

Asilii Sonnentau, dämmeralbische Bestienmeisterin

„Wenn Du den Spuren der Tiere folgst und ihren Geschichten lauschst, verliert der Wald seinen Schrecken.“

Wenn man sich dem Dämmerwald von der Seeseite nähert, dann erscheint er wie eine undurchdringliche Mauer, die Fremde aus seinem Inneren fernhalten soll. Die hier lebenden Andarai dagegen sehen das sanfte Grün ihrer Heimat: Alles um sie herum folgt dem Zyklus des Lebens und ist Teil der immerwährenden Wiederkehr.

Asilii Sonnentau ist die jüngste Schwester Ser-aaz Sonnentaus, des Andrianars von Vi'Ela, und schon früh war ihr der Weg der Bestienmeisterin vorherbestimmt. Als junges Mädchen lernte sie, die Stimmen des Waldes zu verstehen und auf sie zu vertrauen, um einen sicheren Weg durch den Dschungel zu finden. Auf ihren Streifzügen durch das dichte Grün schloss sich ihr eine Flederkatze an, ein kleines Wesen mit ledernen Flügeln, das in den Wipfeln der Bäume zu Hause ist. Gemeinsam beschrritten sie den Weg der *Asatii* und verbanden ihren Willen im Vertrautenband, dem *Dar'Arthanis*, miteinander. Dimirkhan begleitet Asilii seitdem auf Schritt und Tritt. Jahrelanges Einüben erlaubt es den beiden, sich blind auf die Fähigkeiten des anderen zu verlassen. Sie spielen, entdecken und jagen gemeinsam.



Jeder Alb aus dem Dämmerwald zieht aus in die Welt, um den Weg zu finden, der ihn durch die Zyklen des Lebens führen wird. Asilii stieß zu Beginn ihrer großen Suche, der *Shi'Andalay*, auf eine Gruppe fremdländischer Jäger, die einen prächtigen Schattenpanther gefangen hatten.

Das Winseln eines seiner Jungen weckte ihre Aufmerksamkeit und sie nahm sich des kleinen Wesens an. Gemeinsam folgten sie den Fremden bis nach Ansiyah, wo die Mutter des jungen Panthers auf ein Schiff verladen wurde. Voller Zorn und Unverständnis versteckte sich die Albin mit ihren Tieren an Bord und folgte so dem Weg des Schattenpanthers bis ins ferne Farukan, wo sie schließlich Shialas Mutter in den Schaukampfruben sterben sah.

Auf ihren Reisen studiert Asilii die ihr unbekannt Welt und hält alles in einem Buch aus den Blättern des Lederblattbaumes fest, das sie stets bei sich trägt und in dem jedes Tier, dem sie begegnet, verzeichnet wird. Wohin ihr Weg sie führen wird ist ungewiss, aber gemeinsam mit Shiala und Dimirkhan folgt sie dem Zyklus und ihrer Bestimmung, weiter und weiter.

Name	Dimirkhan	Art	Flederkatze	Einstellung	Freundlich	Potenzial	3/8
------	-----------	-----	-------------	-------------	------------	-----------	-----

Typus	Katzenartiger, Tier	Aussehen	Hellbraun mit Jaguarflecken
-------	---------------------	----------	-----------------------------

AUS	4	MYS	0	GK	2	VTD	19
BEW	3	STÄ	1	GSW	6/13	SR	0
INT	3	VER	1	LP	3	GW	16
KON	1	WIL	2	FO	4	KW	15

Gesundheit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fokus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ausrüstung	

Waffe	Wert	WGS	Schaden	INI	Merkmale
Körper	4	7 Ticks	1W6	7-1W6	Stumpf

Rüstung	VTD	SR	Beh.	Tick+

Meisterschaften
Heimlichkeit (I: Leisetreter)
Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger)

Merkmale
Dämmerlicht, Fliegend, Kreatur 2, Schwächlich

Zauber

Akrobatik	10
Athletik	7
Entschlossenheit	5
Heimlichkeit	12
Wahrnehmung	13
Zähigkeit	4
Jagdkunst	12

Abrichtung	
Bote	(1)
Schulung (Wahrnehmung, Hinterhalte)	(0)
Kundschafter	(1)
Jäger	(1)



Name	Asilaii Sonnentau		
Ausbildung	Asatii (Bestienmeister)	Abstammung	Hochadel
Kultur	Dämmeralben	Geschlecht	weiblich
Rasse	Albin	Körpergröße	1,82 m
Haarfarbe	weißblond	Gewicht	65 kg
Augenfarbe	blau	Geburtsort	VielDal
Hautfarbe	heiß		
Schwächen	Hochmut, Impulsiv	Heldengrad	1
Sprachen	Antial, Basargnomisch	maximales Attribut	+1
Kulturkunde	Dämmeralben	maximale Fertigkeitpunkte	6

Erfahrungspunkte (EP) EP für nächsten Heldengrad **100**
 eingesetzt **13** offen **2**

Attribute	Start		Wert		mod.		temp.
	AUS	BEW	GK	GSW	Größenklasse	Rasse	
Ausstrahlung	3	5	5	10	GK	GK + BEW	
Beweglichkeit	5	5	7	10	GSW	10 - INT	
Intuition	INT	3	6	7	Initiative	GK + KON	
Konstitution	KON	1	6	6	Lebenspunkte	2 x (MYS + WIL)	
Myistik	MYS	2	2	15	Fokus	12 + BEW + STÄ ± Rasse	+2
Stärke	STÄ	2	2	19	Verteidigung	12 + VER + WILL	
Verstand	VER	2	2	17	Geistiger Widerstand	12 + KON + WILL	
Willenskraft	WIL	2	3	16	Körperl. Widerstand		

Fertigkeiten	Wert		Punkte		Att 1		Att 2		mod.	Wirkung
	AKRO	ALCH	ANF	ARK	ATH	DAR	DIP	EDH		
Akrobatik	10	3	B5	2	-2					Akrobatik Aufstehen → sofort. Aktion 3 Ticks
Alchemie	4	0	M2S	V2R						Tierführung Kann Tiere grundlegend abrichten
Anführen	6	0	A3	V3L						Heilungsm. Heilungsmagie Reichweite Z → B
Arkaner Kunde	4	0	M2S	V2R						Naturmagie enges Band zu Kreatur
Athletik	9	2	B5V	2A	-2					
Darbietung	6	0	A3S	V3L						
Diplomatie	5	0	A3S	V2R						
Edelhandwerk	8	3	I3	V2R						
Empathie	6	1	I3	V2R						
Entschlossenheit	6	0	A3S	V3L						
Fingerfertigkeit	8	0	A3S	B5V	-2					
Geschichte & Mythen	5	1	M2S	V2R						
Handwerk	3	0	K1N	V2R						
Heilkunde	8	3	I3	V2R						
Heimlichkeit	8	0	B5V	3	-2					
Jagdkunst	4	1	K1N	V2R						
Länderkunde	6	1	I3	V2R						
Naturkunde	9	4	I3	V2R						
Redegewandtheit	8	2	A3S	V3L						
Schlösser & Fallen	8	0	I3	B5V	-2					
Schwimmen	3	0	S2	K1N						
Seefahrt	6	0	B5V	K1N	-2					
Straßenkunde	6	0	A3S	I3						
Tierführung	14	6	A3S	B5V	-2					
Überleben	6	2	I3	K1N						
Wahrnehmung	9	3	I3	V3L						
Zähigkeit	6	2	K1N	V3L						

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	-	
Gefolge	-	
Kontakte	0	Handvoll Bekannte
Kreatur	3	Felderkatze, Schattentpauher, Jungtier (ohne Werte)
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	-	
Stand	4	Schwester des Hochkönigs
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zuflicht	-	

Stärken	Wirkung	Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
Attraktiv	+1 Einstellung anderer	robuste Kleidung	-		
Scharfes Gehör	+2 auf hören	Decke	-		
Dämnersicht	sieht in schlechtem Licht	Wasserschlauch	-		
Tierverräuter x2	Band zu Tierverräuren	Essgeschirr	-		
Literat	kann lesen/schreiben	Feuerstein/Stahl	-		
Stabile Magie	Zauberpatzer -1 Stufe	Lateme + Öl	-		
Erhöhter Fokus	+5 FO	Manschnationen x3	3		
		normale Leckerei x10	0		

Kampffertigk.	FP	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Handgemeinge	0	7	Handg.	5	2	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Hiebaffen	0	14	Schussw.	5	3	-	8	1W10+6	Durchdr. 2, Scharf 4,
Kettenaffen	0								Zweih., RW 35 m
Klingenaffen	0								Defensiv 1, Doppelw.,
Stangenaffen	4	12	Stangew.	5	3	-	10	2W6+4	Entw. 1, Scharf 2, Zueh.
Schussaffen	6								Merkmale
Wurfaffen	0								

Kampfmehisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Scharfschütze	1	Schussw.	Kampfgötter ignorieren
Schnellschütze I	1	Schussw.	Bereit machen -1 Tick (eingerechnet)

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+	Lebenspunkte	Atemholen benutzt	Vermögen
Leder, mittel	+2	1	2	0	Unverletzt		Solare
(Merkm. Standfest)					Angeschlagen		Lunare
					Verletzt		Kupfer
Summe	+2	1	2	0	Schwer verletzt		
					Todgeweiht		

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite
Naturmagie	11	6	I3	3	2						
Heilungsmagie	8	3	M2S	3							
Lichtmagie	6	1	M2S	3							
			MYS								
			MYS								

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite
Freund der Tiere	Naturm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	230
Tierischer Bote	Naturm.	1	18	K4V1	1 min	B	K	A, EF, V, VF, WD	24
Tiere beherrschen	Naturm.	2	GW	K8V2	6 T	5 m	K	A, KF, R, V, VF	247
Erfrischung	Heilungsm.	0	15	K1	1 T	B	-	A, V	227
Selbstheilung	Heilungsm.	1	18	4V1	1 T	B	-	A, EF, V, VF	244
Licht	Lichtm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V, WB	236

Mondzeichen Freundschaft der Trabanten
 Splitterpunkte **13** mal
 Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten
 Grad 1: Fertigkeitpunkte an Gefährten verlieren
 Grad 2: Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte
 Grad 3: Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
 Grad 4:

Mawaharu, siprangischer Schmetterlingstänzer

„Von all den Dingen, die einem eine Reise bieten kann, ist die Gelegenheit das Wertvollste.“

Als Sohn eines Perlengardisten und einer Alchemistin wuchs Mawaharu in einer der wohlhabenden Gegenden Siprangus auf, fern ab von Laster und Gefahren der zwielichtigeren Stadtteile. Eines Tages entdeckte ihn seine Mutter in der Nähe des Teiches hinter dem Haus, umringt von aberhunderten von Schmetterlingen. Nach kurzer Aufregung und Besuchen einiger Vertreter der Magierhäuser Siprangus stellte sich schnell heraus, dass es ein Feenschwarm war, der den Jungen als Gefährten erwählt hatte. Die verschiedenen Gilden der Stadt wurden vorstellig und wollten ihn nach ihren jeweiligen Vorstellungen zum Schmetterlingstänzer ausbilden, einer alten Tradition geschickter Diplomaten und Gesellschafter. Der junge Mawaharu, der seine Schmetterlingsfeen *Luhao* getauft hatte, begann schließlich seine Ausbildung bei der Bestienjägergilde, die ihm neben Malerei, Tanz und Rhetorik auch



und vor allem im Umgang mit seinem feischen Begleiter und anderen Tieren unterrichtete. Seine Freizeit verbrachte er in den Amüsiervierteln Siprangus, in die er sich regelmäßig davongestahl, fasziniert sowohl von den Reisenden als auch dem Nachtleben der großen Stadt.

Nach einigen Jahren wurde er zum Gildenmeister gerufen, um seinen ersten, eigenständigen Auftrag zu erfüllen: Er sollte durch das Mondtor nach Ioria reisen und eine Botschaft zu einer seealbischen Kapitänin bringen, die häufig mit der Gilde zusammenarbeitete. Nach der langen und geistig herausfordernden Reise über den Orakelpfad, die er dank Luhao unbeschadet überstand, gelangte er nach Samutia, der Hafenstadt vor Ioria – nur um festzustellen, dass die Albin schon seit einiger Zeit als verschollen galt. Während andere vermutlich von einer solchen Kunde enttäuscht gewesen wären, hatte Mawaharu allerdings ein Lächeln im Gesicht: Er freute sich gemeinsam mit seinem Gefährten auf die Abenteuer, die sie erleben und die fremden Städte, die sie im Laufe ihrer Suche nach der Kapitänin zu sehen bekommen würden.

Name	Luhao	Art	Feenschwarm	Einstellung	Freundlich	Potenzial	7/16
------	-------	-----	-------------	-------------	------------	-----------	------

Typus	Feenwesen, Naturwesen	Aussehen	Blaue Schmetterlinge
-------	-----------------------	----------	----------------------

AUS	4	MYS	3	GK	4	VTD	19	Gesundheit Fokus 	Ausrüstung _____ _____ _____ _____
BEW	3	STÄ	0	GSW	1/12	SR	4		
INT	2	VER	2	LP	4	GW	17		
KON	0	WIL	3	FO	17	KW	18		

Waffe	Wert	WGS	Schaden	INI	Merkmale	Rüstung	VTD	SR	Beh.	Tick+
Körper	4	7 Ticks	1W6	8-1W6	Stumpf					

Meisterschaften
Kampfmagie (I: Gezielte Zauber)

Merkmale	Feenblut, Feigling, Fliegend, Körperlos, Schwächlich, Schwarm (Schwarmwesen 1 / 5), Verwundbarkeit gegen Feuerschaden, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden
-----------------	--

Zauber	Kampf 0: Gegenstand zerstören; I: Magischer Schlag; Stärkung 0: Ausdauer stärken, I: Aura der Entschlossenheit, II: Eiserne Aura
---------------	--

Akrobatik	11
Athletik	8
Entschlossenheit	4
Heimlichkeit	9
Wahrnehmung	13
Zähigkeit	8
Stärkungsmagie	9
Kampfmagie	3

Abrichtung
Ablenken (1)
Kampfgefährte (1)
Alphatier (2)
Schwarmpräsenz (Attribut schwächen: VER) (1)
Schwarmpräsenz (Stören) (1)
Schwarmpräsenz (Erhöhtes Attribut: AUS) (1)
Schulung (Entschlossenheit, Furcht widerstehen) (0)



Name	Mawaharu
Ausbildung	Schmetterlingstänzer (Tierführer)
Kultur	Stromlandinsel
Rasse	Mensch
Haarfarbe	schwarz
Augenfarbe	braun
Hautfarbe	dunkel
Schwächen	Risikofreudig
Sprachen	Siprangulu, Basargnomisch
Kulturrunde	Stromlandinsel

Abstammung	Gelehrte
Geschlecht	männlich
Körpergröße	1,85 m
Gewicht	80 kg
Geburtsort	Siprangulu
Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitpunkte	6

Erfahrungspunkte (EP) EP für nächsten Heldengrad **100**
 eingesetzt **15** offen **0**

Mondzeichen **Omen des schwarzen Mondes**

Splitterpunkte **15** mal

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten

SL zu Neuwurf zwingen

Grad 1

Grad 2

Grad 3

Grad 4:

Attribute	Start	Wert	mod.	Abgeleitete Werte	Wert	mod.	temp.	Wirkung
Ausstrahlung	AUS	4	4	Größenklasse	GK			Rasse
Beweglichkeit	BEW	3	3	Geschwindigkeit	GSW			GK + BEW
Intuition	INT	3	3	Initiative	INI			10 - INT
Konstitution	KON	2	2	Lebenspunkte	LP			GK + KON
Mystik	MYS	2	2	Fokus	FO			2 x (MYS + WIL)
Stärke	STÄ	2	2	Verteidigung	VTD			+3/-2
Verstand	VER	2	2	Geistiger Widerstand	GW			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Willenskraft	WIL	2	2	Körper Widerstand	KW			12 + VER + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.	Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Akrobatik	7	2	B3V	2	-2	Drompteur	1	Tierführung	kann Tiere grundlegend abrichten
Anfieren	4	0	M2S	2		Schwammführer	1	Tierführung	kann Schwärme abrichten und kommandieren
Anführen	6	0	A4	2		Beißender-Sport	1	Redegew.	Gegner provozieren
Arkaner Kunde	5	1	M2S	2		Geselle (Tanz)	1	Darbietung	bis zu 2 EG bei Proben zum Tanzen ansammeln
Athletik	6	1	B3V	2	-2	Gerichte aufschmeißen	1	Strablenk.	+3 auf Gerichte aufschmeißen
Darbietung	11	5	A4S	2		Vertrautband	1	Naturm.	erges Band zu Kreatur
Diplomatie	9	3	A4S	2					
Edelhandwerk	5	0	I3	2					
Empathie	9	3	I3	2					
Entschlossenheit	8	2	A4S	2					
Fingerfertigkeit	8	1	A4S	3	-2				
Geschichte & Mythen	4	0	M2S	2					
Handwerk	4	0	K2N	2					
Heilkunde	5	0	I3	2					
Heimlichkeit	8	2	B3V	3	-2				
Jagdkunst	4	0	K2N	2					
Länderkunde	6	1	I3	2					
Naturkunde	7	2	I3	2					
Redegewandtheit	12	6	A4S	2					
Schlösser & Fallen	6	0	I3	3	-2				
Schwimmen	5	1	2	K2N					
Seefahrt	5	0	B3V	K2N	-2				
Straßenkunde	10	3	A4S	3					
Tierführung	13	6	A4S	3	-2				
Überleben	5	0	I3	K2N					
Wahrnehmung	7	2	I3	V2L					
Zähigkeit	5	1	K2N	V2L					

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	1	
Gefolge	-	
Kontakte	0	Handvoll Bekannte
Kreatur	6	Feenschwarm
Mentor	-	
Rang	1	Mitglied Bestienmeistergilde Siprangulu
Relikt	-	
Stand	0	Bürger Siprangulu
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zufucht	-	

Stärken	Wirkung	Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte	robuste Kleidung	-		
Attraktiv	+1 Einstellung anderer	Decke	-		
Tiervertrauer	Bond zu Tiervertrauten	Wasserschlauch	-		
Literat	kann lesen/schreiben	Essgeschirr	-		
Gesellig	verschafft temp. Kontakte	Feuerstein/Stahl	-		
Soziales Gespür	+2 in sozialen Konflikt	Laterne + Öl	-		
Tierfreund	+1 Einstellung Tiere	Manschnationen x3	3		
Weltgewand	+2 auf Umgang mit Fremden	Dressurutensilien	3		
Erwählter d. Naturwesen	+1 Einstellung Naturwesen				

Kampffertigk.	FP	Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Handgemenge	2	Waffenlos	7	Handg.	3	2	-	5	1W6	Erw. 1. Stumpf, Umkl.
Hieb Waffen	0	Urumi	12	Kettew.	3	3	-	9	1W6-5	Ablenkend 1. Lange Waffe
Ketten Waffen	6									Scharf 2. Unhandlich
Klingen Waffen	0									
Stangen Waffen	0									
Schuss Waffen	0	Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+		Merkmale
Wurf Waffen	0	Rundschild	11	Ketten Waffen	3	2	-	2		Defensiv 1

Kampffertigk.	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Schild umschlagen	1	Kettew.	kann Boni durch Schilde ignorieren

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+	Lebenspunkte	Atmenholen benutzt	Vermögen
Tuch	+1	0	0	0	Unverletzt		Solare
Rundschild	+2	0	2	0	Angeschlagen		Lunare
					Verletzt		Kupfer
					Schwer verletzt		
					Todgeweiht		
Summe	+3	0	2	0			

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.	Fokus
Naturmagie	9	3	M2	2	4	
Illusionsmagie	9	3	M2	3	4	
			MYS			
			MYS			
			MYS			

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite
Freund der Tiere	Naturm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	230
Tierischer Wegführer	Naturm.	1	18	K41	1 Min.	Z	K	A, KF, V, VF	BMB 42
Lichtertanz	Illusionsm.	0	15	1	1 T	10 m	1 min	A, R, V, WD	236
Falsches Gesicht	Illusionsm.	1	18	K4V1	1 T	Z	K	A, KF, V, VF	227