

NEDAYEN

Menschlicher Händler des Ersten Ordens

Nedayen ist der Sohn eines yolusturianischen Adligen auf Abwegen. Er musste feststellen, dass er die Erwartungen seiner Eltern nicht gerecht wurde und beschloss nach einer kurzen Reise durch das Sol-System zu fliehen.

ROLLENSPIELHINWEISE

Nedayen ist ein wenig naiv und will Abenteuer allein wegen des Adrenalin-Kicks erleben. So langsam wird er aber etwas desillusioniert und unzufrieden; er ist allerdings zu sehr Optimist, um alle Hoffnung aufzugeben. Er sorgt sich um seine Familie und ihren Ruf, wenn das hier rauskommt, besonders weil er dann als Vagant gebrandmarkt werden würde. Trotzdem fühlt Nedayen wirklich den Ruf, etwas aus sich selbst zu machen, etwas Heldenhaftes und Bedeutsames. Er wird versuchen, sich bei den anderen beliebt zu machen. Er ist für gesellschaftlichen Machenschaften sehr gut geeignet, aber keine große Hilfe, wenn ein Kampf ausbricht. Dafür hat er seinen Leibwächter, Gryger.

ATTRIBUTE

Können	Agilität	◐◐◐◐◐◐	Aufmerksamkeit	◐◐◐◐◐◐
Macht	Physis	◐◐◐◐◐◐	Präsenz	◐◐◐◐◐◐
Vitalität	Härte	◐◐◐◐◐◐	Hartnäckigkeit	◐◐◐◐◐◐

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	3	Initiative	6
Fassung	4	Verteidigung	3 (9)
Geist	4		

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus	Aktionspunkte	Wunden
<input type="checkbox"/> Ausgeruht	6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Überanstrengt	4	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Erschöpft	3	
<input type="checkbox"/> Am Boden Zerstört	2	

TAGS

Naiver Adrenalinjunkie, Ich kann die Welt verändern, Möchtegern-Held

FERTIGKEITEN

Beeinflussen 2, Schiessen 1, Geschick 2, Schleichen 1, Menschenkenntnis 1, Kämpfen 1, Netzwerken 3, Täuschen 2, Wahrnehmen 1

RESSOURCEN

Karmapool: ◐◐◐◐◐◐

AUSRÜSTUNG

Verstärkter Anzug (Panzerung 5), Feuerrille (Schaden 5/3, Entfernung Kurz, benötigt Mystische Feldstärke ◐◐◐◐◐◐)

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Beschaffen (2): Mit dieser Kraft kann Nedayen bei Bedarf Ausrüstung und andere Gegenstände beschaffen. Die Kraft verleiht ihm das richtige „Gespür“ dafür, wo er danach suchen und wen er kontaktieren muss. Jeder Energiegrad der Kraft macht die Beschaffung eines Exemplars des Gegenstands einfacher.

■ **Aktivierung:** Wahrnehmen

Entspannen (2): Diese Kraft erzeugt für eine Anzahl von Minuten gleich ihrer Energie bei einem einzelnen Ziel das Tag *Extrem Entspannt*. Dadurch bleibt es ruhig, was sogar so weit gehen kann, dass es sich um gar nichts mehr kümmert.

■ **Aktivierung:** Beeinflussen oder Menschenkenntnis

Ermutigen (1): Nedayen kann seine Verbündeten ermutigen, eine bestimmte Aufgabe als Team durchzuführen. Eine Anzahl von Verbündeten gleich der Energie der Kraft erhält dadurch einen passenden Vorteil auf den nächsten Test, der zum Erreichen des gemeinsamen Ziels durchgeführt wird. Die Kraft kann nur einmal pro Aufgabe oder Ziel eingesetzt werden.

■ **Aktivierung:** Beeinflussen

Faszinieren (1): Mit dieser Kraft kann Nedayen ein Ziel gutgläubiger machen, sodass er die Unterstützung des Ziels gewinnt. In einer Situation, in der die Unterstützung des Ziels hilfreich wäre, erhält Nedayen einen Vorteil. Die Energie der Kraft und die Situation bestimmen den Vorteil: 1–2=Klein, 2–3=Mittel, 4–5=Groß. Die Wirkung dieser Kraft hält für einen Tag an.

■ **Aktivierung:** Beeinflussen oder Menschenkenntnis

Nötigen (1): Mit dieser Kraft kann Nedayen das Ziel um einen Gefallen bitten und diesen bekommen, ohne dass das Ziel im Gegenzug auch einen Gefallen einfordert. Die für den Einsatz der Kraft benötigte Energie ergibt sich aus der Größe des Gefallens (wobei 1 ein kleiner und 5 ein unglaublich großer Gefallen ist). Dies einzuschätzen hängt hauptsächlich vom Ziel und der jeweiligen Situation ab und unterliegt der Maßgabe des Spielleiters. Das Ziel muss Nedayen gegenüber neutral oder freundlich eingestellt sein.

■ **Aktivierung:** Netzwerken

Verwischen (1): Die Worte Nedayens können dazu führen, dass das Ziel seine Loyalität und sein Vertrauen gegenüber einem anderen Charakter oder einer Organisation überdenkt, und sät Zweifel, die später in ausgewachsener Paranoia enden können. Die Wirkung beginnt, sobald das Ziel die Gelegenheit hat, solche Gedanken zu reflektieren und die Tatsachen anzuzweifeln. Die Energie der Kraft und die Situation bestimmen die

Größe des Nachteils, den das Ziel erhält, wann immer es aufgrund seiner ehemaligen Loyalität handelt:

1–2=Klein, 2–3=Mittel, 4–5=Groß. Die Wirkung dieser Kraft hält für einen Tag an.

■ **Aktivierung:** Menschenkenntnis



GRYGER

Zerog-Soldat des Ersten Ordens

Gryger ist ein ehemaliger Sicherheitsoffizier des Konsortiums, der Drogen nahm, um sein mystisches Potential zu unterdrücken. Er verachtete Vaganten, bis er bei einem Undercover-Einsatz viel Zeit mit ihnen verbrachte. Der Einsatz endete mit der Verhaftung vieler Vaganten, die inzwischen seine Freunde geworden waren. Sein Gewissen ließ ihm keine Ruhe, und er beschloss seinen Dienst zu quittieren. Er setzte die Drogen ab und raffinierte seine mystischen Fähigkeiten. Momentan ist er Nedayen's Leibwächter – sein erster Job als Vagant.

ROLLENSPIELHINWEISE

Entschlossenheit und Loyalität, zusammen mit einem Schuß Idealismus über den Sinn des Lebens und einem düsteren Realismus mit Blick auf den Tod, das ist Gryger. Er ist ein Soldat und Pfadfinder; er kann den Job erledigen, egal was der Job ist. Er ist hart zu seinen Feinden und steht seinen Freunden bei, selbst wenn es mal schlecht läuft.

ATTRIBUTE

Können	Agilität	●●●●●□	Aufmerksamkeit	●●●●□□
Macht	Physis	●●●●□□	Präsenz	●●□□□□
Vitalität	Härte	●●●●●□	Hartnäckigkeit	●●●●□□

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	4	Initiative	7
Fassung	2	Verteidigung	6 (12)
Geist	4		

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus	Aktionspunkte	Wunden
<input type="checkbox"/> Ausgeruht	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Überanstrengt	3	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Erschöpft	2	
<input type="checkbox"/> Am Boden Zerstört	2	

TAGS

Der Job wird erledigt, Treuer Verbündeter, Optimistischer Realist

FERTIGKEITEN

Athletik 2, Durchhalten 1, Schiessen 3, Geschick 2, Heilen 2, Schleichen 1, Kämpfen 2, Wahrnehmen 1

RESSOURCEN

Karmapool: ●□□□□

AUSRÜSTUNG

Panzermantel (Panzerung 6), Regonblaster (Schaden 7, Entfernung Mittel)

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Finte (1): Statt Schaden zu verursachen, kann Gryger mit dieser Kraft einen Angriff vortäuschen und sein Ziel verwirren oder verängstigen. Für eine Anzahl von Runden gleich der Energie der Kraft platziert er damit das Tag *Verwirrt* oder *Verängstigt* auf dem Ziel.

■ **Aktivierung:** Jeder Angriffstest

Schutz (1): Gryger kann einen anderen Charakter in nächster Nähe gegen andere Angreifer schützen. Die Energie der Kraft und die Situation bestimmen den Vorteil der Deckung, die das Ziel auf seine Verteidigung erhält: 1–2=Klein, 2–3=Mittel, 4–5=groß. Falls ein Angriff gegen das geschützte Ziel fehlschlägt, aber das Ergebnis des Angriffstests größer als die unmodifizierte Verteidigung ist, trifft der Angriff stattdessen Gryger. Die Wirkung dieser Kraft hält für eine Runde an.

■ **Aktivierung:** Kämpfen

Reflexe (1): Diese Kraft wirkt auf Gryger's Nervensystem und macht ihn schneller, indem es für eine Runde seine Aktionspunkte um ihre Energie erhöht. Die zusätzlichen Aktionspunkte können nicht für Bewegungsaktionen eingesetzt werden!

■ **Aktivierung:** Athletik oder Kämpfen

Regenerieren (2): Der Soldat lässt mystische Energie in sein Blut fließen, sodass es kochend heiß wird und eine Anzahl von Wunden gleich der Energie der Kraft heilt. Die Kraft kann nur in angespannten Situationen – gewöhnlich also in Kampfsituationen – aktiviert werden.

■ **Aktivierung:** Kämpfen

Schaden (Schiessen) (2): Gryger kann die Geschosse seines Regonblasters in gefährlich zischende Energiebälle verwandeln. Die Energie der Kraft wird zum Schadenswert der Waffe addiert.

■ **Aktivierung:** Jeder Angriffstest mit einer Handfeuerwaffe



SHALANUR NOK

Kiruanischer Maschinist des Ersten Ordens

Shalanur Nok ist ein hitziger und aggressiver kleiner Kiruaner mit kurzer Zündschnur. Er hat ein ausgeprägtes Empfinden für mystische Kräfte, und fühlt sich häufig missverstanden.

ROLLENSPIELHINWEISE

Heißblütig, aber auch mit einer weicheren Seite an sich, fühlt Shalanur sich häufig missverstanden und drückt seine Frustration darüber auch aus, was gewöhnlich alles nur noch schlimmer macht. Wenn es mechanisch oder elektronisch ist, kann er es irgendwie richten, und wenn es atmet, kann er ganz nah herankommen und sich auch darum kümmern. Obwohl er Probleme häufig geradeheraus angeht, ist er auch etwas verstohlen und sucht die Herausforderung und den Kick, mit einer fetten Beute für all seine Mühen abzuhaufen.

ATTRIBUTE

Können	Agilität	■■■■■□	Aufmerksamkeit	■■■□□□
Macht	Physis	■■■■■□	Präsenz	■■■■■□
Vitalität	Härte	■■■■■□	Hartnäckigkeit	■■■■■□

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	2	Initiative	5
Fassung	5	Verteidigung	6 (12)
Geist	4		

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus	Aktionspunkte	Wunden
<input type="checkbox"/> Ausgeruht	6	<input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	5	<input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Überanstrengt	4	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Erschöpft	3	
<input type="checkbox"/> Am Boden Zerstört	2	

TAGS

Heißblütig, Kein Spaß ohne Risiko, Feind der Marten-Familie

FERTIGKEITEN

Athletik 2, Bedienen 2, Durchhalten 1, Erinnern 1, Geschick 1, Konstruieren 3, Kämpfen 1, Wahrnehmen 2

RESSOURCEN

Karmapool: ■■■■□

AUSRÜSTUNG

Schutzweste (Panzerung 4), Klebstock (Schaden 4, kann an jeder Oberfläche kleben)

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Überbrücken (2): Mit dieser Kraft kann Shalanur die Funktion eines Geräts (wie etwa ein Schloss oder eine Identifikationsabfrage) überbrücken. Die für diese Kraft benötigte Energie hängt von der Komplexität des Geräts ab (1=mechanisches Schloss, Motor; 2=Waffen, Scanner; 3=Computer; 4=Sicherheitssysteme; 5=KI-Netzwerk).

■ **Aktivierung:** Bedienen

Bericht (1): Mit dieser Kraft kann Shalanur für eine Anzahl von Runden gleich der Energie der Kraft den aktuellen Status eines Fahrzeugs, einer Drohne oder eines Geräts „fühlen“, auf das er sich vorher mit einem kurzen Ritual eingestimmt hat.

■ **Aktivierung:** Wahrnehmen oder Bedienen

Inventar (1): Mit dieser Kraft kann Shalanur eine detaillierte Erinnerung an jedes Detail eines Bereichs erschaffen, durch den er gegangen ist, zum Beispiel um verborgene Dinge zu finden oder sich sogar später an sie zu erinnern. Die Wirkung gewährt ihm einen Bonus auf nachfolgende Tests, die mit dem Bereich oder seinem Inhalt zusammenhängen. Die Energie der Kraft und die Situation bestimmen die Größe des Vorteils: 1–2=Klein, 2–3=Mittel, 4–5=Groß. Die Wirkung dieser Kraft hält für eine Stunde lang an.

■ **Aktivierung:** Erinnern oder Wahrnehmen

Mikrosicht (1): Shalanur kann hereinzoomen und Dinge auf einer mikroskopischen Ebene betrachten. Die Energie dieser Kraft bestimmt die Wirkung: 1=Vergrößerung x 10, 2=Vergrößerung x 100, 3=Vergrößerung x 1.000, 4=Vergrößerung x 10.000, 5=Atomare Ebene. Die Kraft hält für eine Minute an.

■ **Aktivierung:** Wahrnehmen

Verschlüsseln (1): Shalanur spricht und schreibt in einer Sprache, die so verschlüsselt ist, dass nur ein bestimmtes Ziel sie verstehen kann. Diese Kraft erfordert etwas, was ihn mit dem Ziel verbindet (z.B. eine Haarsträhne, einen Blutstropfen oder einen persönlichen Gegenstand). Die Energie der Kraft bestimmt die maximale Entfernung, die das Ziel für den Gebrauch dieser Kraft entfernt sein darf: 1=mehrere dutzend Meter, 2= dasselbe Schiff oder dieselbe Station, 3=derselbe Planet, 4=dasselbe Sonnensystem, 5=derselbe Nexus.

■ **Aktivierung:** Bedienen oder Erinnern

Einfrieren (1): Mit dieser Kraft kann Shalanur ein Gerät in seinem Blickfeld praktisch einfrieren lassen – es erleidet eine Fehlfunktion, einen Kurzschluss oder hat Ladehemmung. Das Gerät funktioniert nicht mehr, ändert aber nicht automatisch seine Funktionsweise (Schlösser bleiben z.B. geschlossen). Die Wirkung dieser Kraft hält für eine

Anzahl von Runden gleich der Energie der Kraft an.

■ **Aktivierung:** Konstruieren oder Bedienen



JORVAN KARUKUVY

Menschlicher Pilot des Ersten Ordens

Jorvan wurde in der Flotte der Nim geboren und großgezogen. Wie viele Nim ist er sehr direkt, was ihn oft unhöflich erscheinen lässt. Seine Kleidung ist vornehmlich grau und praktisch, aber mit allerlei Aufnähern und Abzeichen versehen. Auf dem Kopf trägt er einen abgewetzten Pilotenhelm.

ROLLENSPIELHINWEISE

Nim sind sehr eigen, oftmals fanatisch. Sie sind von einer strengen Leitkultur geprägt, die sich in ihrem Kastensystem und ihrem Purismus widerspiegelt. Jorvan ist ein Rebell, der immer wieder negativ auffiel und letztlich fliehen musste, um einer Exekution zu entgehen. Er entdeckte sein mystisches Talent erst im Erdgürtel und ist auch erst dort zum Piloten ausgebildet worden. Jetzt ist es Zeit, auf eigenen Füßen zu stehen. Jorvan ist – bis auf seinen ausgeprägten Dickkopf und einer gesunden Abneigung gegen Autoritäten – das perfekte Gegenstück zu Shalanur: besonnen und ruhig, eher schweigsam.

ATTRIBUTE

Können	Agilität	●●●●●□	Aufmerksamkeit	●●●●□□
Macht	Physis	●●●●□□	Präsenz	●●●●□□
Vitalität	Härte	●●●●□□	Hartnäckigkeit	●●●●□□

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	4	Initiative	6
Fassung	4	Verteidigung	6 (12)
Geist	2		

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus	Aktionspunkte	Wunden
<input type="checkbox"/> Ausgeruht	6	<input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	5	<input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Überanstrengt	4	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Erschöpft	3	
<input type="checkbox"/> Am Boden Zerstört	2	

TAGS

Anti-Autoritär, Dickköpfig, Besonnen, Schweigsam

FERTIGKEITEN

Athletik 2, Bedienen 1, Steuern 3, Schiessen 2, Täuschen 1, Konstruieren 1, Kämpfen 1, Beeinflussen 1

RESSOURCEN

Karmapool: ●□□□□

AUSRÜSTUNG

Piloten-Jumpsuit (Panzerung 6), Raanpistole (Schaden 5, Entfernung Mittel)

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Ablenken (1): Jorvan erschafft eine mystische Ablenkung auf Basis einer einfachen Handlung, auf die normalerweise niemand hereinfallen würde („*Oh schau mal da, ein dreiäugiger Shanrazi!*“), und erzeugt für eine Anzahl von Runden gleich der Energie der Kraft das Tag *Abgelenkt* bei jedem Beobachter.

■ **Aktivierung:** Täuschen oder Beeinflussen

Fernsteuern (1): Jorvan kann ein Fahrzeug (oder eine Drohne) fernsteuern, auf die er sich zuvor mit einem kleinen Ritual eingestimmt hat. Für Tests mit dem ferngesteuerten Fahrzeug kann er maximal so viele Fertigkeitwürfel benutzen, wie die Energie der Kraft beträgt. Das Ziel muss sich im selben mystischen Feld aufhalten, und Jorvan erhält das Tag *Abgelenkt* für alle anderen Aktionen, solange er die Kraft aufrechterhält.

■ **Aktivierung:** Konstruieren

Schaden (Fahrzeug) (1): Jorvan kann die tödliche Wirkung der Geschosse seines Fahrzeugs mit mystischer Kraft verstärken. Die Energie der Kraft wird zum Schadenswert der Fahrzeugwaffe addiert.

■ **Aktivierung:** Jeder Angriffstest mit einer Fahrzeugwaffe

Nachbrenner (2): Jorvan kann mit dieser Kraft ein Fahrzeug schneller machen. Es erhält eine Anzahl zusätzlicher Aktionspunkte in Höhe der Energie der Kraft. Die zusätzlichen Aktionspunkte können nur für Bewegungsaktionen verwendet werden!

■ **Aktivierung:** Konstruieren oder Bedienen

Verhüllen (1): Das Fahrzeug von Jorvan wird für eine Anzahl von Minuten gleich der Energie der Kraft unsichtbar. Die Schwierigkeit, eine Spur des Fahrzeugs zu entdecken, ist gleich dem Ergebnis des Aktivierungstests. Diese Wirkung funktioniert am besten, wenn sich das Fahrzeug nicht bewegt; die Entdeckung ist dann schwerer. Tests zum Entdecken des Fahrzeugs, während es sich bewegt, erhalten einen zur Situation passenden Vorteil.

■ **Aktivierung:** Konstruieren oder Täuschen

Verteidigen (1): Jorvan addiert die Energie der Kraft zum Ergebnis des Ausweichen-Tests (einschließlich Ausweichen-Tests mit Fahrzeugen). Bei einem erfolgreichen Ausweichen-Test kann er außerdem die Energie der Kraft bis zu seinem nächsten Zug zu seiner Verteidigung addieren.

■ **Aktivierung:** Jede Aktive Verteidigung



DEISAL

Menschliche Hexe des Ersten Ordens

Die junge Frau mit dem Namen Deisal fällt sofort durch ihre langen weißen Haare und ihre violett-roten Augen auf. Sie trägt einen engen, hellgrauen Überlebensanzug – oder zumindest die Reste davon, denn Helm und Kontrollsysteme wurden abmontiert.

ROLLENSPIELHINWEISE

Deisal stammt aus einer armen Familie nahe Neptun, in einer fernen Siedlung die dem Konsortium untergeordnet ist. Nachdem ihr Vater verhaftet wurde, ist sie mit ihrem Bruder an die Schule der Sieben Schatten verfrachtet worden, einer Dimschule am äußersten Rande des Sonnensystems. Dort erlernte sie die Hexerei, machte sich jedoch mit ihrem Bruder daran, ihren Vater zu befreien. Das ist zwar geglückt, jedoch musste sie sich von den beiden trennen und erstmal untertauchen. Auf Freedom Rock erhofft sie sich einen Neuanfang.

ATTRIBUTE

Können	Agilität	◀■■■■□□▶	Aufmerksamkeit	◀■■■■□□▶
Macht	Physis	◀■■■■□□▶	Präsenz	◀■■■■□□▶
Vitalität	Härte	◀■■■■□□▶	Hartnäckigkeit	◀■■■■□□▶

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	3	Initiative	5
Fassung	3	Verteidigung	4 (9)
Geist	4		

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus	Aktionspunkte	Wunden
<input type="checkbox"/> Ausgeruht	6	<input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	5	<input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Überanstrengt	4	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Erschöpft	3	
<input type="checkbox"/> Am Boden Zerstört	2	

TAGS

Vom Konsortium Ausgebildet, Hart im Nehmen, Gesucht

FERTIGKEITEN

Athletik 1, Durchhalten 1, Erinnern 2, Führen 1, Geschick 2, Heilen 3, Schiessen 1, Wahrnehmen 2

RESSOURCEN

Karmapool: ◀□□□□▶

AUSRÜSTUNG

Raanpistole (Schaden 4, Entfernung Mittel),
Wurfmesser (Schaden 3, Entfernung Kurz, Mittel),
Modifizierter Überlebensanzug (Panzerung 6,
Mystische Panzerung 6), 1 × Elixier (heilt eine Anzahl
von Wunden gleich der Mystischen Feldstärke)

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Neutralisieren (2): Deisal negiert mit dieser Kraft eine Zauberwirkung. Die Energie der Kraft muss mindestens so hoch wie die des Zielzaubers sein. Der Mindestwurf ist gleich der Energie des Zaubers plus der Aufmerksamkeit des anderen Hexers × 4.

■ **Aktivierung:** Wahrnehmen

Blocken (1): Deisal kann mit dieser Kraft einen mystischen Angriff als Reaktion (siehe **Konflikte**, S. 11) blocken und allen Schaden abwehren. Diese Kraft muss mit derselben Energie eingesetzt werden wie der Angriff.

■ **Aktivierung:** Durchhalten

ZAUBER (ABSCHIRMUNG)

Betäuben (1): Dieser Zauber lässt eine Anzahl von Zielen für eine begrenzte Zeit bewusstlos werden. Deisal benötigt dazu eine symbolische Ingrediens für Bewusstlosigkeit oder Schlaf (z. B. eine Schlaftablette oder ein Kissen).

■ **Parameter:** WB ■ **Fertigkeit:** Führen ■ **Ziel:** Geistig

Druckwelle (1): Dieser Zauber erzeugt eine Druckwelle, die alles um Bewegungsaktionspunkte in Höhe der Zauberenergie × 2 zurückschleudert, das nicht am Boden verankert ist.

■ **Parameter:** WB ■ **Fertigkeit:** Athletik ■ **Ziel:** Körperlich

Feuerstoß (1): Deisal wirft einen Stoß aus Feuer, welcher Aufprallpunkt explodiert. Der Bedrohungsgrad ist gleich der Energie des Zaubers.

■ **Parameter:** Entf. ■ **Fertigkeit:** Geschick ■ **Ziel:** Körperlich

