

1. **Rasse Shakagra:**

Angepasst I (Dunkelheit), Eisenaffine Aura, Resistenz gegen Kälte, Zauberer I; gesamt 160 EP

2. **Mögliche Eigenheiten:**

Kind der dunklen Tiefen – In der Dunkelheit bist du ein Schatten unter vielen, nichts entgeht deinen scharfen Sinnen. Im Licht der Praiosscheibe brennt sich ihr Licht schmerzhaft in deine Augen, deine Sinne und Zuversicht sind dahin.

Anmerkung: Vor allem für Shakagra älterer Generationen

Klingensänger – Kampf und Zauberei sind für dich eins. Du webst deine dunklen Melodien wie das tödliche Muster deines Säbeltanzes. Zauber außerhalb des wirbelnden Rausches fallen dir jedoch schwer.

Anmerkung: Hatte ich mir so gedacht, dass der Shakagra beim Einsatz von „Flexibler Magie“ seine Paraden verstärken kann oder eventuell Zauberdauer verkürzen damit Zauber im Nahkampf sinniger werden. Auf der anderen Seite hat er Probleme „vorbereitend“ außerhalb eines Kampfes zu zaubern.

Herren des zwölften Zeitalters – Dein Gott wird herrschen, und du an seiner Seite. Die Aura der Gewissheit schüchtert die geistig schwachen ein, provoziert aber Widerstand bei denen die nach Freiheit strebe.

Anmerkung: Ginge ähnlich sicher auch bei Hochadligen. Einfach eine unglaubliche Überzeugung, im Recht zu sein.

3. **Zauber:**

Genutzt wird die Repräsentation „Elfisch“. Shakagra sollten sich bei ihren Zaubern an denen der Elfen, gerade Firnelven, orientieren. Bei Zaubern des Merkmals „Dämonisch“ sollte man sich an der Verbreitung unter Gildenmagiern orientieren, um zusätzliche Shakagra Zauber abzubilden.

Um die Repräsentation weiter abzuheben könnte man Stufe 2 durch „Alle Zauber des Merkmals Dämonisch haben die doppelte WD“ ersetzen. Da wird es dann aber langsam sehr experimentell.

4. **Repräsentationsfertigkeit:**

Verzerrte Elfenlieder (MU/KO/IN, 2)

Anmerkung: Das ganze orientiert sich aus den Liedern die in „Klingen der Nacht“ vorgestellt werden und dazu noch ein paar mehr, um alles abzurunden.

Kakophonie des Wahnsinns (entspricht Melodie der Verwirrung)

Die Melodie verwirrt die Zuhörer. Wenn ihnen eine *Gegenprobe* (Magieresistenz, 16) misslingt, sind alle Proben auf KL und IN sind um -2 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL und IN um -1.

Erfordert *Konzentration*, erlaubt *Aufrechterhalten*.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -1/-1.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Verzerrte Elfenlieder

Erlernen: 20 EP

Anmerkung: Hier ändert sich an sich nur die „Auswirkung“ etwas. Anstatt Verwirrung befällt die Hörer ein leichter Wahn der sie ablenkt.

Schlachtlied (entspricht Melodie der Ermutigung)

Die Melodie schenkt den Zuhörern Zuversicht. Alle Zuhörer in

einem Umkreis von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Anführen und MU. Erfordert *Konzentration*, erlaubt *Aufrechterhalten*.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Einfluss, Verzernte Elfenlieder

Erlernen: 40 EP

Anmerkung: Rhythmen des Krieges der Derwische würde hier mechanisch besser passen, ist aber eine etwas andere Regelwirkung und wäre zu sehr „Rosinenpicken“. Daher die Melodie der Ermutigung als „Kampfbuff“ und Substitut.

Sturmlied (entspricht Wettermeisterschaft)

Das Wetter in einer Zone von bis zu 1 Meile

Radius verändert sich nach deinem Willen.

Du kannst folgende Skalen um insgesamt zwei Stufen verändern:

Niederschlag: trocken/Nieselregen/Regen/
starker Regen/Wolkenbruch

Wind: windstill/leichte Brise/steife Brise/
Sturm/Orkan

Temperatur: heiß/warm/mittel/kühl/kalt.

Mächtige Magie: Du kannst die Skalen um eine weitere Stufe verändern.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 32 AsP

Fertigkeiten: 40 EP

Lied des Schmerzes (entspricht Höllenpein zerreiße dich!)

Dein Opfer windet sich in schrecklichen Schmerzen und ist bis zum Ende der Wirkungsdauer handlungsunfähig. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet es 2 Punkte Erschöpfung.

Die Wirkung endet vorzeitig, wenn das Opfer Schaden nimmt.

Mächtige Magie: Das Opfer erleidet einen weiteren Punkt Erschöpfung.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Einfluss, Verzernte Elfenlieder

Erlernen: 60 EP

Anmerkung: Um den „Flächeneffekt“ zu simulieren muss der Shakagra eben die SpoMo Mehrere Ziele nutzen. Sonst wäre es auch sehr stark.

Sklavenlied (entspricht Imperavi Handlungszwang)

Dein Ziel muss einen einzigen Befehl von

dir ausführen und darf währenddessen nicht gegen dich vorgehen. Widerspricht der Befehl den tiefsten Überzeugungen oder dem Selbsterhaltungstrieb des Zieles, kann es mit einer *Konterprobe* (Willenskraft, 16) widerstehen. Eine Verschachtelung von Befehlen („Folge allen weiteren Befehlen!“) ist nicht möglich.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Sofort (-4, 0 Aktionen, 8 AsP; das Ziel muss einen kurzen Befehl sofort ausführen.)

Später (-4; der Zauber wirkt erst, sobald ein einfacher Auslöser eintritt.)

Dauerhafter Diener (-4, 4 Minuten, Berührung, Wirkungsdauer 16 Tage, 32 AsP; du kannst bis zu 16 Befehle äußern.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: 8 Stunden oder bis der Befehl erfüllt ist

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Verzerrte Elfenlieder

Erlernen: 60 EP

Anmerkung: Um den „Flächeneffekt“ zu simulieren muss der Shakagra eben die SpoMo Mehrere Ziele nutzen. Sonst wäre es auch sehr stark.

Lied der Frostes

Im Umkreis von 4 Schritt sinkt die Temperaturstufe um eins (siehe S. XX).

Mächtige Magie: Für 2x MM senkst du die Temperatur um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Feuer, Verwandlung, Verzerrte Elfenlieder

Erlernen: 20 EP

Anmerkung: Basiert auf dem „Lied der Flammen“, hat aber eine umgekehrte Wirkung und ist leicht angepasst.

Zauber Melodie

Die Melodie erleichtert alle Spruchzauber um +2.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Verzerrte Elfenlieder, Kraft

Erlernen: 40 EP

Anmerkung: Einfach die Zauber Melodie welche auch die Elfen haben...warum nicht?

Lied der Reinheit (entspricht NICHT dem Lied der Reinheit und sollte anders heißen, aber ich fand die Idee lustig, dass Shakagra eine andere Definition von „Rein“ haben....)

Dein Lied stärkt dämonische Einflüsse in deiner Umgebung, natürliches Leben beginnt zu fliehen. Auf der Skala normal/leicht verseucht/ deutlich verseucht/stark verseucht/kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/mächtiges Unheiligtum steigt das Gebiet um eine Stufe.

Mächtige Magie: Das Gebiet steigt um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Verzerrte Elfenlieder, Umwelt

Erlernen: 20 EP

Anmerkung: Verschiebst du die Skala auf mächtiges Unheiligtum, gehen die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück.

Anmerkung: Einfach das Lied der Reinheit umgedreht...

5. Waffen

<i>Nahkampfwaffe</i>	<i>TP</i>	<i>RW</i>	<i>WM</i>	<i>Härte</i>	<i>Eigenschaften</i>
Atorai (Shakagra-Giftdolch) [Langdolch, Handgemenge]	1W6+2	0	0	10	Parierwaffe
Bordar (Shakagra-Buckler) [Bock, Handgemenge]	1W6+2	0	0	11	Schild
Borukar (Shakagra-Langschild) [Großschild, Handgemene]	1W6-1	0	2	7	Schild, Stumpf
Markadir (Shakagra-Krummsäbel) [Sklaventod, Klingen]	2W6+3	1	-1	8	Kopplastig
Heokra (Shakagra-Schwert) [Rapier, Klingen]	2W6+1	1	1	7	
Shargool (Shakagra-Hammer) [Rabenschnabel, Hieb]	2W6+1	1	0	9	Rüstungsbrechend
Barangool (Shakagra-Kriegshammer) [Kriegshammer, Hieb]	3W6+1	1	-1	9	Kopplastig, Schwer(4), Rüstungsbrechend, Stumpf

