



Der Filou

*Wenn gerade in den Küstenstaaten die reicheren Leute ihr Hab und Gut nicht nur konventionell, sondern auch mit Magie schützen, dann kann es auch Einbrecher und ähnliches Gelichter geben, die sich mit ein paar Zaubern Vorteile verschaffen wollen. Ihre Einstellung wird eine Anerkennung von Seiten der Magiergilden wohl verhindern und ihre Fähigkeiten sind nur selten ausreichend um sich den Eintritt zu erschleichen. Der **Filou (Fl)** soll nicht nur den zauberkundigen Einbrecher abdecken, sondern auch den Tunichtgut, der ein wenig Kontakt zur Magie aufgenommen hat. Im Spiel soll er also auch Elemente eines Glücksritters darstellen können. Der Unterschied zum Hexer liegt in der stärkeren Betonung der allgemeinen Fertigkeiten zu Lasten der Zauberkünste.*

Fertigkeiten

Der Filou besitzt wie alle zauberkundigen Kämpfer nur eine kleine Zahl an Grundfertigkeiten. Weitere Fertigkeiten, die auch typisch sind, können ja zu Standardkosten gelernt werden, darunter auch Zauberkunde. Dadurch behält der Spitzbube seine Vorteile auch ohne die Zauberfertigkeiten des Filou. Hier nicht aufgeführte Fertigkeiten aus anderen Quellen werden wie bei einem Spitzbuben gelernt. Dabei sollten Grundfertigkeiten aber nur mit Bedacht übernommen werden!

Grundfertigkeiten: Abrichten, Gassenwissen, Geheimzeichen, Schlösser öffnen, Stehlen, Stimmen nachahmen, Verbergen, Zeichensprache

Standardfertigkeiten: Akrobatik, Athletik, Balancieren, Ballista bedienen, Baukunde, Beidhändiger Kampf, Beredsamkeit, Beschatten, Dichten, Erste Hilfe, Erzählen, Fallen entdecken, Fallenmechanik, Fälschen, Fangen, Fechten, Fechten tevarrischer Stil, Gaukeln, Geheimmechanismen öffnen, Geländelauf, Geschäftstüchtigkeit, Giftmischen, Glücksspiel, Himmelskunde, Kampf in Dunkelheit, Kampf in Schlachtreihe, Katapult bedienen, Klettern, Landeskunde, Laufen, Lesen von Zauberschrift, Lippenlesen, Menschenkenntnis, Meucheln, Musizieren, Rechnen, Reiten, Rudern, Sagenkunde, Scharfschießen, Schätzen, Schauspielern, Schiffsführung, Schleichen, Schlittenfahren, Schreiben:Sprache, Schwimmen, Seemannsgang, Seilkunst, Singen, Skifahren, Sprechen:Sprache, Springen, Spurenlesen, Steuern, Suchen, Tanzen, Tarnen, Tauchen, Thaumatographie, Trinken, Überleben, Verführen, Verhören, Verkleiden, Wagenlenken, Wahrnehmung, Winden, Zauberkunde

Ausnahmefertigkeiten: Alchimie, Astrologie, Bogenkampf zu Pferd, Fallenstellen, Heilkunde, Kampf in Vollrüstung, Kampf vom Streitwagen, Kampf zu Pferd, Kampftaktik, Kräuterkunde, Meditieren, Naturkunde, Orakelkunst, Pflanzenkunde, Schießen vom Streitwagen, Streitwagen lenken, Tierkunde

Waffen

Der Filou lernt alle Waffen als Standardfertigkeiten.

Zaubersprüche

Die Zahl der Zaubersprüche der einzelnen Stufen orientieren sich an den anderen zauberkundigen Kämpfern. Die verfügbaren Sprüche sollen den Filou in vielen Situation unterstützen, aber die Fertigkeiten nicht überflüssig machen. Im Kampf ist der Filou vor allem auf seine Waffen angewiesen - die Zauber sind eher bei der Vermeidung hilfreich.

Zaubersprüche aus anderen Quellen sollten nur mit Vorsicht übernommen werden und dann zu Kosten wie für Hexer. Die Liste berücksichtigt Arkanum, Kompendium und Meister der Sphären.

<u>Stufe 1</u>		<u>Stufe 2</u>		<u>Stufe 3</u>	
Angst	60	Bannen von Zauberwerk	350	Beeinflussen	400
Anziehen*	60	Dschinni-Ohr	200	Belebungshauch	1000
Bannen von Licht*	100	Erkennen von Zauberei*	300	Binden des Vertrauten*	1000
Befestigen	80	Fesselbann	400	<i>Macht über Menschen*</i>	<i>2500</i>
Erkennen von Leben*	80	Flammende Hand	200	Schrumpfen	1200
Geräusche dämpfen*	100	Juwelenaug	800	<i>Tiere rufen</i>	<i>3000</i>
Heranholen	100	<i>Macht ü. d. belebte Natur*</i>	<i>1500</i>	Verkleinern	800
Hören von Fernem*	60	Macht über Unbelebtes*	150	Verlangsamen	800
Lauschen*	60	Rauchwolke	150	Zaubersprung*	200
Macht über das Selbst*	60	<i>Schmerzen</i>	<i>1000</i>		
Rost	50	Sehen in Dunkelheit*	200	<u>Stufe 4</u>	
Schatten verstärken*	80	Sehen von Verborgenen*	150	Blendwerk	1000
Stimmenwerfen	100	Stille	200	Versetzen	2000
Verwirren*	60	Unsichtbarkeit	250	Zauberauge	2000
<i>Zähmen*</i>	<i>600</i>	Warnung*	200		
		Zauberschlüssel	150	<u>Stufe 5</u>	
		Zauberstimme	150	Wahrsehen	3000

Zauber, die mit einem * gekennzeichnet sind, können nicht von Spruchrolle gelernt werden.

Der Filou kann **Zaubersalze** zu Standardkosten lernen.

Zauberwerkstatt: Ein Filou besitzt kein Thaumagral und beschäftigt sich nicht mit der Aktivierung von alchemistischen Mitteln oder dem Verzaubern von Artefakten.

Als **Vertrauten** bevorzugt ein Filou neugierige Tiere wie Frettchen, die sich auch durch enge Besiedlung nicht abschrecken lassen.

Der Lehrplan

Die **Waffenfertigkeiten** entsprechen denen eines Spitzbuben, als Spezialwaffe stehen damit Dolch, Keule oder eine Fernkampfswaffe für zwei Lernpunkte zur Verfügung. Bei den Zaubern wie bei den allgemeinen Fertigkeiten ist die Auswahl recht groß und ermöglicht unterschiedliche Figuren schon auf Grad 1.

Heimat: Ein Filou stammt aus einer großen Stadt in einem Land, wo Magie verbreitet ist. Dies sind vor allem die Küstenstaaten, Valian und Eschar. Aber auch Alba, Aran oder Rawindra sind möglich (seltene Herkunft, wie durch ein * markiert, DFR S. 25/26). Neben Menschen gibt es vereinzelt auch berggnomische Filous. Aufgrund der Herkunft aus einer großen Stadt kann ein Filou die Fertigkeit Überleben nicht zu Beginn lernen.

Glaube: Es gibt keinerlei Einschränkungen, allerdings sollte der Glaube an eine Herrschaftsgottheit eher selten sein.

Eigenschaften und Stand: Der Filou würfelt wie ein Spitzbube AP und Stand aus. Die Selbstbeherrschung wird ebenfalls wie beim Spitzbuben ermittelt.

Ausrüstung: Der Filou würfelt bei Spielbeginn wie ein Spitzbube.

Fachkenntnisse:

1 Lernpunkt:

Geheimzeichen+12 (**In21**), Schlösser öffnen+8 (**Gs61**), Stehlen+8 (**Gs61**), Stimmen nachahmen+15* (**In31**), Verbergen+8 (**In61**), Zeichensprache+6 (**In31**, **Gs21**)

2 Lernpunkte:

Fallen entdecken+6 (**In61**), Fallenmechanik+6* (**Gs61**), Gassenwissen+5 (**In61**, **pA31**), Geheimmechanismen öffnen+6 (**In61**), Seilkunst+8 (**Gs61**)

3 Lernpunkte:

Abrichten+8 (**pA61**), Akrobatik+15 (**Gw61**), Zauberkunde+5 (**In61**)

Zauberkünste:

2 Lernpunkte:

Angst, Anziehen, Blicksalz, Färbersalz, Rost, Schlafsatz, Schleichsalz, Verwirren, Wassersatz

4 Lernpunkte:

Rauchwolke, Geräusche dämpfen, Schatten verstärken

8 Lernpunkte:

Beeinflussen

Waffenfertigkeiten:

1 Lernpunkt:

Dolch+5 (**Gs01**), Keule+5 (**St01**)

2 Lernpunkte:

Krummsäbel+5 (**St31**, **Gs11**), Kurzschwert+5 (**Gs01**), Ochsenzunge+5 (**Gs31**), Rapier+5 (**Gs51**, **St11**), Streitkolben+5 (**St31**), Handaxt+5 (**St11**), leichter Speer+5 (**Gs01**) - Werfen+5 (**Gs21**), Wurfmesser+5* (**Gs61**), Wurfspieß+5* (**St31**, **Gs21**), Wurfaxt+5* (**St31**, **Gs31**), Wurfkeule+5* (**St31**, **Gs31**) - kleiner Schild+1 (**St31**, **Gs11**), Buckler+1 (**Gs61**), Parierdolch+1* (**Gs61**)

3 Lernpunkte:

Fuchtel+5 (**Gs31**, **St61**), Langschwert+5 (**St31**, **Gs21**), Kriegshammer+5 (**St61**, **Gs11**), Streitaxt+5 (**St61**, **Gs11**), Stoßspieß+5 (**St31**, **Gs11**), Kampfstab+5 (**Gs61**, **St31**), - Schleuder+5 (**Gs61**), Wurfpeil+5 (**Gs31**, **St11**)

4 Lernpunkte:

Waffenloser Kampf+5 (**St21**, **Gw21**) - Bogen+5 (**Gs31**, **St31**), Kurzbogen+5 (**Gs31**, **St11**), leichte Armbrust+5 (**Gs31**)

Fertigkeiten tabellarisch

Grundfertigkeiten:

Abrichten
Gassenwissen
Geheimzeichen
Schlösser öffnen
Stehlen
Stimmen nachahmen
Verbergen
Zeichensprache

Standardfertigkeiten:

Akrobatik	Himmelskunde	Schwimmen
Athletik	Kampf in Dunkelheit	Seemannsgang
Balancieren	Kampf in Schlachtreihe	Seilkunst
Ballista bedienen	Katapult bedienen	Singen
Baukunde	Klettern	Skifahren
Beidhändiger Kampf	Landeskunde	Sprechen: Sprache
Beredsamkeit	Laufen	Springen
Beschatten	Lesen von Zauberschrift	Spurenlesen
Dichten	Lippenlesen	Steuern
Erste Hilfe	Menschenkenntnis	Suchen
Erzählen	Meucheln	Tanzen
Fallen entdecken	Musizieren	Tarnen
Fallenmechanik	Rechnen	Tauchen
Fälschen	Reiten	Trinken
Fangen	Rudern	Überleben
Fechten	Sagenkunde	Verführen
Fechten tevarrischer Stil	Scharfschießen	Verhören
Gaukeln	Schätzen	Verkleiden
Geheimmechanismen öffnen	Schauspielern	Wagenlenken
Geländelauf	Schiffsführung	Wahrnehmung
Geschäftstüchtigkeit	Schleichen	Winden,
Giftmischen	Schlittenfahren	Zauberkunde
Glücksspiel	Schreiben: Sprache	

Ausnahmefertigkeiten:

<i>Alchimie</i>	<i>Kräuterkunde</i>
<i>Astrologie</i>	<i>Meditieren</i>
<i>Bogenkampf zu Pferd</i>	<i>Naturkunde</i>
<i>Fallenstellen</i>	<i>Orakelkunst</i>
<i>Heilkunde</i>	<i>Pflanzenkunde</i>
<i>Kampf in Vollrüstung</i>	<i>Schießen vom Streitwagen</i>
<i>Kampf vom Streitwagen</i>	<i>Streitwagen lenken</i>
<i>Kampf zu Pferd</i>	<i>Tierkunde</i>
<i>Kampftaktik</i>	