

Der KataKasade

Die KataKasade ist die KanThaiPanische Spezialform eines Beschwörers, die immer als Zaubermaterialien so genannte KaToRe verwenden. Dies sind spezielle Holzstäbe, die am oberen Ende in eine Holzkugel auslaufen. Die gesamten Zauber der KataKasade basieren auf diesen Stäben, ohne die keiner ihrer Zauber bestand hätte. So kommt es, dass sie keine anderen Materialien für ihre Zauber brauchen.

Der Werdegang einer KataKasade

Die KataKasade sind nicht in Orden aufgeteilt, sondern müssen sich, da sie sich für die Laufbahn eines KanTha-nischen Beschwörers entscheiden, einen Lehrmeister aufsuchen, der bereit ist ihnen seine Künste beizubringen. Sollte es der Fall sein einen gefunden zu haben, was schwer ist, da es wenig gibt, kann die Ausbildung beginnen. Anfangs schnitzt sich der Schüler unter Anleitung des Meisters seinen persönlichen Wächterstab zusammen (s. unten), der ihn nun durch seine Ausbildung begleiten wird. Gleichzeitig muss sich der Schüler eine Spezialisierung auswählen. Wählen kann er zwischen den sechs Elementen Feuer, Erde, Eis, Luft, Wasser und Holz. Ist dies erledigt, lehrt ihn der Meister möglichst viele Zauber der Stufe 1, die er weiß. Als Gegenleistung wird meist verlangt sich für Dienstbotengänge, kleinere Arbeiten, als Spitzel oder ähnliches für seinen Meister bereit zu halten. Hierbei entscheidet der Meister wie gut sich sein Schüler verhält und schließt daraus, wie viele Stufe 1 Zauber er ihm beibringt. Anschließend ist die Ausbildung beendet. Nun muss sich der frisch ausgebildete durch seine erworbenen Kenntnisse entweder einen eigenen Stab anfertigen oder seinen vorhandenen Stab behalten und ihn weiter durch gewonnene Erfahrung verziern und verbessern. Gleichzeitig wird er vom Schüler (Wächter) zum Fortgeschrittenen (Hüter) befördert. So ausgerüstet zieht der frischgebackene KataKasade in die Welt hinaus. Eine normale Ausbildung dauert an die zwei Jahre.

Während seiner langen Zeit des Reisens die nun folgt wächst eine starke Bindung zwischen ihm und seinem persönlichem Beschwörungsstab. Diese starke Bindung lässt einen KataKasade immer wissen wo sein Stab sich gerade befindet.

Nach Erreichen des sechsten Grades, kehrt der Schüler zu seinem alten Lehrmeister zurück. Befindet ihn dieser für würdig und tut dies auch der Spielleiter, ist nun die Zeit des Hüters vorbei. Ersteigt zum Meister auf, der sich nun wiederum einen neuen Stab anfertigt, oder seinen alten verziert.

Die Magie der KataKasade

Die KataKasade sind keine Zauberer in dem Sinne und sie beherrschen auch keine Magie mit einer Ausnahme. Lediglich das Anfertigen ihres Stabes ist eine rein magische Angelegenheit, die gelernt werden muss. Alle anderen Zauber beruhen auf der Magie des Stabes, die ihm bei seiner Erschaffung gegeben wird.

Auf der Wächterstufe (Lehrlingsstufe) kann ein KataKasade den Zauber Lehrlingsstab herstellen lernen (welcher der wirklich einzige Zauber ist). Auch kann er alle KataKasade Zauber lernen, die auf Lehrlingsstäbe (Stäbe der Stufe 1) geprägt werden können, diese Zauber fallen in die Kategorie Elemente beeinflussen. Anders ausgedrückt bedeutet dies, dass ein KataKasade mit einem Stufe 1 Stab nur Elemente beeinflussen kann. Mit einem Stufe 2 Stab kann er Elemente verändern und mit einem Stufe 3 Stab Elemente beschwören. Für die Zauber siehe unten.

Weitere Merkmale: Jeder ausgeführte Zauber der KataKasade dauert 1sec und gilt als Gestenzauber (es wird immer ihr Stab benötigt, ohne den kein Zauber funktioniert). Zaubert ein KataKasade einen Zauber auf ein Element seines Spezialgebietes basierend erhält er +1.

Der Stab

Normalerweise handelt es sich bei ihrem Stab nur um einen Allzweck-Stab, der auch als normaler Wanderstab durchgehen kann. Er hat eine Größe von 1 bis 1,2m. Hierbei gilt es generell den Stab möglichst schlicht zu halten (zumindest bei Wächtern). Ist eine Ausbildung beendet, kann sich ein frisch gebackener KataKasade entweder seinen alten Stab verziern, oder einen neuen Stab herstellen (seinen persönlichen Hüterstab - wobei beides das gleiche bewirkt). Die Kenntnisse (den Zauber) hierzu erlangt er am Ende seiner Ausbildung von seinem Meister, die er sich aber in einer Art Prüfung verdienen muss. Hierzu sind Abenteuer gut geeignet. Das An-

schließende aufwerten zum Meisterstab kann auch wieder durch verzieren, oder durch das Anfertigen eines neuen Stabes erfolgen, wobei hierzu folgende Bedingungen erfüllt sein müssen.

- Der KataKasade muss den 6. Grad erreicht haben
- Der alte Lehrmeister und der Spielleiter müssen ihm für würdig empfinden
- Er muss sich die Kenntnisse wieder von seinem Lehrer holen - wieder durch das Überstehen eines Abenteuers.

Zauber der Kategorie: Elemente beeinflussen

Diese Zauber können alle KataKasade lernen, die einen Wächter-, Hüter- oder Meisterstab besitzen.

Bewegen

Gestenzauber der Stufe 1

AP-Verbrauch:	2
Zauberdauer:	1 sec
Reichweite:	30m
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	10kg
Wirkungsdauer:	2 min
Ursprung:	elementar

150: Kk

Mit dem Zauber Bewegen kann ein KataKasade ein bis zu 10kg schweres Element für das er diesen Zauber gelernt hat (jeder Zauber muss für jedes Element einzeln gelernt werden, wobei man beachte, dass nur die in KanThaiPan vertretenen Elemente gelernt werden können) innerhalb von 30m nach belieben bewegen. Das können z.B., wenn er Bewegen: Erde gelernt hat 10kg Erde sein, die geradewegs in die Augen eines Gegners fliegen und diesem die Sicht nehmen. Versucht jemand anderes Kontrolle über diese Elemente zu gewinnen entscheidet ein Zauberduell.

Nutzen

Gestenzauber der Stufe 1

AP-Verbrauch:	1 pro 15 kg
Zauberdauer:	1 sec
Reichweite:	40m
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	variabel
Wirkungsdauer:	5 min
Ursprung:	elementar

250: Kk

Dies ist eine Variante des Zaubers Bewegen, mit dem die beeinflussten Elemente dazu genutzt werden können geg. Fernkampfangriffe zu blockieren und Fernzauber aufzuheben. Bei Fernzaubern sind der Einfachheit halber Grad des Fernzaubers in AP notwendig (also Grad des Zaubers mal 15kg, um den Zauber zu blockieren). Bei Fernkampfangriffen das doppelte, da Pfeile und Bolzen kleiner und schneller sind. Dies sieht dann ungefähr so aus: Ein Zauberer zaubert Feuerkugel auf einen KataKasade, der dann 2 AP aufwendet, damit die Kugel in eine Wand aus 30kg Erde fliegt, die die Kugel vorzeitig zur Explosion bringt. Der Zauber glückt nur, wenn das Würfelergebnis des KataKasade höher ist, als das des Fernkämpfers oder Zauberers. Während dieses Zaubers kann sich der KataKasade frei bewegen.

Mauer

Gestenzauber der Stufe 1

AP-Verbrauch:	1 pro 30 kg
----------------------	-------------

Zauberdauer:	1 sec
Reichweite:	40m
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	variabel
Wirkungsdauer:	5 min
Ursprung:	elementar

200: Kk

Mit dem Zauber Mauer verwandelt ein KataKasade ein bestimmtes Element in eine härtere Form, die dann Würfelergbnisx30 Strukturpunkte pro 30kg besitzt. Mit dem Zauber Bewegen kann diese Mauer jetzt noch in die richtige Position gebracht werden, um eine Art riesigen Wall zu gewährleisten.

Zauber der Kategorie: Elemente verändern

Verwandeln

Gestenzauber der Stufe 3

AP-Verbrauch:	2 pro 10 kg
Zauberdauer:	1 sec
Reichweite:	-
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	variabel
Wirkungsdauer:	permanent
Ursprung:	elementar

500: Kk

Mit dem Zauber Verwandeln gelingt es dem KataKasade ein beliebiges Element (auch hier gilt wie bei jedem Zauber, dass sie für jedes Element einzeln gelernt werden müssen) in ein beliebiges anderes zu verwandeln. Wenn er Verwandeln: Wasser gelernt hat, kann er Wasser in Erde, Metall, Feuer oder Holz verwandeln. Will er Wasser oder Erde verwandeln, muss er den Zauber jedes Mal neu lernen.

Deformieren

Gestenzauber der Stufe 3

AP-Verbrauch:	5 pro 10 kg
Zauberdauer:	1 sec
Reichweite:	-
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	variabel
Wirkungsdauer:	12h
Ursprung:	elementar

550: Kk

Mit Deformieren kann ein KataKasade die Elemente beeinflussen, indem er ihre Gestalt ändert (dabei wird ihr wahres „Ich“ aber nicht verändert). Genauso kann er auch ihre Form ändern und z.B. einen riesigen Eisenblock für 12h zu einem hauchdünnen Metallstreifen formieren. Wendet er diesen Zauber auf feindliche Waffen an, richten sie während der Wirkungsdauer 2W6-2 Strukturpunkte weniger Schaden an. Fällt der Schaden dabei unter 0, ist die Waffe vollkommen unbrauchbar geworden und formiert sich selbst nach der Wirkungsdauer nicht mehr. Mit diesem Zauber kann ein Eisenblock nicht in eine brauchbare Katana umgeformt werden. Dazu muss die „Katana“ erst noch geschliffen werden.

Zauber der Kategorie: Elemente beschwören

Beschwören

Gestenzauber der Stufe 6

AP-Verbrauch:	variabel
Zauberdauer:	1 sec
Reichweite:	-
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	variabel
Wirkungsdauer:	3h
Ursprung:	elementar

1250: Kk

Mit dem Zauber *Beschwören* ist es dem Zauberer möglich aus der wahren Gestalt des gewählten Elementes ein Wesen zu formen, das seinem Erschaffer dienstbar ist. Das Wesen sieht aus wie eine kleine, unförmige Kugel und hat folgende Farben: Braun für Erde, rot für Feuer, Blau für Wasser, Grün für Holz und Grau für Metall. Bei einem kritischen Erfolg nimmt das Wesen sogar menschliche Züge an (was aber nichts an dessen Spielwerten ändert). Bei einem kritischen Fehler geht das erschaffene Wesen auf den KataKasade los.

Beschw. Wesen (Elementare Grad5) In: m60

LP s. unten AP s. unten EP 10

Gw100 St50 B34 LR

Abwehr+16 Resistenz+19/19/19

Angriff: Feuerspucken für Element Feuer, Erdstöße für Erde usw. +14 (2W6-1)

Der Lehrplan

Da der KataKasade nur sehr wenige Zauber lernen kann ist er zum Ausgleich eine Art Magister, der viele Wissensfertigkeiten lernen kann und sich auch so verhält. Gleichzeitig ist er ein ruhiger Tagesgenosse, der nicht viel von sich preisgibt und mit seinen Künsten nicht angibt, aber immer für eine Festlichkeit zu haben ist.

Abrichten, *Akrobatik*, **Alchimie**, *Athletik*, Balancieren, *Ballista bedienen*, **Baukunde**, *Beidhändiger Kampf*, **Beredsamkeit**, Beschatten, *Bogenkampf zu Pferd*, **Dichten**, Erste Hilfe, **Erzählen**, Fallen entdecken, Fallenmechanik, Fallenstellen, Fangen, *Fechten*, *Fechten tevarrischer Stil*, **Gassenwissen**, **Gaukeln**, Geheimmechanismen öffnen, **Geheimzeichen**, *Geländelauf*, **Geschäftstüchtigkeit**, **Giftmischen**, *Glücksspiel*, Heilkunde, **Himmelskunde**, *Kampf in Dunkelheit*, *Kampf in Schlachtreihe*, *Kampf in Vollrüstung*, *Kampf zu Pferd*, *Kampf vom Streitwagen*, Kampftaktik, *Katapult bedienen*, *Klettern*, **Kräuterkunde**, **Landeskunde**, *Laufen*, **Lesen von Zauberschrift**, **Lippenlesen**, **Meditieren**, **Menschenkenntnis**, Meucheln, **Musizieren**, Naturkunde, Pflanzenkunde, **Rechnen**, Reiten, Rudern, **Sagenkunde**, Schätzen, Scharfschießen, **Schauspielern**, *Schießen vom Streitwagen*, *Schiffsführung*, Schleichen, *Schlittenfahren*, Schlösser öffnen, **Schreiben: Sprache**, Schwimmen, *Seemannsgang*, Seilkunst, **Singen**, *Skifahren*, **Sprechen: Sprache**, *Springen*, *Spurenlesen*, Stehlen, Steuern, **Stimmen nachahmen**, *Streitwagen lenken*, Suchen, **Tanzen**, Tarnen, Tauchen, Thaumatographie, **Tierkunde**, Trinken, Überleben Dschungel, Gebirge, Schnee, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste, Verbergen, *Verführen*, **Verhören**, Verkleiden, *Wagenlenken*, Wahrnehmung, Winden, Zauberkunde, Zeichensprache

Waffenfertigkeiten

Der KataKasade ist im Kampf eher unbeholfen und versucht lieber sich zu verdrücken, oder einem Feind Sand in die Augen fliegen zu lassen. Daher lernt er Waffe nur wie ein Magister.

Zauber

Bei der Charaktererschaffung kostet der Zauber *Bewegen* 2 Lernpunkte, *Mauer* 3 und *Nutzen* 4 Lernpunkte.

Zusätzliche Informationen

Heimat und Beruf: Heimat ist immer KanThaiPan. Ein Beruf ist frei wählbar.

Glaube: Der Glaube ist egal, so lange er nicht Magie feindlich eingestellt ist.

Eigenschaften und Stand: Der KataKasade würfelt seinen Stand wie ein Magister aus, da er von seinen Künsten als Zauberer fast nie etwas preisgibt und daher allgemein als Magister gilt.

Ausrüstung: Eine ganz normale Ausrüstung ist vorhanden (Plus seinen Wächterstab, den er schon am Anfang hat).

Zauberwerkstatt: Gibt es nicht für den KataKasade.