

# MARJANNE D'ARGENTAIRE

## Ritter

Marianne ist die einzige Tochter eines verarmten Adligen. Nach dem frühen Tod ihrer Mutter war ihr Vater alleine für ihre Erziehung zuständig. Dementsprechend war sie schon als Mädchen ein Wildfang und wurde von ihrem Vater auf eine Laufbahn als Offizier vorbereitet. Nach einer recht erfolgreichen Ausbildung steht sie nun als Ritterin im Dienste des Kaisers. Die jetzige Friedenszeit gibt ihr genug Zeit, um Abenteuer zu erleben und sich einen Namen zu machen.

### Motivation:

Pflichtbewusstsein, Ehre, Abenteuerlust

### Aussehen:

**Augen:** Dunkelgrün,

**Größe:** 1m80,

**Geschlecht:** Weiblich,

**Haar:** Dunkelbraun,

**Gewicht:** 75 kg,

**Herkunft:** Feuerthal,

**Haut:** Gebräunt,

**Statur:** Sehnig.

**Alter:** 23

ST: 6|2 GE: 5|1 IN: 5|1  
WA: 6|2 CH: 5|1 WK: 4|0

Athletik 2, Fahren 1, Koordination 1, PrüfeIn 3, Schießen 2  
Aufmerksamkeit 2, Einschätzen 0, Handwerk 0, Überzeugen 2, Verstecken 1  
Bildung 1, Medizin 1, Naturkunde 1, Ortskenntnis 2, Technologie 2  
Zaubern 0

Lebenspunkte 17, Magiepunkte 16

**Initiative:** 3 Würfel + ein Erfolg

**Angriff:** **Säbel:** 7 Würfel,

Schaden: 2 Würfel

**Revolver:** 2 Würfel  
(Fernkampf),

Schaden: 1 Würfel + 6

**Parade:** Säbel: 6 Würfel,

Marianne kann ihre

Parade auch für be-

freundete Charaktere

einsetzen

**Ausweichen:** 2 Würfel

**Rüstung:** 4 Punkte

## SPEZIALMÄNÖVER:

### Schwertkampf

**Abwehr:** Setzt man im Laufe einer Kampfunde keine Aktion, darf man ein zweites Mal parieren.

**Ausfall:** Man erhält drei Initiative-Erfolge extra, wenn man einen Angriff mit Nahkampfwaffen durchführen wird.

**Durchbohren:** Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Nahkampfwaffen-Angriffen bei einem 10er.

**Niederschmettern:** Gibt man zwei Würfel bei einem Angriff auf, wird das Ziel bei einem Treffer zu Boden geworfen. Solange es nicht wieder aufgestanden ist, erhalten stehende Angreifer zwei Zusatzwürfel bei Nahkampftackeln.

### Psychologie

**Beruhigen:** Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, Leute zu beruhigen und sie von Angst zu befreien, ab dem ersten 10er.

**Lügen erkennen:** Versucht der Charakter, eine andere Person beim Lügen zu ertappen, erreicht er einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.

**Motive spüren:** Versucht der Charakter, sein Gegenüber zu durchschauen und die Ehrlichkeit seiner Absichten zu prüfen, gelingt das mit einem kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.

**Stimmung einschätzen:** Mit einem erfolgreichen (WA+Einschätzen)-Wurf erkennt der Charakter die Einstellung sämtlicher Personen oder Personengruppen im Umfeld zueinander und ihm gegenüber.



# MAG. FRIEDRICH GÜLDENSTERN

## Magier

Friedrichs Talent für Magie wurde sehr früh erkannt. Die Lehrerin in seiner Schule stellte fest, dass der ständig aufgebrauchte und hochintelligente Junge in der Lage war, einfache magische Tricks durchzuführen. Dennoch war es noch ein langer Weg an der Ignaz zu Pyren-Universität, um schließlich anerkannter Magier zu werden. Friedrich ist jetzt freischaffend und steht Menschen mit magischen Problemen gegen ein Honorar zur Verfügung.

### Motivation:

Neugierde, Finanzielles, Herausforderungen bestehen

### Aussehen:

Augen: Schwarz,

Größe: 1m/78,

Geschlecht: Männlich,

Haar: Hellbraun,

Gewicht: 76 kg,

Herkunft: Buchburger Heide,

Haut: Rössig,

Statur: Fest,

Alter: 27

ST: 4/0 GE: 5/1 IN: 7/3

WA: 6/2 CH: 5/1 WK: 4/0

**Initiative:** 3 Würfel

**Angriff:** Zauberstab: 1 Würfel,  
Schaden: 1 Würfel

**Parade:** Zauberstab: 3 Würfel

**Ausweichen:** 0 Würfel

**Rüstung:** keine

## SPEZIALMÄNÖVER:

### Feuermagie

*Alle Zauber werden mit sieben Würfeln durchgeführt*

**Flamme:** *Benötigt keine Magiepunkte*  
Der Magier kann, wenn er an einem trockenen Ort ist, eine kleine Flamme (Streichholz) an seinem Körper erzeugen. Diese verbrennt ihn nicht, erlaubt ihm aber Dinge anzuzünden, wenn diese brennbar sind. (Das benötigt eine Aktion.) Eine kleine Anmerkung am Rande: Die meisten Dinge, die nicht mit Benzin oder ähnlichem übergossen wurden, brennen schlecht.  
**Licht:** *Magiepunkte: 2*  
Durch die Konzentration mystischer Energien erschafft der Magier eine geisterhafte Lichtsphäre, die von seinem Willen gelenkt werden.  
Der Zauber erzeugt eine Lichtquelle. Sie beleuchtet die Umgebung. Die Lichtquelle bewegt sich mit dem Magier mit. Sie hält, bis der Ort, an dem sie gezaubert wurde, verlassen wird.

**Ausbrechen:** *Magiepunkte: 3*  
Der Zauberer legt seine Hände auf den

Körper eines Kranken oder Verletzten. Indem er einen Teil seiner inneren psychischen Kraft auf das Ziel überträgt, schließt er dessen Wunden. Das Ziel erhält sofort so viele Lebenspunkte zurück, wie der Spieler auf zwei sechsseitigen Würfeln würfelt. Der Zauberer muss es dafür berühren.

**Feuerball:** *Magiepunkte: 4*

Der Magier erhitzt die Luft um ein Ziel durch seine Geisteskräfte so stark, dass sie sich entzündet. Die sich daraus ergebende Explosion ist weder überhörbar noch überschaubar.

Ein Zauber, der zwei sechsseitige Würfel plus 2 an Schaden verursacht. Diesem Angriff kann man nur ausweichen, Paraden sind nicht möglich. Das Ziel muss für den Magier sichtbar sein.

### Thaumaturgie

**Identifikation:** Versucht man, magische Effekte, Gegenstände oder Sprüche zu erkennen und zu verstehen, erhält man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.

**Magische Konzentration:** Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Zaubern bei einem 10er.

**Widerstand spüren:** Mit einer Probe auf Wahrnehmung + Zaubern kann man die Magieresistenz eines Zieles in Sichtweite feststellen.

**Zauberanker:** Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Zaubern bei einem 10er.



# WADIM JEPHAMOWITSCH MILARIN

## Machinator

Wadim wurde als junger Mann zum Militärdienst eingezogen und erlebte die Schrecken des großen Krieges hautnah. Nach diesen furchtbaren Erfahrungen kehrte er zwar nach Hause zurück, merkte aber bald, dass sein bisheriges Leben sinnlos geworden war. Um mit seiner Situation fertig zu werden, widmete er sich der östlichen Philosophie Tarasien. Seit dem Krieg lehnt er eine Welt ab, die einen derartigen Alptraum hervorgebracht hat, und möchte sie ändern.

## Motivation:

Geheimnisse ergründen, die Welt verbessern, Einsamkeit vermeiden

## Aussehen:

**Augen:** Grau,

**Größe:** 1m85,

**Geschlecht:** Männlich,

**Haar:** Schwarz,

**Gewicht:** 82 kg,

**Herkunft:** Eisenfeld,

**Haut:** Golden,

**Statur:** Muskulös,

**Alter:** 31

ST: 6|2 GE: 5|1 IN: 5|1  
WA: 6|2 CH: 4|0 WK: 5|1

Athletik 2, Fahren 2, Koordination 3,  
Prügeln 1, Schießen 1

Aufmerksamkeit 2, Einschätzen 1,  
Handwerk 2, Überzeugen 0,  
Verstecken 2

Bildung 1, Medizin 2, Naturkunde 0,  
Ortskenntnis 0, Technologie 2  
Zaubern 0

Lebenspunkte 17, Magiepunkte 15

**Initiative:** 6 Würfel

**Angriff:** Unbewaffnet: 6 Würfel,

Schaden: 1 Würfel + 4

**Pistole:** 3 Würfel

(Fernkampf),

Schaden: 1 Würfel + 4

**Parade:** Keine

**Ausweichen:** 2 Würfel

**Rüstung:** 4 Punkte

## SPEZIALMÄNÖVER:

### Tarasischer Kampfstil

**Abrollen:** Man erreicht einen kritischen Erfolg beim Ausweichen bei einem 10er.

**Nervenschlag:** Unbewaffnete Angriffe des Charakters machen 1W6+4 Schaden. Diese Änderung ist bereits eingerechnet.

**Verletzen:** Würfelt man einen kritischen Erfolg beim unbewaffneten Angriff, macht man sechs Punkte mehr Schaden.

**Wendigkeit:** Der Gegner kann Angriffen des Charakters nur ausweichen. Man kann seine Angriffe nicht parieren. Diese Fähigkeit kann nur bei unbewaffnetem Nahkampf verwendet werden.

## Sport

**Klettern:** Man erreicht einen kritischen Erfolg beim Klettern ab dem ersten 10er. Der Besitz dieses Untermanövers gibt dem Charakter außerdem zwei zusätzliche Würfel beim Klettern.

**Schwimmen:** Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Schwimmen und Tauchen ab dem ersten 10er. Der Besitz dieses Untermanövers gibt dem Charakter außerdem zwei zusätzliche Würfel beim Schwimmen.

**Springen:** Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Sprüngen schon ab dem ersten 10er. Der Besitz dieses Untermanövers gibt dem Charakter außerdem zwei zusätzliche Würfel beim Springen.

**Sprinten:** Man erzielt einen kritischen Erfolg beim Sprinten ab dem ersten 10er. Der Besitz dieses Untermanövers gibt dem Charakter zwei zusätzliche Würfel beim Sprinten.



# LARISSA MONTEFIORI

## Dilettant

Larissa hatte immer alles. Jeder Wunsch wurde ihr von den Augen abgelesen. Auf die Dauer wurde ihr dieses Leben langweilig. Auf der Suche nach neuen Ablenkungen wandte sie sich dem Okkultismus, dem Abenteuer und der Kunst zu. Obwohl sie immer noch sehr reich ist und ihr Name ihr Tür und Tor öffnet, ist sie mittlerweile auch durch die Veröffentlichung ihrer unheimlichen Tagebücher berühmt.

### Motivation:

Langeweile bekämpfen, Neugierde, Berühmt sein

### Aussehen:

**Augen:** Blau,

**Größe:** 1m74,

**Geschlecht:** Weiblich,

**Haar:** Schwarz,

**Gewicht:** 55 kg,

**Herkunft:** Südbuchten,

**Haut:** Bleich,

**Statur:** Schlank,

**Alter:** 24

ST: 4/0 GE: 6/2 IN: 6/2

WA: 5/1 CH: 6/2 WK: 4/0

Athletik 2, Fahren 2, Koordination 1, Prügeln 2, Schießen 2



**Parade:** Degen: 4 Würfel

**Ausweichen:** 0 Würfel

**Rüstung:** Keine

Larissa ist immun gegen Angst. Sie kann am Anfang eines Kampfes gegen mehrere Feinde eine Probe auf Charisma + Überzeugen machen. Gelingt sie, verlässt einer der Gegner den Kampf.

## SPEZIALMANÖVER:

### Fechtmeister

**Ausfall:** Man erhält +3 Initiative-Erfolge bei Angriffen mit Nahkampfwaffen.

**Entwaffnen:** Hat man bei einem Angriff 2 Erfolge, kann man den Feind entwaffnen. Das muss vor dem Angriff angesagt werden. Der Angriff macht keinen Schaden, das Ziel verliert aber seine Waffe. Diese muss mit einer Aktion wiedergeholt werden. Ohne Waffe kann man nicht angreifen oder parieren.

**Erniedrigender Schlag:** Der Gegner verliert bei einem erfolgreichen Angriff 6 Initiative-Erfolge für die Dauer des Kampfes. Dieser muss vorher angesagt werden. Dieser Angriff macht keinen Schaden.

**Genauigkeit:** Man kann Geschick statt Stärke bei Angriffen würfeln. Diese Änderung ist bereits eingerechnet.

### Charmeur

**Benehmen:** Dieses Manöver gibt dem

Charakter die Möglichkeit, die Sprache und Gepflogenheit jedes Milieus zu kennen und sich innerhalb dieser Rede zu bewegen, ohne anzuckeln.

Will man sich einer Situation entsprechend richtig verhalten, und verlangt der Spielleiter dafür einen Wurf, erzielt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Wird nicht gewürfelt, beherrscht man sämtliche gängigen Mundarten und Jargons der eigenen Sprache und weiß sich zu benehmen.

**Bequatschen:** Um jemanden freundlich zu stimmen, kann es klug sein, ihm Honig um den Mund zu schmieren.

Man erzielt einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er bei Versuchen, eine Person umzustimmen, sie nieder zu reden oder sympathisch und vertrauenswürdig zu wirken.

**Dichtung:** Ein passendes Gedicht kann das Herz einer Person öffnen, eine Situation perfekt darstellen und ein unvergessliches Stück Kultur sein.

Versucht man, zu dichten, ein Lied zu schreiben oder eine treffende Bemerkung zu finden, würfelt man eine Probe auf Intelligenz + Überzeugen. Schon der erste 10er ist ein kritischer Erfolg.

**Eleganz:** Ein Meister des sozialen Geplänkels verliert nie die Fassung. Abgesehen davon muss man dessen Leichtfüßigkeit einfach bewundern.

Verteidigt man sich gegen soziale Attacken, erreicht man immer einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.