

Asilaii 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.

Asilaii 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 Asilaii 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. Asilaii 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 Asilaii 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



Fokus



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	Viel/Dal
Hautfarbe	heiß		
Schwächen		Hochmut, Impulsiv	Heldengrad 1
S Sprachen		Antial, Basargnomisch	maximales Attribut +1
Kulturkunde		Dämmeralben	maximale Fertigkeitpunkte 6

Erfahrungspunkte (EP)	EP für nächsten Heldengrad	100
Gesamt 15	eingesetzt	13
	offen	2

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

Fertigkeiten	Wert		Punkte		Att 1	Att 2	mod.	Schw.	Fertigk.	Wirkung
	10	3	B5	2						
Akrobatik	4	0	0	2				1	Akrobatik	Aufstehen → sofort. Aktion 3 Ticks
Alchemie	6	0	0	3				1	Tierführung	Kann Tiere grundlegend abrichten
Anführen	4	0	0	2				1	Heilungsm.	Heilungsmagie Reichweite Z → B
Arkaner Kunde	9	2	0	5				1	Naturmagie	enges Band zu Kreatur
Athletik	6	0	0	3						
Darbietung	5	0	0	3						
Diplomatie	8	3	1	3						
Edelhandwerk	6	1	0	3						
Empathie	6	0	0	3						
Entschlossenheit	8	0	0	3						
Fingerfertigkeit	5	1	0	2						
Geschichte & Mythen	3	0	0	1						
Handwerk	8	3	0	3						
Heilkunde	8	0	0	5						
Heimlichkeit	4	1	0	1						
Jagdkunst	6	1	0	3						
Länderkunde	9	4	1	3						
Naturkunde	8	2	0	3						
Redegewandtheit	3	0	0	1						
Schlösser & Fallen	8	0	0	3						
Schwimmen	6	0	0	5						
Seefahrt	6	0	0	3						
Straßenkunde	14	6	3	5						
Tierführung	6	2	1	3						
Überleben	9	3	1	3						
Wahrnehmung	6	2	1	3						
Zähigkeit	6	2	1	3						

Stärken	Wirkung	Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
Attraktiv	+1 Einstellung anderer	robuste Kleidung	-		
Scharfes Gehör	+2 auf hören	Decke	-		
Dämnersicht	sieht in schlechtem Licht	Wasserschlauch	-		
Tierverräuer x2	Band zu Tierverräuren	Essgeschirr	-		
Literat	kann lesen/schreiben	Feuerstein/Stahl	-		
Stabile Magie	Zauberpatzer -1 Stufe	Laternen + 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								

Kampfmesterschaft	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 0		Solare
(Merkm. Standfest)					Angeschlagen -1		Lunare
					Verletzt -2		Kupfer
Summe	+2	1	2	0	Schwer verletzt -4		
					Todgeweiht -8		

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite
Naturmagie	11	6	B3	2						K	A, V
Heilungsmagie	8	3	M2	3						K	A, EF, V, VF, WD
Lichtmagie	6	1	M2	3						K	A, KF, R, V, VF
			MYS							-	A, V
			MYS							-	A, EF, V, VF
			MYS							K	A, V, WB

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
Spaltfitterpunkte	1/3 mal

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

Mondzeichen-Fähigkeiten	Grad	Wert
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:		

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Stehaufmännchen	1	Akrobatik	Aufstehen → sofort. Aktion 3 Ticks
Dompteur	1	Tierführung	Kann Tiere grundlegend abrichten
Hand des Zaubers	1	Heilungsm.	Heilungsmagie Reichweite Z → B
Vertrautenband	1	Naturmagie	enges Band zu Kreatur

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

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 Bestienjänergilde, 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 davonschlief, 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
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

Gesundheit	
Fokus	

Ausrüstung	

Waffe	Wert	WGS	Schaden	INI	Merkmale
Körper	4	7 Ticks	1W6	8-1W6	Stumpf

Rüstung	VTD	SR	Beh.	Tick+

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	Gelehrte
Rasse	Mensch	männlich
Haarfarbe	schwarz	Körpergröße
Augenfarbe	braun	Gewicht
Hautfarbe	dunkel	Geburtsort
Schwächen	Risikofreudig	Heldengrad
Sprachen	Siprangulu, Basargnomisch	maximales Attribut
Kulturkunde	Stromlandinsel	maximale Fertigkeitspunkte

Erfahrungspunkte (EP)	EP für nächsten Heldengrad	
Gesamt 15	eingesetzt 15	offen 0

Attribute	Start	Wert	mod.	Abgeleitete Werte		
				Wert	mod.	temp.
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	Körperl. Widerstand	KW	12 + VER + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1		mod.	Schw.	Fertigk.	Wirkung
			B3V	B2				
Akrobatik	7	2	B3V	B2	-2	1	Tierführung	kann Tiere grundlegend abrichten
Anfieren	4	0	B2S	V2R		1	Tierführung	kann Schwärme abrichten und kommandieren
Antführen	6	0	A4	V2L		1	Redegew.	Gegner provozieren
Arkane Kunde	5	1	B3V	V2R	-2	1	Darbietung	bis zu 2 EG bei Proben zum Tanzen ansammeln
Athletik	6	1	B3V	B2	-2	1	Straßenk.	+3 auf Gerichte aufschwappen
Darbietung	11	5	A4S	V2L		1	Naturn.	erstes Band zu Kreatur
Diplomatie	9	3	A4S	V2R				
Edelhandwerk	5	0	B3	V2R				
Empathie	9	3	B3	V2R				
Entschlossenheit	8	2	A4S	V2L				
Fingertätigkeit	8	1	A4S	B3V	-2			
Geschichte & Mythen	4	0	B2S	V2R				
Handwerk	4	0	K2N	V2R				
Heilkunde	5	0	B3	V2R				
Heimlichkeit	8	2	B3V	B3	-2			
Jagdkunst	4	0	K2N	V2R				
Länderkunde	6	1	B3	V2R				
Naturkunde	7	2	B3	V2R				
Redegewandtheit	12	6	A4S	V2L				
Schlösser & Fallen	6	0	B3	B3V	-2			
Schwimmen	5	1	B2	K2N	-2			
Seefahrt	5	0	B3V	K2N	-2			
Straßenkunde	10	3	A4S	B3	-2			
Tierführung	13	6	A4S	B3V	-2			
Überleben	5	0	B3	K2N				
Wahrnehmung	7	2	B3	V2L				
Zähigkeit	5	1	K2	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	-		
Tiervertrauter	Band 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	Dressurunterlagen	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	Ururi	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									
Wurfwaffen	0									

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

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+	Lebenspunkte	Atemholen benutzt	Vermögen
Tuch	+1	0	0	0	Unverletzt	0	Solare
Rundschild	+2	0	2	0	Angeschlagen	-1	Lunare
					Verletzt	-2	Kupfer
Summe	+3	0	2	0	Schwer verletzt	-4	
					Todgeweiht	-8	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.	Fokus
Naturmagie	9	3	B2	4		
Illusionsmagie	9	3	B2S	4		
			MYS			
			MYS			
			MYS			

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite
Freund der Tiere	Naturn.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	230
Tierischer Wegführer	Naturn.	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