurns einmarschierte. Der Tempel am Meer, der dem unbarmherzigen und mitleidslosen Gott des Meeres geweiht war, nahm den blutverschmierten Knaben auf und gab ihm den Namen Haldon – er kann sich aber nicht erinnern, dass ihn jemand jemals ansprach. Im Tempel wurde fast nie geredet.

Er lernte für die Kranken zu sorgen, denn von Schaal war keine Hilfe zu erwarten, wie er selbst erfahren mußte. Sobald er groß genug war, verließ er den Tempel und schloß sich dem Heer als Feldschere an, als Wundarzt. Es war Zufall oder Schicksal, dass er König Saaldon I. im Schlaf reden hörte – von einem wandernden Magier mit silbernen Bart und ohne Augenbrauen, der sein Volk mit drei Schiffen zurück in ihre Heimat bringen wird, weg von diesem verfluchten Ort... Und es war Dummheit, den König danach zu fragen.

Saaldon I. erinnerte ihn, dass ein wahrer Solusurn schweigt, bis er seine Heimat widersieht – im Leben oder im Tod. Und er schickte ihn fort, den Wanderer mit dem silbernen Bart zu finden und zu ihm zu bringen. Das Schweigen wird ihm leicht fallen, geredet hat er nie viel. Aber wie zum Teufel soll er jemanden finden, wenn er niemanden danach fragen darf?

Zusammenfassung: Haldon ist ein typischer Solusurn: ruhig, besonnen, introvertiert und stumm. Er wird erst wieder sprechen, wenn er seine Heimat Mulira wiedergesehen hat. In den Kampf zieht er ohne Geschrei, ohne ein Wort zu verlieren und vermeidet unnötiges Blutvergießen. Kurz: Der perfekte Heiler – versorgt die Wunden, ohne zu nerven.

ENTWICKLUNGSKOSTEN

Fertigkeitskategorien		Kosten
Akademie (Aka)	IG/ER <u>-2</u>	<u>3</u>
Athletik (Ath)	KO/ST <u>+9</u>	<u>2</u>
Handwerk (Han)	GE/MA <u>+8</u>	<u>2</u>
Kampf (Kam)	ST/RE <u>+8</u>	<u>2</u>
Konzentration (Kon)	SD/ER <u>+3</u>	<u>3</u>
Magie (Mag)	IT/MA/AF <u>+8</u>	<u>2</u>
Soziales (Soz)	AF/AU <u>+12</u>	<u>2</u>
Täuschung (Täu)	GE/SD <u>+8</u>	<u>2</u>
Wahrnehmung (Wah)	RE/IG <u>+2</u>	<u>3</u>
Wildnis (Wil)	KO/IT <u>-1</u>	<u>3</u>
Spezialgebiete		
1) <u>Sprl.: Blutheilung (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
2) <u>Sprl.: Heilung der Muskeln (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
3) <u>Sprl.: Heilung der Knochen (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
4) <u>Sprl.: Heilkunde (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
5) <u>Sprl.: Heilung der Nerven und Organe (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
6) <u>Magiepunkte entwickeln</u>		<u>1</u>

MAGIE & SPRUCHLISTEN ENTWICKELN

	Offener Bereich	Geschl. Bereich	Teil-magie	Reine Magie
Essenzmagie (MA)	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>6</u>
Leitmagie (IT)	<u>5</u>	<u>7</u>	<u>9</u>	<u>20</u>
Mentalmagie (AF)	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>
Essenz-/Leitmagie (MA/IT)			<u>5</u>	<u>10</u>
Essenz-/Mentalmagie (MA/AF)			<u>2</u>	<u>2</u>
Leit-/Mentalmagie (IT/AF)			<u>3</u>	<u>6</u>
Arkane Magie (MA/IT/AF)				<u>6</u>

Name: Haldon Feldschere



ZAUBERSPRÜCHE

BLUTHEILUNG

- 1. Blutungsstop III (H)** – D: –; R: B · Vermindert den Blutverlust des Zieles um 3 Treffer/Rd; das Ziel darf nicht bewegt werden, sonst setzt der Blutverlust wieder in der vorherigen Geschwindigkeit ein. [1]
- 2. Gerinnung I (H)** – D: –; R: B · Reduziert den Blutverlust eines Zieles um 1 Treffer/Rd; das Ziel darf sich 1 h nicht schneller als mit Gehgeschwindigkeit bewegen, oder die Blutung setzt wieder in der vorherigen Geschwindigkeit ein. [1]
- 3. Stillung I (H)** – D: P; R: B · Der Zaubernde heilt eine Wunde mit Blutverlust 1 Treffer/Rd. [1]

HEILUNG DER MUSKELN

- 1. Verstauchung heilen (H)** – D: P; R: B · Heilt eine Verstauchung; Operationszeit 1 h. [1]

HEILUNG DER KNOCHEN

- 1. Knochenkunde (H)** – D: –; R: B · Gibt ein vollständiges Bild der an den Knochen eingetretenen Schäden sowie der zu ihrer Heilung erforderlichen Werkzeuge und Methoden; verleiht nicht die Fertigkeiten oder Macht, die zur Heilung der Verletzungen notwendig sind. [1]

HEILKUNDE

- 1. Heilung I (H)** – D: P; R: B · W10 Treffer des Zieles werden geheilt. [1]
- 2. Behandlung von Benommenheit I (H*)** – D: –; R: B · Verringert die Benommenheit des Zieles um 1 Runde. [1]
- 3. Erfrierungen und Verbrennungen I (H*)** – D: –; R: B · Heilt eine leichte Erfrierung oder eine Verbrennung 1. Grades. [1]
- 4. Erholung I (H*)** – D: –; R: B · Pro Runde, die sich der Zaubernde konzentriert, erhält das Ziel 1 verlorenen Trefferpunkt zurück. [1]

HEILUNG DER NERVEN UND ORGANE

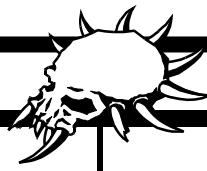
- 1. Nerven- & Organkunde (H)** – D: –; R: B · Gibt ein vollständiges Bild der an den Nerven oder Organen eingetretenen Schäden sowie der zu ihrer Heilung erforderlichen Werkzeuge und Methoden; verleiht nicht die Fertigkeiten oder Macht, die zur Heilung der Verletzungen notwendig sind. [1]

WEGE DER BEWEGUNG

- 1. Springen I (K*)** – D: –; R: S · Gestattet, bis 15 m weit oder 6 m hoch zu springen. [1]

[1] C. Charlton, P. Fenlon, and T. K. Amthor. Buch der Magie. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-201-8, Originaltitel: Rolemaster – Spell Law.

Name: Kortul-Kar Hazamokh, der Herrliche



CHARAKTER

MERKMALE & HINTERGRUND

Volk: Zwerge Geschlecht: männl. Alter: 170 Jahre

Größe: 1,25 m Statur: schwer Gewicht: 77 kg

Hautfarbe: rotbraun Haarfarbe: braun Augenfarbe: dunkel

Kultur: Loaru (Wassersippe) Sozialer Status: 7

Ekeren, Forn

Gobruł, Garkamun, Kula

Verhalten: überheblich, pompös, verschnöseln, würdevoll, gerecht, kann kein Hilfesuch ablehnen

ERFAHRUNG & BESONDERES

Erfahrung: 30 (+ freie EP 3 Stufe: 1)

Besonderes: Gesetzesgewalt, Gark-Diener „Grux“,

Familienfluch der Gerechtigkeit (kann kein Hilfesuch ablehnen)

EIGENSCHAFTEN

Eigenschaft	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt
Stärke (ST)	<u>94</u>	<u>+17</u>	<u>+5</u>		<u>+22</u>
Geschicklichkeit (GE)	<u>100</u>	<u>+20</u>	<u>-5</u>		<u>+15</u>
Reaktion (RE)	<u>50</u>	<u>+0</u>	<u>-5</u>		<u>-5</u>
Konstitution (KO)	<u>24</u>	<u>-8</u>	<u>+15</u>		<u>+7</u>
Selbstdisziplin (SD)	<u>38</u>	<u>-4</u>	<u>+5</u>		<u>+1</u>
Intelligenz (IG)	<u>21</u>	<u>-10</u>	<u>+0</u>		<u>-10</u>
Erinnerung (ER)	<u>41</u>	<u>-3</u>	<u>+0</u>		<u>-3</u>
Intuition (IT)	<u>27</u>	<u>-7</u>	<u>+0</u>		<u>-7</u>
Mana (MA)	<u>100</u>	<u>+20</u>	<u>-10</u>	<u>+15</u>	<u>+25</u>
Auftreten (AF)	<u>29</u>	<u>-7</u>	<u>-10</u>		<u>-17</u>
Aussehen (AU)	<u>50</u>	<u>+0</u>	<u>-20</u>		<u>-20</u>

FERTIGKEITSKATEGORIEN

Kategorie	Wert/Bonus	Eigenschaft	Bes.	Gesamt
Akademie (Aka)	<u>14 / +12</u>	<u>IG/ER -7</u>		<u>+5</u>
Athletik (Ath)	<u>2 / +2</u>	<u>KO/ST +15</u>		<u>+17</u>
Handwerk (Han)	<u>3 / +3</u>	<u>GE/MA +20</u>		<u>+23</u>
Kampf (Kam)	<u>13 / +11</u>	<u>ST/RE +9</u>		<u>+20</u>
Konzentration (Kon)	<u>0 / +0</u>	<u>SD/ER -1</u>		<u>-1</u>
Magie (Mag)	<u>11 / +10</u>	<u>IT/MA/AF +0</u>		<u>+10</u>
Soziales (Soz)	<u>16 / +13</u>	<u>AF/AU -19</u>		<u>-6</u>
Täuschung (Täu)	<u>0 / +0</u>	<u>GE/SD +8</u>		<u>+8</u>
Wahrnehmung (Wah)	<u>2 / +2</u>	<u>IG/RE -8</u>		<u>-6</u>
Wildnis (Wil)	<u>3 / +3</u>	<u>KO/IT +0</u>		<u>+3</u>

WIDERSTAND

	Eigenschaft	Bes.	Bes.	Gesamt
Magie	<u>MA/IT/AF +0</u>			<u>+0</u>
Umwelt	<u>KO +7</u>			<u>+7</u>
Willensschwäche	<u>SD +1</u>			<u>+1</u>

Modifikationen: Essenzmagie +40, Mentalmagie +40,
Gift +20, Krankheit +15

FERTIGKEITEN

Kateg.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Bes.	Gesamt
Mag	<u>Sprl.: Wege d. Verzauberung</u>	<u>1 / +5</u>		<u>+5</u>
Mag	<u>Sprl.: Organische Stoffe</u>	<u>1 / +5</u>		<u>+5</u>
Mag	<u>Sprl.: Anorganische Stoffe</u>	<u>3 / +15</u>		<u>+15</u>
Mag	<u>Sprl.: Flüssige und gasf. Stoffe</u>	<u>1 / +5</u>		<u>+5</u>
Mag	<u>Sprl.: Einb. von Essenzmagie</u>	<u>1 / +5</u>		<u>+5</u>
Mag	<u>Magiepunkte entwickeln</u>	<u>4 / -</u>		<u>-</u>
		<u>/</u>		
Aka	<u>Alchimie</u>	<u>4 / +20</u>		<u>+20</u>
Aka	<u>Bergbau</u>	<u>3 / +15</u>		<u>+15</u>
Aka	<u>Fachwissen · Rechtsprechung</u>	<u>1 / +5</u>		<u>+5</u>
Aka	<u>Geschichte · Loaru</u>	<u>3 / +15</u>		<u>+15</u>
Aka	<u>Heraldik · Loaru</u>	<u>1 / +5</u>		<u>+5</u>
Wil	<u>Höhlenkunde</u>	<u>3 / +15</u>		<u>+15</u>
Aka	<u>Landeskunde · Loaru</u>	<u>1 / +5</u>		<u>+5</u>
		<u>/</u>		
Soz	<u>Befehligen</u>	<u>3 / +15</u>	<u>+20</u>	<u>+35</u>
Wah	<u>Geheimöffnungen entdecken</u>	<u>2 / +10</u>		<u>+10</u>
Ath	<u>Klettern</u>	<u>2 / +10</u>		<u>+10</u>
Kam	<u>Körperentwicklung</u>	<u>2 / -</u>		<u>-</u>
Kam	<u>Rüstung tragen</u>	<u>1 / +10</u>		<u>+10</u>
Han	<u>Schmieden</u>	<u>3 / +15</u>		<u>+15</u>
		<u>/</u>		
Soz	<u>Spr./Verst. · Kriegersprache</u>	<u>5 / +24</u>		<u>+24</u>
Soz	<u>Spr./Verst. · Loaran</u>	<u>6 / +28</u>		<u>+28</u>
Aka	<u>Lesen/Schr. · Loaran</u>	<u>3 / +15</u>		<u>+15</u>
Soz	<u>Spr./Verst. · Gark</u>	<u>2 / +10</u>		<u>+10</u>
		<u>/</u>		
		<u>/</u>		

* Befehligen: (Soziales) Bonus auf das Vermitteln des Gefühls, dass der Anwender dem Ziel sozial höher gestellt ist (bis maximal Sozialer Status 10). Ein erfolgreiches Manöver zeigt, dass sich das Ziel dessen nicht bewusst ist und unterbewußt handelt. Positive Reaktionen sind nur von Zielen zu erwarten, welche die soziale Stellung einer Person schätzen (die meisten in einem feudalen Herrschaftssystem, SL-Entscheidung).

Name: Kortul-Kar Hazamokh, der Herrliche

AUSRÜSTUNG

KÖRPERWERTE

Traglast: 9 kg Genesungsmultipl.: x0,5
 Seelenverlust: 18 Rd Eigenschaftsverfall: -1
 Grundtreffer 24 + 2 = 26 KO % 2 Gesamttreffer 26

KAMPFWERTE

Grundbewegungsweite: 11 m/Rd (4 km/h)
 Defensivbonus: +5 Initiative: +5
 Schildbonus (Nah-/Fernkampf): +30 / +40

ZUSTAND

Trefferpunkte: 26Magiepunkte: 4

Verletzungen/Sonstiges:

TREFFER

-05 ab 19 (75%)-10 ab 13 (50%)-15 ab 6 (25%)

MAGIE

-05 ab 3 (75%)-10 ab 2 (50%)-15 ab 1 (25%)-25 ab 0 (0%)

ANGRIFFSARTEN

Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Bes.	Bonuse			Gesamt	Kategorie	Patz	Anmerkung
			Magie	andere					
Schwere Armbrust	<u>5 / +24</u>				+24	Kam	1-5	ATS 30, Entfernung: 0,3-3 m: +30, 3-30 m: +0, 30-60 m: -25, 60-90 m: -40, 90-120 m: -55	
Handbeil	<u>3 / +15</u>				+15	Kam	1-4	ATS 3	
Kriegshammer	<u>1 / +5</u>				+5	Kam	1-4	ATS 13	

PANZERUNG

Panze- rungsart	Manöver- malus	Fernkampf- angriffsmalus	Reaktions- malus	Beschreibung	Gewicht
<u>P 1</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>Kleidung (siehe unten)</u>	<u>-</u>

GEGENSTÄNDE UND SONSTIGES

Beschreibung	wo getragen/aufbewahrt	Gewicht
<u>Unterhemd & Wickelhose (Leinen, natur)</u>	<u>am Körper</u>	<u>1 kg</u>
<u>Oberrock (Wolle, dunkelrot, Goldfäden), Hose (Wolle, gelb-braun, quergestreift)</u>	<u>am Körper</u>	<u>2,5 kg</u>
<u>Wadenwickel (Wolle, braun), Lederschuhe (knöchelhoch, Silberapplikationen)</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>1,0 kg</u>
<u>Rittergürtel mit Silber-Emaille-Einlegearbeiten (Zeichen adeliger Herkunft)</u>	<u>um die Hüfte</u>	<u>1,0 kg</u>
<u>Handschuhe (Leder, weiß), Reisemantel (Wolle)</u>	<u>am Körper</u>	<u>2,5 kg</u>
<u>Almosengürtel mit 50 ZS (Leinen, goldbestickt, für gönnerhafte Spenden an Arme)</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Handbeil</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>2,0 kg</u>
<u>Gürteltasche (Leder, Bronze):</u>	<u>am Gürtel</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Lederbeutel mit 14 SS, Essmesser (Eisen, Bein) in Lederscheide (punziert)</u>	<u>in Gürteltasche</u>	<u>1,0 kg</u>
<u>Rasiermesser, Bartschere, Handspiegel, Ohrlöffel, Zahnstocher, Kamm</u>	<u>in Gürteltasche</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Beißknochen (für Grux als Belohnung, Kortul-Kar behandelt ihn wie einen Hund)</u>	<u>in Gürteltasche</u>	<u>0,5 kg</u>
(ohne Kleidung / Schuhe) Gesamtgewicht (Kortul-Kar):		<u>5,0 kg</u>
<u>2 x schwere Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen, Setzschild (+40 gegen Fernkampf)</u>	<u>von Grux</u>	<u>20 kg</u>
<u>2 x Wasserschlauch (je 2 L), Wegzehrung (7 Tagesrationen), Wolldecke</u>	<u>von Grux</u>	<u>12 kg</u>
<u>Hirnhäube (Eisen), Gugel (Wolle), Rock (Wolle), Schuhe (Leder)</u>	<u>von Grux</u>	<u>4 kg</u>
(ohne Kleidung / Schuhe) Gesamtgewicht (Grux):		<u>32 kg</u>



Name: Kortul-Kar Hazamokh, der Herrliche

HINTERGRUND

HINTERGRUNDOPTIONEN

Hintergrundoption	HP
Gesetzesgewalt	100
Gark-Diener „Grux“	150
Eigenschaftsbonus: Mana +15	150
Talent: Befehligen (halbe Kosten)	50
Begabung: Befehligen +20	100
Familienfluch der Gerechtigkeit	-50
Volk-Hintergrundpunkte:	-500
Erfahrungspunkte-Ausgleich:	-
Gesamt-Hintergrundpunkte:	0

VOLK

Lebenserwartung: 400 Jahre Hintergrundpunkte: 500
 Maximale Grundtreffer: 120 Trefferwürfel: W10

ANMERKUNGEN

Gesetzesgewalt: Kortul-Kar wurde in den Gesetzesrat von Likota berufen, König der Wassersippe. In dem Zwergenreich genießt er hohes Ansehen (+50 auf Interaktion), wahrscheinlich auch darüber hinaus (SL-Entscheidung).

Garx-Diener: Kortul-Kar führt einen treuen Gark-Diener mit sich, den er Grux nennt. Grux würde sein Leben für Kortul-Kar geben, aber meistens schleppt er nur seine Sachen. Im Kampf weiß er auch, was er zu tun hat: er stellt sich mit dem Rücken, auf dem er ein großes Setzschild trägt, zum Feind und lädt eine Armbrust für seinen Herrn, der ebenfalls im Schutz des Setzschildes verweilt. Dann schießt sein Herr, während er die Zweitarmbrust lädt. So kann Kortul-Kar jede Runde mit -30, jede zweite Runde mit -10 oder jede dritte Runde ohne Abzug schießen (durch Grux spart er eine Runde Nachladen). Für Gruxs Werte siehe nächste Seite.

Familienfluch der Gerechtigkeit: Kortul-Kar kann kein Hilfesuch eines Unschuldigen oder Schwachen ablehnen (auch dann nicht, wenn er dadurch sein Leben in Gefahr bringt oder gegen einen Verbündeten handeln muss), verfügt jedoch während dieser Hilfsaktion über einen Bonus von +10 auf alle Handlungen.

Über Kortul-Kars Leben: Hazamokh – ein Familienname, der schon immer großes Ansehen genoss. Und daher verstand es sich von selbst, dass Kortul-Kar nach seiner Goldschmiede-Ausbildung in den Beraterkreis von Likota, König der Wassersippe, berufen wurde. Diese Position war seiner Abstammung durchaus würdig und so gab er sich den Beinamen „der Herrliche“.

Sicherlich hatte sein heldenhaftes Handeln bei einem Überfall der Garks zu seiner Berufung geführt, bei dem er zwei Eindringlinge tötete und einen winselnden Gark in seiner Herrlichkeit verschonte. Seitdem ist er kaum noch ohne seinen kriechenden Diener Grux anzutreffen und Kortul-Kar ist ihm ein gerechter, aber außerordentlich strenger Herr. Dabei versteht es Kortul-Kar meisterlich, die Annehmlichkeit des Bedientwerdens mit dem erhabenen Gefühl des Schikanierens zu verbinden. Er hat sogar eine besondere Form des Herumkommandierens entwickelt („Befehligen“), mit der er auch andere manipuliert.

Ohne Grux ist Kortul-Kars Leben mittlerweile undenkbar, auch wenn er es anders formulieren würde. Wer trägt die Sachen? Wer betätigt den Blasebalg? Wer spannt die Armbrust und hält das schützende Schild? Das sind doch keine Aufgaben für Kortul-Kar, den Herrlichen!

Da war es keine Frage, dass er Grux auch mitnahm, als er auf diese diplomatische Mission geschickt wurde. Wie man allerdings auf ihn gekommen war, ist ihm heute noch ein Rätsel...

Zusammenfassung: Kortul-Kar genießt in seiner Heimat hohes Ansehen als königlicher Rechtsberater und das läßt er jeden wissen. Sein ergebenener Gark-Diener folgt ihm bedingungslos und Kortul-Kar ist ihm ein gerechter, aber außerordentlich strenger Herr. Er hat mittlerweile eine einzigartige Form des Herumkommandierens entwickelt, mit der er sein Umfeld zu manipulieren pflegt.

ENTWICKLUNGSKOSTEN

Fertigkeitskategorien		Kosten
Akademie (Aka)	IG/ER <u>-7</u>	<u>3</u>
Athletik (Ath)	KO/ST <u>+15</u>	<u>2</u>
Handwerk (Han)	GE/MA <u>+20</u>	<u>1</u>
Kampf (Kam)	ST/RE <u>+9</u>	<u>2</u>
Konzentration (Kon)	SD/ER <u>-1</u>	<u>3</u>
Magie (Mag)	IT/MA/AF <u>+0</u>	<u>3</u>
Soziales (Soz)	AF/AU <u>-19</u>	<u>4</u>
Täuschung (Täu)	GE/SD <u>+8</u>	<u>2</u>
Wahrnehmung (Wah)	RE/IG <u>-8</u>	<u>4</u>
Wildnis (Wil)	KO/IT <u>+0</u>	<u>3</u>
Spezialgebiete		
1) <u>Sprl.: Wege der Verzauberung (Buch der Magie)</u>		<u>2</u>
2) <u>Sprl.: Organische Stoffe (Buch der Magie)</u>		<u>2</u>
3) <u>Sprl.: Anorganische Stoffe (Buch der Magie)</u>		<u>2</u>
4) <u>Sprl.: Flüssige und gasförmige Stoffe (Buch der Magie)</u>		<u>2</u>
5) <u>Sprl.: Einbettung von Essenzmagiez. (Buch der Magie)</u>		<u>2</u>
6) <u>Magiepunkte entwickeln</u>		<u>2</u>

MAGIE & SPRUCHLISTEN ENTWICKELN

	Offener Bereich	Geschl. Bereich	Teil-magie	Reine Magie
Essenzmagie (MA)	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>
Leitmagie (IT)	<u>5</u>	<u>7</u>	<u>9</u>	<u>20</u>
Mentalmagie (AF)	<u>8</u>	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>25</u>
Essenz-/Leitmagie (MA/IT)			<u>3</u>	<u>6</u>
Essenz-/Mentalmagie (MA/AF)			<u>4</u>	<u>8</u>
Leit-/Mentalmagie (IT/AF)			<u>10</u>	<u>20</u>
Arkane Magie (MA/IT/AF)				<u>10</u>

Name: Kortul-Kar Hazamokh, der Herrliche



ZAUBERSPRÜCHE

WEGE DER VERZAUBERUNG

1. Forschung (I) – D: 24 h; R: S · Gestattet dem Zaubernden, Eigenschaften zu erforschen, mit denen er einen magischen Gegenstand ausstatten will. [1]

ORGANISCHE STOFFE

1. Holz bearbeiten (K) – D: 24 h; R: S · Gestattet dem Zaubernden, nichtmagisches Holz zu bearbeiten. [1]

FLÜSSIGE UND GASFÖRMIGE STOFFE

1. Flüssigkeit bearbeiten (K) – D: 24 h; R: S · Gestattet dem Zaubernden, mit nichtmagischen Flüssigkeiten zu arbeiten. [1]

EINBETTUNG VON ESSENZMAGIEZAUBERN

1. Forschung (I) – D: 24 h; R: S · Gestattet die Erforschung spezieller Einbettungszauber zur Herstellung magischer Gegenstände. [1]

ANORGANISCHE STOFFE

1. Eisen bearbeiten (K) – D: 24 h; R: S · Gestattet dem Zaubernden, Eisen zu bearbeiten. [1]

2. Stahl bearbeiten I (K) – D: 24 h; R: S · Wie „Eisen bearbeiten“, aber es kann Stahl bearbeitet werden, um nichtmagische +5-Waffen herzustellen. [1]

3. Metall bearbeiten (K) – D: 24 h; R: S · Wie „Eisen bearbeiten“, aber es kann ein anderes normales Metall als Eisen und Stahl bearbeitet werden, wenn aus diesem Metall eine Waffe geschmiedet werden kann, die keinen Bonus hat. [1]

[1] C. Charlton, P. Fenlon, and T. K. Amthor. Buch der Magie. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-201-8, Originaltitel: Rolemaster – Spell Law.

GRUX

Volk: Garks Geschlecht: männl. Alter: 22 Jahre

Größe: 1,10 m Statur: schwer Gewicht: 50 kg

Hautfarbe: dunkel Haarfarbe: grau Augenfarbe: dunkel

Verhalten: steht treu zu Kortul-Kar und verteidigt ihn mit seinem Leben

Eigenschaften: ST 50 (+10), GE 50(+10), RE 50 (+5), KO 50 (+15), SD 50 (-10), IG 50 (-15), ER 50 (-5), IT 50 (+0), MA 50 (+5), AF 50 (-5), AU 50 (-20).

Fertigkeitskategorien

Fertigkeiten

Akademie (Aka)	-6	Ausdauer (Ath)	5 / +24
Athletik (Ath)	+23	Beladen (Wil)	1 / +5
Handwerk (Han)	+16	Improv. Waffen (Kam)	5 / +24
Kampf (Kam)	+20	Nahrungssuche (Wil)	4 / +20
Konzentration (Kon)	-8	Klettern (Ath)	3 / +15
Magie (Mag)	+0	Sprachen · Gark (Soz)	4 / +20
Soziales (Soz)	-9	Springen (Ath)	2 / +10
Täuschung (Täu)	+0	Rüstungspflege (Han)	4 / +20
Wahrnehmung (Wah)	-5	Waffenpflege (Han)	4 / +20
Wildnis (Wil)	+14	Wasser finden (Wil)	1 / +5

Stufe: 1 **Widerstandswürfe**

Traglast: 5,5 kg Magie +0

Grundbewegungsw.: 9 m Umwelt +15

Initiative: +5 Willensschwäche -10

Defensivbonus (DB): +8

Trefferpunkte: 56

Name: Sulwana

AUSRÜSTUNG

KÖRPERWERTE

Traglast: 10 kg Genesungsmultipl.: x0,7
 Seelenverlust: 12 Rd Eigenschaftsverfall: +0
 Grundtreffer 55 KO % +10 Gesamttreffer 65

KAMPFWERTE

Grundbewegungsweite: 17 m/Rd (6 km/h)
 Defensivbonus: +8 Initiative: +12
 Schildbonus (Nah-/Fernkampf): - / -

ZUSTAND

Trefferpunkte: 65
 Magiepunkte: 5

Verletzungen/Sonstiges:

TREFFER

-05 ab 48 (75%)
 -10 ab 32 (50%)
 -15 ab 16 (25%)

MAGIE

-05 ab 3 (75%)
 -10 ab 2 (50%)
 -15 ab 1 (25%)
 -25 ab 0 (0%)

ANGRIFFSARTEN

Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Bes.	Bonuse			Gesamt	Kategorie	Patzer	Anmerkung
			Magie	andere					
Kampfstab	<u>6</u> / <u>+28</u>				+28	Kam	1-3	ATS 16	
großer Krallenangr.	<u>2</u> / <u>+10</u>				+10	Kam	1	ATS 38, in Bärenform	
mittl. Beißenangriff	<u>1</u> / <u>+5</u>				+5	Kam	1	ATS 37, in Bärenform	
	/								
	/								
	/								

PANZERUNG

Panze- rungsart	Manöver- malus	Fernkampf- angriffsmalus	Reaktions- malus	Beschreibung	Gewicht
<u>P 11</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>(Sulwanas natürliche Narbenhaut)</u>	<u>-</u>

GEGENSTÄNDE UND SONSTIGES

Beschreibung	wo getragen/aufbewahrt	Gewicht
<u>Bärenschädel als Helm (toter Vorfahre; Knochen, Leder, Eisenschnalle)</u>	<u>am Körper</u>	<u>1,5 kg</u>
<u>Bärenfell-Umhäng (toter Vorfahre; mit Lederband und Silbertassel verschlossen)</u>	<u>am Körper</u>	<u>3,0 kg</u>
<u>Lederrock (lange Ärmel, reicht bis Knie; mit Symbol der Bärenkrallen von Sull)</u>	<u>am Körper</u>	<u>1,5 kg</u>
<u>Lederriemen als Gürtel (2 m lang, geknotet)</u>	<u>am Körper</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Sandalen (Leder, knöchelhoch)</u>	<u>am Körper</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Wasser in Flaschenkürbis (3 Liter, mit Schnitzereien verziert, mit Lederband)</u>	<u>über Schulter</u>	<u>4,0 kg</u>
<u>Kampfstab (mit Schnitzereien verziert)</u>	<u>in der Hand</u>	<u>2,0 kg</u>
<u>Leinensack (an Kampfstab über Schulter getragen):</u>	<u>über Schulter</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Wegzehrung (7 Tagesrationen)</u>	<u>in Leinensack</u>	<u>6,5 kg</u>
<u>Woldecke</u>	<u>in Leinensack</u>	<u>2 kg</u>
<u>Feuerstein & Zunder (reicht für 10-mal Feuer machen)</u>	<u>in Leinensack</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Beutel (mit Hölzchen zum Wahrsagen)</u>	<u>in Leinensack</u>	<u>0,5 kg</u>
<u>Messer in Lederscheide (Dolch, wird als Schnitzmesser verwendet)</u>	<u>in Leinensack</u>	<u>0,5 kg</u>

{ohne Kleidung / am Körper getragene Ausrüstung}

Gesamtgewicht: 17,5 kg

Name: Sulwana

HINTERGRUND

HINTERGRUNDOPTIONEN

Hintergrundoption	HP
Natürliche Panzerung: Trollhaut	175
Zurückwerfende Kraft	150
Ausgeprägter Geruchssinn	75
Bruder der Tiere	-25
Volk-Hintergrundpunkte:	-400
Erfahrungspunkte-Ausgleich:	-
Gesamt-Hintergrundpunkte:	0

VOLK

Lebenserwartung: 200 Jahre Hintergrundpunkte: 400
 Maximale Grundtreffer: 150 Trefferwürfel: W10



ANMERKUNGEN

Natürliche Panzerung (Trollhaut): Die Haut von Sulwana ist außergewöhnlich dick und widerstandsfähig. Dadurch besitzt sie (selbst nackt) die Panzerungsart 11.

Zurückwerfende Kraft: Sulwanar fügt im Nahkampf einen zusätzlichen kritischen Ungleichgewichtsschaden zu, der in seiner Schwere um 2 niedriger ist als der zugefügte kritische Treffer. Beide krit. Treffer werden mit einem Wurf bestimmt.

Ausgeprägter Geruchssinn: Ihr Geruchssinn gestattet Sulwana, Gerüche bis zu 30 m gegen den Wind, 600 m in Windrichtung und 150 m bei Windstille wahrzunehmen. Bei einer auf Vertrautheit mit dem Geruch basierenden Verfolgung gilt ein +25-Bonus. Sulwana erhält einen +20-Bonus auf Wahrnehmung - Riechen.

Bruder der Tiere: Sulwana kann kein Tier angreifen, von dem sie nicht vorher provoziert wurde.

Über Sulwanas Leben: Wahrscheinlich hätte Sulwana eine schöne Frau werden können, aber jetzt ist ihre Haut mit Narben gezeichnet. Narben, die von einem Leben zwischen Mensch und Bär zeugen; Narben, welche ihre innere Zerissenheit nur erahnen lassen. Denn Sulwana ist beides, Mensch und Tier.

Der Geist des Menschen läßt sie Pläne schmieden, Dinge ersinnen und weit nach vorne und zurück blicken. Aber der unbefleckte Instinkt des Tieres hilft ihr, eins mit dem Wald zu werden, sich der Jagd hinzugeben und sich ihre Wege mit bloßer Gewalt zu bahnen. Sulwana schätzt den Gedanken ebenso wie das Blut.

Sie liebt ihre Heimat, den Fallenden Wald – einige Bäume hier sind ihre besten Freunde. Daher fiel ihr der Abschied schwer, aber sie mußte gehen, um ihre Nächsten zu schützen. Die Geweihten haben es gesehen, sie hat es gesehen und die Bäume haben es geflüstert: „Sie wird das Böse bringen“.

ENTWICKLUNGSKOSTEN

Fertigkeitskategorien		Kosten
Akademie (Aka)	IG/ER <u>+0</u>	<u>3</u>
Athletik (Ath)	KO/ST <u>+13</u>	<u>2</u>
Handwerk (Han)	GE/MA <u>+3</u>	<u>3</u>
Kampf (Kam)	ST/RE <u>+10</u>	<u>2</u>
Konzentration (Kon)	SD/ER <u>-12</u>	<u>4</u>
Magie (Mag)	IT/MA/AF <u>+8</u>	<u>2</u>
Soziales (Soz)	AF/AU <u>+7</u>	<u>3</u>
Täuschung (Täu)	GE/SD <u>-4</u>	<u>3</u>
Wahrnehmung (Wah)	RE/IG <u>+12</u>	<u>2</u>
Wildnis (Wil)	KO/IT <u>+9</u>	<u>2</u>
Spezialgebiete		
1) <u>Sprl.: Wahrhaftes Sehen (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
2) <u>Sprl.: Wahrhafte Wahrnehmung (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
3) <u>Sprl.: Fremde Sinne (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
4) <u>Sprl.: Blick in die Vergangenheit (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
5) <u>Sprl.: Blick in die Zukunft (Buch der Magie)</u>		<u>1</u>
6) <u>Magiepunkte entwickeln</u>		<u>1</u>

MAGIE & SPRUCHLISTEN ENTWICKELN

	Offener Bereich	Geschl. Bereich	Teil-magie	Reine Magie
Essenzmagie (MA)	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>9</u>
Leitmagie (IT)	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>6</u>	<u>8</u>
Mentalmagie (AF)	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>
Essenz-/Leitmagie (MA/IT)			<u>5</u>	<u>10</u>
Essenz-/Mentalmagie (MA/AF)			<u>2</u>	<u>3</u>
Leit-/Mentalmagie (IT/AF)			<u>2</u>	<u>4</u>
Arkane Magie (MA/IT/AF)				<u>6</u>

Name: Sulwana



ZAUBERSPRÜCHE

WAHRHAFTES SEHEN

- 1. Wassersehen (N)** – D: C; R: S · Der Zaubernde kann durch 3 m Wasser/St (auch trübes Wasser) sehen wie am hellen Tag. [1]
- 2. Nachtsehen (N)** – D: C; R: S · Wie „Wassersehen“, aber der Zaubernde kann in normaler Dunkelheit sehen. [1]
- 3. Holzsehen (N)** – D: C; R: S · Wie „Wassersehen“, aber der Zaubernde kann durch 30 cm Holz/St sehen. [1]

WAHRHAFTE WAHRNEHMUNG

- 1. Anwesenheit I (P ◦ *)** – D: C; R: 3 m/St · Der Zaubernde ist sich der Gegenwart aller intelligenten Wesen in Reichweite bewusst. [1]

FREMDE SINNE

- 1. Tiersicht I (K)** – D: C; R: 30 m · Der Zaubernde kann durch die Augen eines beliebigen Tieres in Reichweite sehen. Für den ersten Kontakt muss das Tier durch „Anwesenheit“ oder durch „Gedankenmuster einprägen“ & „Aufspüren“ lokalisiert werden. [1]

BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

- 1. Ursprung I (I)** – D: –; R: B · Liefert eine grobe Vorstellung vom Herkunftsort eines Objektes. [1]
- 2. Fluch entdecken (I)** – D: –; R: B · Entdeckt einen auf einem Gegenstand lastenden Fluch, soweit vorhanden. [1]

BLICK IN DIE ZUKUNFT

- 1. Eingebung I (I)** – D: –; R: S · Der Zaubernde erlebt in einer Vision, was in der nächsten Minute geschehen wird, wenn er eine bestimmte Handlung durchführt. [1]

[1] C. Charlton, P. Fenlon, and T. K. Amthor. Buch der Magie. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-201-8, Originaltitel: Rolemaster – Spell Law.

BÄRENFORM

Während der Bärenform erhält Sulwana folgende Modifikationen auf ihre menschlichen Werte:

Fertigkeitskategorien

Akademie (Aka)	-20
Athletik (Ath)	+10
Handwerk (Han)	-10
Kampf (Kam)	+10
Konzentration (Kon)	-20
Magie (Mag)	+0
Soziales (Soz)	-10
Täuschung (Täu)	+10
Wahrnehmung (Wah)	+20
Wildnis (Wil)	+10

WW-Modifikationen

Umwelt	+20
Willensschwäche	-20

Kampf- & Körperwerte

Traglast:	x4
Grundbewegungsw.:	x2
Trefferpunkte:	x3

Anm: Kritische Treffer gegen Sulwana in Bärenform werden in ihrer Schwere um 1 reduziert (A wird zu A -20, B wird zu A,C wird zu B usw.)

Name: Thal Rak'Ra

AUSRÜSTUNG

KÖRPERWERTE

Traglast: 3 kg Genesungsmultipl.: x1
 Seelenverlust: 6 Rd Eigenschaftsverfall: +1
 Grundtreffer 32 KO % -3 Gesamttreffer 29

KAMPFWERTE

Grundbewegungsweite: 11 m/Rd (4 km/h)
 Defensivbonus: +5 Initiative: +5
 Schildbonus (Nah-/Fernkampf): - / -

ZUSTAND

Trefferpunkte: 29 (x2, wenn in Chaosdämon-Gestalt)Magiepunkte: 15

Verletzungen/Sonstiges:

TREFFER

-05 ab 21 (75%)-10 ab 15 (50%)-15 ab 7 (25%)

MAGIE

-05 ab 11 (75%)-10 ab 7 (50%)-15 ab 4 (25%)-25 ab 0 (0%)

ANGRIFFSARTEN

Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Bes.	Bonuse			Gesamt	Kategorie	Patzer	Anmerkung
			Magie	andere					
Kurzschwert	<u>1</u> / +5				+5	Kam	1-2		
Shri (Wurfstern)	<u>2</u> / +10				+10	Kam	1	3-8 m: -10, 8-15 m: -20	
Krallen-Angriff	<u>1</u> / +5				+5	Kam	1	kl. Angriff, wenn Vorloi; als Chaosdämon mittl.	
	<u>/</u>							Angriff und krit. Schlag- schaden C (Berührung) und A in Radius 3 m	
	<u>/</u>							(alle Wesen)	

PANZERUNG

Panze- rungsart	Manöver- malus	Fernkampf- angriffsmalus	Reaktions- malus	Beschreibung	Gewicht
<u>P 2</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>blaue Robe aus dicker Wolle</u>	<u>4 kg</u>

GEGENSTÄNDE UND SONSTIGES

Beschreibung	wo getragen/aufbewahrt	Gewicht
Gürtel mit Bronzebeschlägen und (dämonisch) entstellten Schrumpfköpfen	<u>um die Hüfte</u>	<u>1 kg</u>
Lederschuhe	<u>am Körper</u>	<u>1,5 kg</u>
1 Shri (Wurfstern aus seiner Heimat)	<u>am Gürtel</u>	<u>0,5 kg</u>
Ledertasche mit Gurt:	<u>über Schulter</u>	<u>0,5 kg</u>
Urkunde (in Shay, summa cum laude Dämonologie, Dämonenhaut/wasserfest)	<u>in Ledertasche</u>	<u>0,2 kg</u>
Dämonen-Lehrbuch (in Enris-Sokal, Dämonenhaut, wasserfest)	<u>in Ledertasche</u>	<u>1 kg</u>
Alchimie-Geräte (z. B. um Blut haltbar zu machen)	<u>in Ledertasche</u>	<u>2 kg</u>
Lederbeutel mit 11 KS	<u>in Ledertasche</u>	<u>0,2 kg</u>
Wasserschlauch mit 1 Liter Blut (heilt 2W10 Trefferpunkte)	<u>in Ledertasche</u>	<u>1,5 kg</u>
Runenpapier „Springen I“ (Stufe 1, Sprung 15 m weit oder 6 m hoch)	<u>in Ledertasche</u>	<u>0,2 kg</u>

(ohne Kleidung / Robe und Lederschuhe)

Gesamtgewicht: 6,5 kg

Name: Thal Rak'Ra



HINTERGRUND

HINTERGRUNDOPTIONEN

Hintergrundoption	HP
Resistenz (Essenz-/Leit-Mentalmagie +50)	225
Entzieher der Macht	100
Gestaltwandler (Chaosdämon)	300
Akademische Auszeichnung (Dämonologie)	75
10 Fertigkeitswerte Lykanthropie kontrollieren	100
Dämonische Vergeltung (linker Unterarm)	-50
Vampir und unbeherrschte Magie	-150
Volk-Hintergrundpunkte:	-600
Erfahrungspunkte-Ausgleich:	-
Gesamt-Hintergrundpunkte:	0

VOLK

Lebenserwartung: 600 Jahre Hintergrundpunkte: 600
 Maximale Grundtreffer: 80 Trefferwürfel: W8

ANMERKUNGEN

Auszeichnung (Dämonologie): „Dr. rer. dem.“, +35 auf Interaktion gegenüber den meisten Leuten (SL-Entscheidung), die diese sehen oder davon wissen.

Entzieher der Macht: gelingt WW gegen ihn gerichteten Zauber, werden eingesetzten Magiepunkte regeneriert (nicht über Maximum hinaus).

Gestaltwandler: kann sich mit Lykanthropie kontrollieren zwischen Vorloi und Chaosdämon (siehe S. 170 in Creatures & Monsters) hin und her verwandeln (nach den Regeln für Lykanthropie).

Dämonische Vergeltung: linke Hand und Unterarm besteht aus dämonischem Fleisch; -100 auf Interaktion mit „normalem Volk“ (SL-Entscheidung), das es sieht oder davon weiss.

Vampir: heilt Trefferpunkte nur durch Trinken von Blut (Verhältnis 1:1).

Unbeherrschte Magie: der Einsatz von Zaubern ist im Allgemeinen offensichtlich, -100 auf Zauber verbergen.

Über sein Leben: Thal Rak'Ra wahrt ein Geheimnis, so schrecklich und zerstörerisch, dass es keiner erfahren darf. Sein dunkler, missgebildeter Unterarm ist ein unmissverständliches Zeichen für einen Weg, den andere fürchten: Der Teufel, mit dem er sich einließ, hat ihn seitdem nicht mehr verlassen – wahrscheinlich, so glaubt Thal Rak'Ra, war er schon immer ihm. Der Teufel hat ihn auf den entbehrensreichen Pfad in das entlegende „Kloster unter dem Mond“ gelockt. Der Teufel hat ihn Dinge gelehrt, welche die Vorstellung der meisten übersteigt. Der Teufel hat ihn nie zur Ruhe kommen lassen, hat seinen Ehrgeiz missbraucht.

Und der Teufel hat die ermordet, die er liebt und betrauert – und deren Köpfe an seinem Gürtel hängen. Aber Thal Rak'Ra glaubt auch, dass der Teufel ein Teil von ihm ist und schon immer war; vielleicht sogar der größere, bedeutendere Teil. Er ist sich nicht einmal mehr sicher, was er zuerst war: Teufel oder Vorloi. Es ist zumindest der Teufel in ihm, der ihn weiter treibt; weiter in die fernen Winkel der Welt, auf der Suche nach etwas, das seiner gescheiterten Existenz einen Sinn gibt: die Heilung seiner befleckten Seele.

Es ist auch der Teufel, der sein Wesen bestimmt. Thal Rak'Ra ist unbeherrscht und jähzornig – und so wirkt er seine Magie. Wenn er die magischen Ströme kontrolliert, fuchtelt er wild herum und macht heulende Laute. Er kann so laut schreien, dass selbst die Toten erwachen.

Zusammenfassung: Thal Rak'Ra ist ein Studierter der dunklen Künste mit außergewöhnlichen magischen wie akademischen Fähigkeiten. Seine körperliche Unterlegenheit und die Geringschätzung für alles weltliche sind für seine mangelnden physischen und kämpferischen Möglichkeiten verantwortlich – das mit den Waffen hat er nie so richtig verstanden. Er ist in einem relativ sicheren und zivilisierten Umfeld groß geworden, in dem für ihn wegen seiner dämonischen Zeichnung kein Platz mehr ist.

ENTWICKLUNGSKOSTEN

Fertigkeitskategorien		Kosten
Akademie (Aka)	IG/ER <u>+20</u>	<u>1</u>
Athletik (Ath)	KO/ST <u>-14</u>	<u>4</u>
Handwerk (Han)	GE/MA <u>+17</u>	<u>2</u>
Kampf (Kam)	ST/RE <u>-7</u>	<u>3</u>
Konzentration (Kon)	SD/ER <u>+2</u>	<u>3</u>
Magie (Mag)	IT/MA/AF <u>+20</u>	<u>1</u>
Soziales (Soz)	AF/AU <u>+0</u>	<u>3</u>
Täuschung (Täu)	GE/SD <u>-6</u>	<u>3</u>
Wahrnehmung (Wah)	RE/IG <u>+12</u>	<u>2</u>
Wildnis (Wil)	KO/IT <u>+9</u>	<u>2</u>

Spezialgebiete

1) <u>Sprl.: Folter der Seele (Buch der Magie)</u>	<u>1</u>
2) <u>Sprl.: Finst. Verbindungen (Buch der Magie)</u>	<u>1</u>
3) <u>Sprl.: Finst. Beschwörungen (Buch der Magie)</u>	<u>1</u>
4) <u>Sprl.: Totenbeschwörung (Buch der Magie)</u>	<u>1</u>
5) <u>Sprl.: Dark Shifting (Rolemaster Companion VII)</u>	<u>4</u>
6) <u>Sprl.: Shadow Port (Rolemaster Companion VII)</u>	<u>1</u>

MAGIE & SPRUCHLISTEN ENTWICKELN

	Offener Bereich	Geschl. Bereich	Teil-magie	Reine Magie
Essenzmagie (MA)	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>
Leitmagie (IT)	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>
Mentalmagie (AF)	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>8</u>
Essenz-/Leitmagie (MA/IT)			<u>2</u>	<u>2</u>
Essenz-/Mentalmagie (MA/AF)			<u>2</u>	<u>2</u>
Leit-/Mentalmagie (IT/AF)			<u>2</u>	<u>3</u>
Arkane Magie (MA/IT/AF)				<u>2</u>



FOLTER DER SEELE

1. Frage I (M) – D: –; R: 30 m · Das Ziel muß eine Frage zu einem bestimmten Thema beantworten. [1]

2. Besessenheit I (KM) – D: V; R: 30 m · Das Ziel wird von einem Dämon der Klasse I beherrscht; der Zaubernde hat keine Kontrolle über das Ziel oder den Dämon, der das Ziel zu zufälligen (nicht unbedingt zerstörerischen) Handlungen zwingt; alle 2 Rdn ist ein erneuter WW möglich, um dem Ziel die Kontrolle über den eigenen Körper zurückzugeben. [1]

FINSTERE VERBINDUNGEN

2. Analyse erzwingen III (M*) – D: –; R: 3 m · Zwingt einen Dämon der Klasse I–III, der sich in Gegenwart des Zauberdnden befindet (oder mit ihm Kontakt hat), einen magischen Gegenstand zu analysieren. Die Chance, dass der Dämon alle Eigenschaften des Gegenstandes erfolgreich analysiert, beträgt: Klasse I oder II 0%, Klasse III 10%. Der Spruch schlägt fehl, wenn der W100 ein Ergebnis in Höhe der Dämonenklasse oder niedriger ergibt. [1]

3. Geringere Dämonen kontaktieren (E) – D: C; R: 3 m/St · Der Zaubernde nimmt Kontakt zu einen Dämon auf (dauert 2 Rdn). Die Klasse des Dämons wird ausgewürfelt: 01–60 Klasse I, 61–90 Klasse II, 91–00 Klasse III. Wird er nicht (mit Analyse, Informationen oder Nachforschung erzwingen) bezwungen, bricht der Dämon den Kontakt ab und der Zaubernde erleidet eine folgender Auswirkungen: Zunächst wird ein W100 durchgeführt und die Klasse des Dämons x10 addiert; bei 01–91 wird ein Wurf auf der Zauberfehler-Tabelle (Angriffsspalte) durchgeführt; bei 91–00 hängt der Effekt von der Art des beabsichtigten Zaubers ab: Analyse erzwingen: Verlust des magischen Gegenstandes, Informationen erzwingen: Koma (Wochenzahl = Dämonenklasse), Nachforschung erzwingen: Suche (Liste 13; Wahl des Spielleiters). [1]

4. Informationen erzwingen III (M*) · Wie „Analyse erzwingen III“, aber zwingt den Dämon, eine Frage, deren Antwort in einem nicht abgeschirmten Geist existiert, mit Ja oder Nein zu beantworten. Die Chance einer korrekten Antwort entspricht der bei „Analyse erzwingen III“ angegebenen, aber die Fehlschlagchance liegt bei Dämonenklasse x3. [1]

FINSTERE BESCHWÖRUNGEN

1. Vertrauter (M) – D: P; R: B · Der Zaubernde kann sich geistig auf ein kleines Tier einstimmen (das als sein „Vertrauter“ bezeichnet wird). Er muss dazu ein Tier haben, dessen Gewicht höchstens 10% seines eigenen beträgt, und diesen Zauber 1 Woche lang täglich über dem Tier sprechen (erfordert 2 h Konzentration). Danach kann der Zaubernde seinen Vertrauten kontrollieren und durch Konzentration seine Sinne zur Wahrnehmung benutzen (er darf sich dazu bis 15 m/St von seinem Vertrauten entfernt aufhalten). Wird das Tier getötet, gilt für 2 Wochen auf alle Handlungen des Zauberdnden ein Malus von -25. Bei dem Vertrauten muß es sich um ein Reptil, eine Fledermaus, ein Insekt, einen Raben o. ä. handeln. [1]

2. Beschwörung I (KM) – D: V(C); R: 30 m · Der Zaubernde kann ein nicht-intelligentes Wesen 1. Stufe beschwören und durch Konzentration kontrollieren, das nach 1 min wieder verschwindet. Er kann allgemeine Angaben über das beschworene Wesen machen, aber welche Kreatur genau erscheint, wird zufällig ermittelt (z. B. kann der Zaubernde ein vierbeiniges Huftier beschwören und daraufhin ein Pferd, ein Kamel usw. erhalten). [1]

TOTENBESCHWÖRUNG

1. Tote wiederbeleben I (K) – D: 1 min/St (C); R: 30 m · Der Zaubernde kann einen Leichnam, dessen Gewicht sich um höchstens 50% von seinem eigenen Gewicht unterscheidet, dazu bringen, sich zu erheben und zu bewegen. Um den Leichnam zu einer Handlung zu veranlassen, muss sich der Zaubernde konzentrieren; sobald seine Konzentration abbricht, erstarrt der Tote. Auf Bewegungen des Toten gilt ein Malus von -25 und auf seinen OB in Nahkämpfen gilt ein Malus von -20. Der Leichnam darf nicht älter als einen Tag sein. [1]

2. Kontrolle von Untoten I (K*) – D: C; R: 30 m · Der Zaubernde kann einen Untoten der Klasse I kontrollieren. [1]

DARK SHIFTING

1. Dunkle Kreatur einprägen (P*) – P: –; R: 30 m · Der Zaubernde prägt sich eine Kreatur der Dunkelheit ein (dauert 3 Rdn) für die Anwendung höherstufigerer Zauber dieser Liste. [2]

SHADOW PORT

1. Schatten einprägen (P*) – D: –; R: S · Gestattet, den physischen Ort eines Schattens einzuprägen für die Anwendung höherstufiger Zauber dieser Liste. [2]

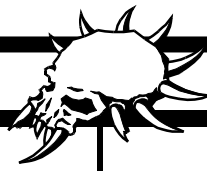
2. Zeit einprägen (P*) – D: –; R: S · Gestattet, die Zeitspanne einzuprägen, für die ein Schatten existiert, zur Anwendung von höherstufigeren Zaubern dieser Liste. [2]

4. Schattensprung (K) – D: 1 Rd/St; R: S · Gestattet dem Zauberdnden, einmal pro Runde durch einen Schatten von mindestens 0,5 m Durchmesser zu springen, um an einem anderen Schatten von mindestens 0,5 m Durchmesser, der in direkter Sichtlinie zum Zauberdnden liegt (bis zu 3 m/St entfernt), wieder zu erscheinen. [2]

[1] C. Charlton, P. Fenlon, and T. K. Amthor. Buch der Magie. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-201-8, Originaltitel: Rolemaster – Spell Law.

[2] L. Richards, R. Henton, and D. Blank. Rolemaster Companion VII. ICE, Charlottesville, 1993.

Name: Tira



CHARAKTER

MERKMALE & HINTERGRUND

Volk: Halbelben V Geschlecht: weibl. Alter: 13 Jahre
 Größe: 1,50 m Statur: schlank Gewicht: 45 kg
 Hautfarbe: hell Haarfarbe: braun Augenfarbe: grün
 Kultur: Tralf, Land der Diebe Sozialer Status: 7
keine
Tharo, Lalien, Roark
 Verhalten: niedlich, verspielt, manchmal etwas trotzig
(wirklich: gnadenloses Miststück, das über Leichen geht)

ERFAHRUNG & BESONDERES

Erfahrung: 30 (+ freie EP 3) Stufe: 1
 Besonderes: Ausbildung: Einhändige Klingenwaffen,
Beidhändig, Flinke Hände, Neutraler Körpergeruch,
Kleptomanie, Kerker (Brandmal)

EIGENSCHAFTEN

Eigenschaft	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt
Stärke (ST)	80	+10	+5		+15
Geschicklichkeit (GE)	92	+16	+10		+26
Reaktion (RE)	82	+11	+10		+21
Konstitution (KO)	56	+2	+0		+2
Selbstdisziplin (SD)	36	-4	-5		-9
Intelligenz (IG)	50	+0	+0		+0
Erinnerung (ER)	10	-15	+0		-15
Intuition (IT)	43	-2	+0		-2
Mana (MA)	16	-12	+0		-12
Auftreten (AF)	74	+8	+5		+13
Aussehen (AU)	48	+0	+5		+5

FERTIGKEITSKATEGORIEN

Kategorie	Wert/Bonus	Eigenschaft	Bes.	Gesamt
Akademie (Aka)	6 / +6	IG/ER -8		-2
Athletik (Ath)	2 / +2	KO/ST +9		+11
Handwerk (Han)	1 / +1	GE/MA +7		+8
Kampf (Kam)	12 / +11	ST/RE +18		+29
Konzentration (Kon)	0 / +0	SD/ER -12		-12
Magie (Mag)	10 / +10	IT/MA/AF +0		+10
Soziales (Soz)	19 / +14	AF/AU +9		+23
Täuschung (Täu)	12 / +11	GE/SD +9		+20
Wahrnehmung (Wah)	3 / +3	IG/RE +11		+14
Wildnis (Wil)	0 / +0	KO/IT +0		+0

WIDERSTAND

	Eigenschaft	Bes.	Bes.	Gesamt
Magie	MA/IT/AF +0			+0
Umwelt	KO +2			+2
Willensschwäche	SD -9			-9

Modifikationen: Krankheit +15

FERTIGKEITEN

Kateg.	Fertigkeit	Wert/Bonus	Bes.	Gesamt
Mag	Sprl.: Innere Kraft	1 / +5		+5
Mag	Sprl.: Ablenkungen	2 / +10		+10
Mag	Sprl.: Phantombewegungen	2 / +10		+10
Mag	Gezielte Sprl.: Innere Kraft I	1 / +5		+5
Mag	Magiepunkte entwickeln	4 / -		-
Kam	Auflauern · Humanoide	1 / +5		+5
Soz	Betteln	1 / +5		+5
Wah	Fallen entdecken	2 / +10		+10
Täu	Fallen entschärfen	1 / +5		+5
Täu	Gassenwissen	2 / +10		+10
Han	Gift benutzen/entfernen	1 / +5		+5
Aka	Giftkunde	1 / +5		+5
Wah	Plündern	1 / +5		+5
Ath	Klettern	1 / +5		+5
Täu	Schleichen/Verbergen	7 / +32		+32
Täu	Schlösser öffnen	1 / +5		+5
Ath	Schwimmen	1 / +5		+5
Täu	Taschendiebstahl	3 / +15	+5	+20
Aka	Geschichte · Tralf	1 / +5		+5
Aka	Heraldik · Tralf	1 / +5		+5
Aka	Landeskunde · Tralf	1 / +5		+5
Kam	Körperentwicklung	1 / -		-
Soz	Spr./Verst. · Kriegersprache	4 / +20		+20
Soz	Spr./Verst. · Shay	5 / +24		+24
Soz	Spr./Verst. · Dyar	7 / +32		+32
Aka	Lesen/Schr. · Dyar	2 / +10		+10



AUSRÜSTUNG

Name: Tira

KÖRPERWERTE

Traglast: 5 kg Genesungsmultipl.: x1
 Seelenverlust: 7 Rd Eigenschaftsverfall: +0
 Grundtreffer KO % Gesamttreffer
34 + +1 = 35

KAMPFWERTE

Grundbewegungsweite: 15 m/Rd (5 km/h)
 Defensivbonus: +24 Initiative: +21
 Schildbonus (Nah-/Fernkampf): - / -

ZUSTAND

Trefferpunkte: 35

Magiepunkte: 4

Verletzungen/Sonstiges:

TREFFER

-05 ab 26 (75%)

-10 ab 17 (50%)

-15 ab 8 (25%)

MAGIE

-05 ab 3 (75%)

-10 ab 2 (50%)

-15 ab 1 (25%)

-25 ab 0 (0%)

ANGRIFFSARTEN

Waffe/Angriffsart	Wert / Bonus	Bes.	Bonuse			Gesamt	Kategorie	Patzer	Anmerkung
			Magie	andere					
Einh. Klingenwaffe	5 / +24				+24	Kam	v	OB für ähnliche Waffen, Patzer Langschwert: 1-3	
Einh. Klingenwaffe, links	2 / +10				+10	Kam	v	OB für Angriffe mit links, Patzer Dolch: 1	
Dolch werfen	2 / +10				+10	Kam	1	bis 3 m: -10, 3-9 m: -20, 9-15 m: -30	
Speer	1 / +5				+5	Kam	1-5		

PANZERUNG

Panze- rungsart	Manöver- malus	Fernkampf- angriffsmalus	Reaktions- malus	Beschreibung	Gewicht
P 1	-	-	-	normale Kleidung (siehe unten)	-

GEGENSTÄNDE UND SONSTIGES

Beschreibung	wo getragen/aufbewahrt	Gewicht
braunes Kleid mit einfachen Blumen-Ornamenten (Stoffdruck, gelb/rot)	am Körper	2,5 kg
Leinen-Unterkleid (hellgrau/naturfarben)	am Körper	1 kg
Lederschuhe	am Körper	1 kg
Lederriemen als Gürtel (1,5 m lang, wird auch zum Erwürgen benutzt)	am Körper	0,5 kg
Gugel (bedeckt Kopf und Schultern)	am Körper	0,5 kg
Rechteckmantel (Wolle, wird auch als Decke benutzt)	am Körper	1,0 kg
verschiedene Haarnadeln (stabil, zum Schlösser öffnen und Erstechen)	im Haar	0,3 kg
Dolch in Dolchscheide	griffbereit unter Kleid	1 kg
Leinensack:	über Schulter	0,5 kg
Langschwert in Schwertscheide	in Leinensack	1,5 kg
Tongefäße, Mörser & Stößel (für Gift benutzen/entfernen)	in Leinensack	1 kg
Feuerstein & Zunder (reicht für 10 x Feuer machen)	in Leinensack	0,5 kg
Seil (10 m)	in Leinensack	1 kg
Wegzehrung (4 Tagesrationen)	in Leinensack	3 kg
Wasserschlauch (1 Liter)	in Leinensack	1,5 kg

(ohne Kleidung / am Körper getragene Ausrüstung)

Gesamtgewicht: 9 kg



Name: Tira

HINTERGRUND

HINTERGRUNDOPTIONEN

Hintergrundoption	HP
Ausbildung an den Waffen: Einh. Klingenwaffe	150
Beidhändig	100
Flinke Hände	150
Neutraler Körpergeruch	50
Kleptomanie	-100
Kerker	-75
Begabung: Taschendiebstahl +5	25
Volk-Hintergrundpunkte:	-300
Erfahrungspunkte-Ausgleich:	-
Gesamt-Hintergrundpunkte:	0

VOLK

Lebenserwartung: unsterblich Hintergrundpunkte: 300
 Maximale Grundtreffer: 120 Trefferwürfel: W10

ANMERKUNGEN

Ausbildung an den Waffen: Tira darf die Waffenfertigkeit „Einhändige Klingenwaffen“ entwickeln und den OB für alle Waffen dieser Kategorie einsetzen (Langschwert, Kurzschild, Dolch usw.).

Beidhändig: Tira ist mit der linken Hand ebenso geschickt wie mit der rechten und erhält keinen Abzug durch Manöver mit links.

Flinke Hände: Tira kann zwei Wurfaffenangriffe pro Runde durchführen.

Neutraler Körpergeruch: Tira mäkelte ständig an ihrem Essen herum. Als Folge ihrer strengen Diät verströmt sie einen eigenartigen neutralen Duft, der nicht wahrgenommen/gewittert werden kann. Allerdings überdeckt er die meisten Gerüche im Umkreis von 1,5 m.

Kleptomanie: Tira stiehlt kleine Gegenstände – sie müssen nicht wertvoll oder nützlich sein. Wann immer sie mit einer Gelegenheit konfrontiert wird (SL-Entscheidung), muß ihr ein Wurf mit W100 + SD-Bonus + 50 gelingen oder sie versucht, etwas zu stehlen.

Kerker: Tira war in einem Kerker eingesperrt und trägt ein Brandzeichen auf dem rechten Schulterblatt. Tira erhält einen Malus auf die Interaktion mit rechtschaffenen Leuten (SL-Entscheidung), die das Brandmal sehen oder davon wissen.

Über Tiras Leben: Mit 11 oder 12 Jahren brachte sie ihr Onkel in ein heruntergekommenes Lehen in Tralf. An die Zeit davor kann und will sie sich kaum erinnern – sie weiß nicht einmal, wer ihre Eltern sind.

Ihre Arbeit auf einer verfallenen Burg als Dienstmädchen war hart und nur die regelmäßigen Besuche ihres streng gläubigen Onkels verschafften ihr Freude. Auch wenn er sie größtenteils mit Meditation und Schattenboxen langweilte, spielte sie gerne "Kämpfen" mit ihm.

Vor kurzem nahm sie der liebe Onkel mit in die Stadt. Sie hatte eine Kleinigkeit eingesteckt und ihr Onkel wollte sich dafür entschuldigen, aber der Aufruhr war groß. Diebstahl ist ein schweres Verbrechen in einem armen Land.

Ihr Onkel konnte nur das Schlimmste verhindern und Tira wurde in einen dunklen Kerker geworfen. Ihr Onkel besuchte sie noch einmal, aber er war streng und wenig wie sonst. Er befahl ihr, den hiesigen Fürsten zu töten – er würde in wenigen Tagen über sie richten und das sei eine gute Gelegenheit. Ihre Ausbildung war gut und sie hat weit mehr gelernt, als ihr bewußt ist; sie würde sicher nach Hause finden. Tira sollte gehorchen und das Wohl der ehrenwerten Familie sichern, so wie alle vor ihr.

Pah! Was für eine Familie soll das sein, die ihr Kind für ein paar Blechstücke weg gibt und belügt. Ihr soll niemand mehr mit Familie oder ähnlichem kommen. Bis zur Verhandlung hat Tira nicht gewartet und entkam mit ein paar kleinen Wunden... die größte Wunde sitzt jedoch viel tiefer. Was auch immer ihr bevorsteht auf ihrem Weg – sie ist in Schlimmerem aufgewachsen! Sie braucht nur etwas Gold, dann kauft sie sich ein Schloß... und ein kleines Pony... irgendwo am Meer...

Zusammenfassung: Tira ist ein kleines, süßes Mädchen mit großen, leuchtenden Augen und einem gnadenlosen Willen. Sie hat ein ebenso schüchternes wie liebenswertes Wesen, aber ihre enttäuschte Liebe hat sie zu einem egoistischen Miststück gemacht, das über Leichen geht.

ENTWICKLUNGSKOSTEN

Fertigkeitskategorien		Kosten
Akademie (Aka)	IG/ER <u>-8</u>	<u>4</u>
Athletik (Ath)	KO/ST <u>+9</u>	<u>2</u>
Handwerk (Han)	GE/MA <u>+7</u>	<u>3</u>
Kampf (Kam)	ST/RE <u>+18</u>	<u>2</u>
Konzentration (Kon)	SD/ER <u>-12</u>	<u>4</u>
Magie (Mag)	IT/MA/AF <u>+0</u>	<u>3</u>
Soziales (Soz)	AF/AU <u>+9</u>	<u>2</u>
Täuschung (Täu)	GE/SD <u>+9</u>	<u>2</u>
Wahrnehmung (Wah)	RE/IG <u>+11</u>	<u>2</u>
Wildnis (Wil)	KO/IT <u>+0</u>	<u>3</u>
Spezialgebiete		
1) <u>Sprl.: Innere Kraft (Buch des Arkanen Wissens)</u>		<u>1</u>
2) <u>Sprl.: Ablenkungen (Buch des Arkanen Wissens)</u>		<u>1</u>
3) <u>Sprl.: Phantombewegungen (Buch des Arkanen Wissens)</u>		<u>1</u>
4) <u>Magiepunkte entwickeln</u>		<u>2</u>
5) <u>Waffenfertigkeit: Einhändige Klingenwaffe</u>		<u>1</u>
6) <u>Schleichen/Verbergen</u>		<u>1</u>

MAGIE & SPRUCHLISTEN ENTWICKELN

	Offener Bereich	Geschl. Bereich	Teil-magie	Reine Magie
Essenzmagie (MA)	<u>6</u>	<u>8</u>	<u>10</u>	<u>20</u>
Leitmagie (IT)	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>6</u>	<u>10</u>
Mentalmagie (AF)	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>3</u>
Essenz-/Leitmagie (MA/IT)			<u>9</u>	<u>20</u>
Essenz-/Mentalmagie (MA/AF)			<u>4</u>	<u>9</u>
Leit-/Mentalmagie (IT/AF)			<u>3</u>	<u>7</u>
Arkane Magie (MA/IT/AF)				<u>10</u>



INNERE KRAFT

1. Innere Kraft I (N*) – D: –; R: S · In der Runde, in der dieser Spruch angewendet wird, kann der Zaubernde eine einhändige Waffe oder eine Waffenlose-Kampfarmt bis Grad 1 im Kampf einsetzen. Anstelle des normalen Offensivbonus setzt sich der OB des Zaubernden wie folgt zusammen: (1) Sein „Gezielte Sprüche“-Bonus für „Innere Kraft I“, plus (2) sein Eigenschaftsbonus für Selbstdisziplin, plus (3) alle zutreffenden Waffenbonusse, minus (4) der Modifikation durch einen Wurf auf der Angriffstabelle für Zaubersprüche. Bevor dieser Wurf durchgeführt wird, muß der Zaubernde die prozentuale Verteilung seines OB auf Angriff und Verteidigung festlegen (z. B. 50% Angriff / 50% Verteidigung). Außer eines Vorbereitung-Spruchs sind keine Modifikationen des Basis-Angriffswurfs zugelassen. Nachdem der OB des Zaubernden ermittelt ist, läuft der Kampf normal weiter. [1]

[1] M. Carlyle, P. S. Khanna, and A. Ridley. Rolemaster Almanach. Buch der Dunklen Künste. Queen-Carroms, Troisdorf, 1995. Originaltitel: Rolemaster Companion II (ICE, Charlottesville, 1987).

ABLENKUNGEN

- 1. Nachtsicht (N)** – D: 10 min/St; R: S · Der Zaubernde kann in einer normalen Nacht 30 m weit so deutlich sehen wie am Tage. [1]
- 2. Verwirren (M)** – D: 1 Rd/10% Fehlschlag; R: 30 m · Das Ziel ist nicht in der Lage, Entscheidungen zu treffen oder eine Aktion einzuleiten, kann aber weiter gegen den momentanen Gegner oder in Selbstverteidigung kämpfen. [1]

PHANTOM-BEWEGUNGEN

- 1. Landen (K)** – D: –; R: S · Erlaubt dem Zaubernden bei einem Sturz bis 6 m/Stufe sicher zu landen und bei tieferen Stürzen die Folgen entsprechend zu mildern. [1]
- 2. Körperkontrolle (N*)** – D: 1 Manöver; R: S · Addiert +50 zu einem bestimmten Manöver, das Gleichgewichtssinn oder „Winden“ erfordert. [1]