

Erscheinung

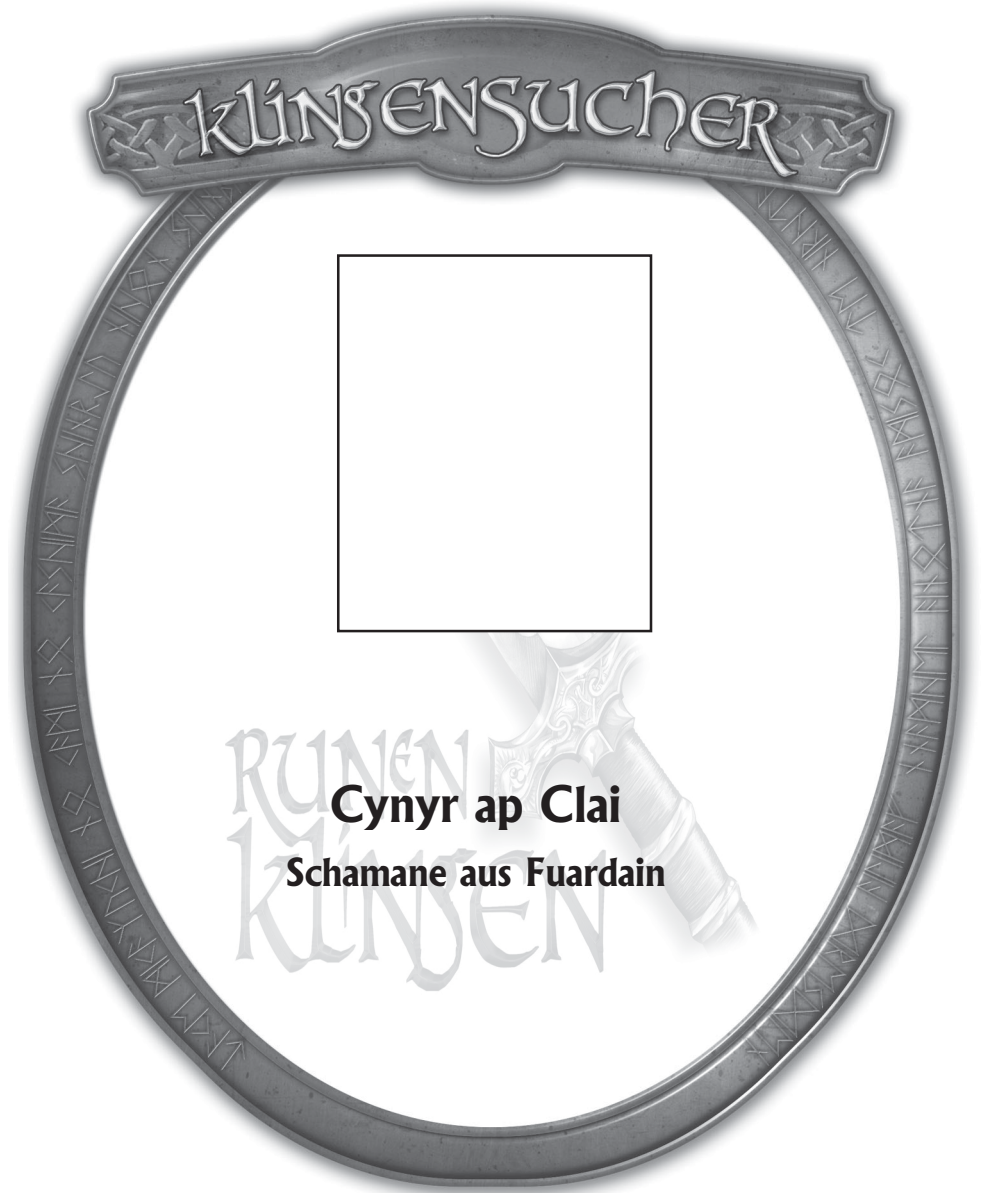
Groß und kräftig und eine wahre Freude in den Augen vieler Frauen, so kannst du mit deinen hellbraunen Haaren in Kurzform beschrieben werden. Doch schaut man dir in die stahlgrauen Augen, erkennt man schnell, dass du als Schamane nicht den Pfad des Kriegers deiner barbarischen Brüder beschreitet. Vielmehr sieht man Weisheit und tieferes Wissen in deinem Blick. Dabei bist du kein Hasenfuß; einige Narben auf deinen Oberkörper zeugen von so manchem Kampf, den du mit Kreaturen der Wildnis ausgefochten hast.

Vergangenheit

Du entstammst dem wildesten und barbarischsten Stamm der Twyneddin, der den hohen Norden Vesternes besiedelt. Fuardain wird dieses raue Land genannt. Die Einwohner haben sich im Gegensatz zu den meisten Angehörigen

ihrer südlichen Brüderstämme aus Clanngadarn eine tiefe, urtümliche Verbundenheit mit der Natur und mit ihren Schutzgeistern bewahrt - ohne den Weg der Druiden oder Priester eingeschlagen zu haben. Du bist als Schamane ein Diener der Naturgeister und tief mit der Natur verwurzelt. Besonders verbunden fühlst du dich den Wölfen, und der Wolf ist dein **Totem**.

Eine beunruhigende Vision hat dich weit fort von deiner Heimat in die Gwinel-Berge geführt. Eisige Winde kündeten darin von großem Unheil. Wölfe sollen sich unter Zwang dem Joch der Dunkelwölfe gebeugt und sich um einen Berg voller Donner geschart haben. Doch Klängen, geschaffen aus der Essenz der Elemente, könnten die Rettung sein, wenn ihre neuen Träger sich ihren großen Aufgaben stellen und nicht vor den Gefahren zurückschrecken. Dabei kann auch dir eine besondere Rolle zufallen, aber dein eigenes Schicksal ist in deiner Vision unklar geblieben.



Figur Cynyr ap Clai

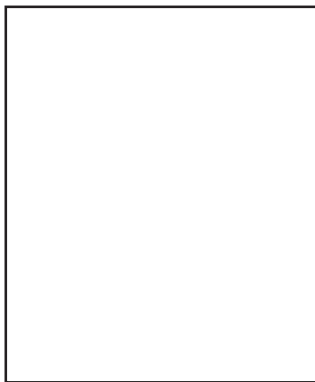
Typ Schamane **Grad** 3

Heimat Fuardain **Stand** Mittel-
schicht

Gestalt groß, normal **Alter** 28

rechts- links- beidhändig

Stärke	73	Konstitution	87
Geschicklichkeit	64	Intelligenz	92
Gewandtheit	85	Zaubertalent	83



16 LP											
24 AP											

Bonus auf

Angriff	<u>0</u>	Abwehr	<u>+1</u>
Ausdauer	<u>+4</u>	Schaden	<u>+2</u>
Bewegungsweite	<u>27</u>		
Bewegungsweite mit LR	<u>27</u>		

Verteidigung

Resistenz +14

Abwehr +13

Rüstung

Lederrüstung (LR)

-2 bei LP-Verlusten

Angriff	EW	Schaden
Dolch	+7	1W6+1
Keule	+7	1W6+1
Langschwert	+7	1W6+3
mag. Keule*	+8	1W6+3
<hr/>		
Zaubern	+14	

Angriffs- und Schadensbonusse sind eingerechnet.
* Knochenkeule nach Zauber *Todeskeule*

Besitz

Kleidung & Rüstung: Lederrüstung, Lederstiefel

am Waffengurt: Dolch, Langschwert, Keule aus Oberschenkelknochen eines Bären

im Rucksack: Feuertopf aus Ton, Feuerstein und Zunder, 20 m Seil, 5 Rationen Trockenfleisch und Hartkäse, 5 Rationen Berserkerpilze

Umhang aus Schafsfell, Schlafsack, warme Decke

Geld: 32 GS

Fertigkeiten **EW**

Erste Hilfe +8

Kräuterkunde +8

Sagenkunde +8

Sechster Sinn +6

Schleichen +8

Schwimmen +12

Tierkunde +8

Sprachen:

Twyneddisch +12/+12

Albisch +12/-

Comentang +12/-

ungelernte Fertigkeiten **ungelernte Fertigkeiten**

Balancieren + (8)	Reiten + (5)
Baukunde + (0)	Rudern + (3)
Fallen entdecken + (0)	Schlösser öffnen + (0)
Fallenmechanik + (0)	Springen + (8)
Fallenstellen + (1)	Spurenlesen + (0)
Fangen + (8)	Stehlen + (3)
Geheimm. öffnen + (1)	Suchen + (3)
Geländelauf + (8)	Tarnen + (3)
Kampftaktik + (5)	Tauchen + (9)
Klettern + (8)	Überleben + (6)
Naturkunde + (0)	Wagenlenken + (3)
Pflanzenkunde + (0)	Zauberkunde + (0)

EP:

ESch:

Cynyr's Zauber (Zaubern + 14)

Zd - Zauberdauer | Rw - Reichweite |
Wb - Wirkungsbereich | Wd - Wirkungsdauer

Angst 1 AP je Wesen

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb bis zu 10 Wesen
| Wd 10 min

Jagt bis zu 10 Wesen Angst ein, so dass
sie von sich aus nicht angreifen.

Austreibung des Bösen 5 AP

Zd 10 sec | Rw 15 m | Wb 1 Wesen | Wd
10 min

Dämonen und böartige Geisterwesen
werden gebannt. Gelingt deren WW, kön-
nen sie den Zauberer angreifen.

Bannen von Dunkelheit 1 AP

Zd 1 sec | Rw 0 m | Wb 9 m Umkreis | Wd
10 min

Im Wirkungsbereich herrscht trübes Tages-
licht; bewegt sich mit dem Zauberer mit.

Bannen von Gift 4 AP

Zd 10 sec | Rw 3 m | Wb 1 Wesen | Wd 0
Ein Lebewesen wird vor den Folgen einer
Vergiftung bewahrt.

Frostball 2 AP

Zd 10 sec | Rw 200 m | Wb - | Wd 0
Opfer verliert 2 AP und 1W6 AP, gelingt
WW:Resistenz nur 1 AP. Rüstung schützt
nicht.

Heilen von Krankheit 2 AP

Zd 10 min | Rw Berührung | Wb 1 Wesen |
Wd 0

Heilt natürliche und magische Krankheiten,
aber keine durch Krankheit verursachte
Dauerschäden.

Heilen von Wunden 3 AP

Zd 1 min | Rw Berührung | Wb 1 Wesen | Wd 0
+1W6 LP und AP; nur alle 3 Tage einmal je
Person.

Hören der Geister 2 AP

Zd 10 sec | Rw 0 m | Wb 6 m Umkreis | Wd
20 sec je Grad

Verständigung mit Geisterwesen und mit
Geistern Verstorbener.

Kälteschutz 1 AP

Zd 1 sec | Rw - | Wb Zauberer | Wd 2 min
Kein Kälteschaden bis -100 Grad; bei magi-
scher Kälte halbiertes Kälteschaden; auf Ma-
gie, die ihn zu Eis erstarren lassen würde,
erhält er +4 auf den WW:Resistenz.

Macht über das Selbst 1 AP

Zd 1 sec | Rw - | Wb Zauberer | Wd 24 h
Übernatürliche Körperkontrolle; 6 Stunden ohne
Luft, große passive Kraft, Immunität gegen
magische Beeinflussung; keine anderen Hand-
lungen möglich, -4 auf alle EW und WW.

Segnen 2 AP

Zd 1 min | Rw Berührung | Wb 1 Wesen | Wd
10 min
Gesegneter erhält +1 auf EW und WW, -5
auf PW.

Todeskeule 3 AP

Zd 10 sec | Rw Berührung | Wb 1 Objekt |
Wd 2 min

Knochen wird zu magischer Keule, +1 auf
EW:Angriff, +2 auf Schaden.

Verfluchen 2 AP

Zd 10 sec | Rw 15 m | Wb 1 Wesen | Wd 10
min

Verfluchter erhält -1 auf EW und WW, +5 auf
PW.

Cynyr's besond. Besitztümer

Berserkerpilze

Nach Einnahme entscheidet EW:**Berser-
kergang**, ob man zum Berserker wird. Kön-
nen nicht von Cynyr benutzt werden.

Dein Totem ist der Wolf. Du erhältst dadurch
+2 auf deine AP und auf deine Bewegungs-
weite (bereits in den Spielwerten berücksich-
tigt). Du darfst aus rituellen Gründen keines
deiner Totemtiere, d.h. keine natürlichen
Wölfe, Schneewölfe oder ähnliche Tiere ei-
genhändig töten oder verletzen, d.h. ihm LP
rauben. Verstößt du gegen dieses Tabu,
verlierst du für immer deine Vorteile.

Du darfst keine Metallrüstung tragen, wenn
du zaubern willst.

Cynyr's Fertigkeiten

Erste Hilfe

+1W6 LP und AP bei äußeren Verletzun-
gen und bei Vergiftungen.

Kräuterkunde

Wissen über Zauberkräuter und pflanz-
liche Heilmittel.

Sagenkunde

Wissen über Fabeltiere, sagenhafte ma-
gische Objekte, legendäre Helden, Dä-
monen und Götter.

Schleichen

Geräuschlose Bewegungen und Hand-
lungen, z.B. Öffnen einer Tür.

Schwimmen

Schwimmen mit B6; EW nur in extremen
Situationen nötig.

Sechster Sinn

Gespür für Gefahren und übernatürliche
Erscheinungen.

Tierkunde

Wissen über Tiere (Aussehen, Vorkom-
men, Gefährlichkeit, Lebensweise usw.).