

Name	Plö Stark aus Sarnburg		
Ausbildung	Mystischer Krieger		
Kultur	Selenia	Abstammung	Handwerker
Rasse	Zwerg	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	dunkelbraun	Körpergröße	150
Augenfarbe	dunkelbraun	Gewicht	90
Hautfarbe		Geburtsort	Sarnburg



Mondzeichen	Bl. Antlitz d. Mondes	
Splitterpunkte	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

### Portrait

Schwächen		Erfahrung	
keine		Gesamt	148
Sprachen		Eingesetzt	147
Basargnomisch, Dragoreisch		Frei	1
Kulturrkunde		Heldengrad	2
Selenia			

Gottheit	
Glaube	Ressource nicht vorhanden

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	2	3	
Beweglichkeit	BEW	1	2	
Intuition	INT	2	2	
Konstitution	KON	4	6	
Mystik	MYS	3	4	
Stärke	STÄ	3	5	
Verstand	VER	2	3	
Willenskraft	WIL	3	4	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	tmp.	
Größenklasse	GK	4	4		Rasse
Geschwindigkeit	GSW	6			GK + BEW
Initiative	INI	8			10 - INT
Lebenspunkte	LP	11	1		GK+KON
Fokus	FO	26	10		2x(MYS+WIL)
Verteidigung	VTD	23	4		12+BEW+STÄ+/-Rasse
Geistiger Widerstand	GW	22	3		12+VER+WIL
Körperl. Widerstand	KW	24	2		12+KON+WIL

Fertigkeit	Wert	Punkte	Attribute	mod.	Meisterschaften/Spezialisierungen
Akrobatik	9	2	BEW/STÄ		
Alchemie	7	0	MYS/VER		
Anführen	7	0	AUS/WIL		
Arkane Kunde	10	3	MYS/VER		
Athletik	9	2	BEW/STÄ		
Darbietung	9	2	AUS/WIL		
Diplomatie	6	0	AUS/VER		
Edelhandwerk	5	0	INT/VER		
Empathie	9	4	INT/VER		
Entschlossenheit	10	3	AUS/WIL		
Fingerfertigkeit	5	0	AUS/BEW		
Geschichte und Mythen	10	3	MYS/VER		Einzelner Themenbereich 1
Handwerk	13	4	KON/VER		
Heilkunde	5	0	INT/VER		
Heimlichkeit	5	0	BEW/INT	1	
Jagdkunst	9	0	KON/VER		
Länderkunde	7	2	INT/VER		
Naturkunde	5	0	INT/VER		
Redegewandtheit	8	1	AUS/WIL		
Schlösser und Fallen	4	0	INT/BEW		
Schwimmen	11	0	STÄ/KON		
Seefahrt	8	0	BEW/KON		
Straßenkunde	7	2	AUS/INT		
Tierführung	5	0	AUS/BEW		
Überleben	9	1	INT/KON		
Wahrnehmung	8	2	INT/WIL		
Zähigkeit	13	3	KON/WIL		

Lebenspunkte																SR	1	Kampfrelevante Werte		
Unverletzt	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	GSW	6	
Angeschlagen	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	INI	8	
Verletzt	-2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	VTD	23	
Schwer verletzt	-4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	GW	22	
Todgeweiht	-8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	KW	24	
<input type="checkbox"/> kanalisiert <input checked="" type="checkbox"/> erschöpft <input checked="" type="checkbox"/> verzehrt																				

Kampf-Fertigkeit	Wert	Meisterschaften/Spezialisierungen
Handgemenge	0	
Hieb Waffen	6	Berserker
Ketten Waffen	0	
Klingen Waffen	9	Verteidigungswirbel, Verteidiger, Klingenwirbel
Schuss Waffen	0	
Stangen Waffen	0	
Wurf Waffen	0	

Nahkampf	Wert	Fertigkeit	Attribute	Schaden	Geschw.	Merkmale	Bemerkung
Waffenlos	7	Handgemenge	BEW/STÄ	1W6	5	Entwaffnend1, Stumpf, Umklammern	
Schwert des Stark	19	Klingen Waffen	KON/STÄ	2W6	10	Scharf3, Vielseitig	(R)(P)
Streitkolben	14	Hieb Waffen	BEW/KON	1W6+5	9		
			/				
			/				
			/				

Schild	Abw.	Fertigkeit	FW-Stoß	Stoß-Schad.	VTD+	Beh.	Tick+	Merkmale	Bemerkung
Rundschild	16	Klingen Waffen	16	1W6+1	2	2	0	Defensiv1	
Rel. Meisterschaften									

Fernkampf	Wert	Fertigkeit	Attribute	Schaden	Geschw.	Reichweite	Merkmale	Bemerkung
			/					
			/					
			/					

Rüstung	VTD	SR	Beh.	Tick+	Merkmale
Platte, schwer	4	4	3	3	
Sum./+Schild	-/-	1	-/-	-/-	Am Körper getr. Rüstung/Schild
Rel. Meisterschaften					

Freie Manöver		
Betäubungsschlag	1 EG	Betäubungsschaden; nur bei Nahkampfangriffen
Störender Angriff	je 1 EG	je +3 Probenerschwernis Entschlossenheit gegen Unterbrechung bei kontinuierl. Handlungen
Wuchtangriff	je 1 EG	Schaden je EG +1

Stärke	Wirkung
Giftresistenz	KW +2; Zähigkeitsproben +3
Robust 1	pro Gesundheitsstufe +1 LP
Orientierungssinn	Orientierungsproben-Bonus 3
Gesellig	temp. Kontakte 1, bei 1 Woche Aufenth. u. bisher keine Kontakte
Erhöhter Fokuspool 2	jeweils +5 Fokus
Natürlicher Rüstungsschutz	SR +1
Literat	Lesen/Schreiben

Ressource	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	
Stand	0	
Kontakte	2	Kontakte in Städten durch Handwerk meines Vaters
Vermögen	1	Bisschen Geld
Relikt	4	Anderthalbhänder
Zuflucht	1	In Sarnburg besitze ich noch die Schmiede meines Vaters

**Fokus 26**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

☒ kanalisiert  
 ☒ erschöpft  
 ☒ verzehrt

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Wundabzug als einmaliger Bonus
Grad 2	wie Grad 1; Bonus +3
	* 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	Übernahme des Wundabzugs eines Gefährten für 1 Stunde

Schule	Wert	Punkte	Attribute	mod.	Meisterschaften/Spezialisierungen
Erkenntnismagie	10	3	MYS/VER		
Schutzmagie	13	6	MYS/AUS		Sparsamer Zauberer, Hand des Zauberers
Stärkungsmagie	15	6	MYS/STÄ		Sparsamer Zauberer
			/		
			/		
			/		
			/		
			/		
			/		
			/		

Zauber	Schule	Wert	Schw	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Bem.
Objektilusion	Ark.Kund.	10	18	K4V1	2T	Ber.	K	2 EG/+K1V1	GRW 239
Magischer Kompass	Erkenntnis 0	10	15	1	1T	Zaub.		1 EG/+1V1	GRW 237
Magische Botschaft	Erkenntnis 1	10	18	4V1	5T	50m		1 EG/+1V1	GRW 237
Kleiner Magieschutz	Schutz 0	13	15	K1	1T	Zaub.	K	1 EG/+K1V1	GRW 234
Magische Rüstung	Schutz 1	13	18	K3V1	1T	Zaub.	K	1 EG/+K1V1	GRW 238
Steinhaut	Schutz 2	13	21	K7V2	9T	Zaub.	K	2 EG/+K2V2	GRW 246
Ausdauer stärken	Stärkung 0	15	15	K1	1T	Zaub.	K	1 EG/+K1V1	GRW 224
Sicht verbessern	Stärkung 1	15	18	K3V1	1T	Zaub.	K	1 EG/+K1V1	GRW 244
Lebenskraft stärken	Stärkung 2	15	21	K7V2	4T	Zaub.	K	1 EG/+K2V2	GRW 235

Erfolgsgrade		Schaden	
Reichweite	1 EG Erhöhung um Grundreichweite	1 EG	+1 Schaden; 1 Wesen
Verz. Fokus	3 EG -1 Pkt. verzehrter/erschöpfter Fokus	3 EG	Erhöhung um Grundwirkungsbereich
Wirkungsdauer	2 EG Erhöhung um Grundwirkungsdauer	Verstärken	s. Zauberbeschreibung

Notizen

Gefährten

Vermögen

Ausrüstung

AUS 3	BEW 2	INT 2	KON 6	Plö Stark aus Sarnburg	MYS 4	STÄ 5	VER 3	WIL 4
-------	-------	-------	-------	------------------------	-------	-------	-------	-------

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper
Amulett (Metall)	0	Am Körper
Angel und Schnur	0	Im Gepäck
Anti-Schmerz Droge	0	Im Gepäck
Armreif (Schildplatt)	0	Am Körper
Decke	1	Im Gepäck
Essgeschirr und -besteck	1	Im Gepäck
5x Fackel	1	Im Gepäck
Feuerstein, Stahl und Zunder	0	Im Gepäck
Handwerkshammer	1	Im Gepäck
Handwerkssset	2	Im Gepäck
Köder	0	Im Gepäck
Lederbeutel	1	Im Gepäck
3x Proviant (je Tagesration)	1	Im Gepäck
Zanger(Hammer/Zange)	1	Im Gepäck

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper

Vermögen	
Solare	
Lunare	70
Telare	

Notizen	
Feinde der Affali   -2 Einstellung	

AUS 3	BEW 2	INT 2	KON 6	Plö Stark aus Sarnburg	MYS 4	STÄ 5	VER 3	WIL 4
Name		Amulett (Metall)						
Typ		Amulett (Metall)			Material		Alabastereisen	
Verb./Pers./Legendäre Kräfte				Bedeutung		Verweis		
Geistiger Widerstand +1				Geistiger Widerstand 1		GRW 254		
Beschreibung		+1 GW						
Name		Armreif (Schildplatt)						
Typ		Armreif (Schildplatt)			Material		Gewöhnliches Material	
Verb./Pers./Legendäre Kräfte				Bedeutung		Verweis		
Zauberverankerung Grad 1 (Objektillusion)				Objektillusion		GRW 254		
Beschreibung		Objektillusion Armreif (auf Arkane Kunde)						
Name								
Typ					Material			
Verb./Pers./Legendäre Kräfte				Bedeutung		Verweis		
Beschreibung								

Allg. Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung
Einzelner Themenbereich 1(S)	1	Geschichte und Mythen	

Kampf-Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung
Berserker	1	Hieb Waffen	Bei einem Risikowurf können 4 Malus auf Verteidigung in Kauf genommen werden um Bonusschaden in halber Stärke zu bekommen. (GRW 97)
Verteidigungswirbel	1	Klingenwaffen	Manöver, mit dem die VTD für den nächsten Angriff in diesem Kampf um 2 erhöht wird (+1 je EG). (GRW 97)
Verteidiger	1	Klingenwaffen	Aktive Abwehr für Gefährten einsetzen (GRW 95)
Klingenwirbel	2	Klingenwaffen	Manöver, mit dem sofort ein zweiter Nahkampfangriff durchgeführt werden kann (dauert halbe WGS und hat einen Malus von 3). (GRW 98)

Zauber-Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung
Sparsamer Zauberer	1	Schutzmagie	-1 erschöpfter oder kanalisierter FO (mindestens 1) (GRW 201)
Hand des Zauberers	1	Schutzmagie	Reichweite "Zauberer" wird auf "Berührung" erweitert (nur bei freiwilligen Zielen) (GRW 201)
Sparsamer Zauberer	1	Stärkungsmagie	-1 erschöpfter oder kanalisierter FO (mindestens 1) (GRW 201)

## Erschaffung 03.01.2021 - 03.01.2021

	<b>Belohnungen</b> Erschaffung, 03.01.2021 EP: 15	<b>Steigerungen:</b> 14 EP: Stärke Erhöhter Fokuspool 0 EP: Meisterschaft Schutzmagie/Hand des Zauberers 10 EP: Konstitution 5 10 EP: Mystik 4 10 EP: Stärke 4 10 EP: Verstand 3 10 EP: Willenskraft 4 10 EP: Beweglichkeit 2 0 EP: Zauber 'Magische Rüstung' in Schutzmagie 0 EP: Meisterschaft Hieb Waffen/Berserker
--	---	--

## bis nach Wüste 03.01.2021 - 03.01.2021

	<b>Belohnungen</b> bis nach Wüste, 03.01.2021 EP: 85	<b>Steigerungen:</b> 9 EP: Klingenwaffen 6 0 EP: Meisterschaft Klingenwaffen/Verteidiger 10 EP: Ausstrahlung 3
--	--	---

## Vor Triathlon auf Insel/Blumen-Wettlauf, Auf Weg zum Dämmerwald 21.03.2021 - 21.03.2021

	<b>Belohnungen</b> Vor Triathlon auf Insel/Blumen-Wettlauf, Auf Weg zum Dämmerwald, 21.03.2021 EP: 15	<b>Steigerungen:</b>
--	---	----------------------

## Vulkan Höhlen 22.03.2021 - 22.03.2021

	<b>Belohnungen</b> Vulkan Höhlen, 22.03.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b> 9 EP: Erkenntnismagie 3 0 EP: Zauber 'Magischer Kompass' in Erkenntnismagie 0 EP: Zauber 'Magische Botschaft' in Erkenntnismagie 15 EP: Konstitution 6
--	--	---

## Vulkan Höhle - Vulkan Drache - Schiff Rochenangriff 04.04.2021 - 04.04.2021

	<b>Belohnungen</b> Vulkan Höhle - Vulkan Drache - Schiff Rochenangriff, 04.04.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b>
--	--	----------------------

## Mord in Zirkus 04.05.2021 - 04.05.2021

	<b>Belohnungen</b> Mord in Zirkus, 04.05.2021 EP: 10	<b>Steigerungen:</b> 15 EP: Stärke 5
--	--	---

## Ankunft im Jungle 24.05.2021 - 24.05.2021

	<b>Belohnungen</b> Ankunft im Jungle , 24.05.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b> 0 EP: Zauber 'Kleiner Magieschutz' in Schutzmagie 5 EP: Klingenwaffen 7
--	---	--

## T-REX 15.06.2021 - 15.06.2021

	<b>Belohnungen</b> T-REX, 15.06.2021 EP: 8	<b>Steigerungen:</b> 10 EP: Klingenwaffen 9
--	--	--



## Arkane Kunde

### Objektillusion

**Schulen:** Illusionsmagie 1

**Typus:** Objekt, Trugbild

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** K4V1

**Zauberdauer:** 2T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Der Zauberer kann ein Objekt als ein anderes ähnlicher Größe erscheinen lassen, etwa ein Stück Rinde als Münze oder einen Stock als Schwert. Lediglich die Sicht ist von dem Zauberer betroffen. Das Objekt darf maximal eine Last von 4 aufweisen.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,

Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 2 EG/+K1V1: Auch die übrigen Sinne sind betroffen.

### Erkenntnismagie

#### Magischer Kompass

**Schulen:** Erkenntnismagie 0, Naturmagie 0

**Typus:** Wildnis

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** 1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Der Zauberer erkennt intuitiv die Himmelsrichtungen, wodurch er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben zur Orientierung erhält.

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Auslösezeit

\* 1 EG/+1V1: Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

#### Magische Botschaft

**Schulen:** Erkenntnismagie 1

**Typus:** Botschaft

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 5T

**Reichweite:** 50m

**Wirkung:** Der Zauberer übermittelt dem Ziel eine gedankliche Botschaft aus maximal 5 Worten. Er muss das Ziel entweder kennen oder sehen. Das Ziel hört die Botschaft in der Stimme des Zauberers.

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Verzehrt Fokus, Reichweite, Auslösezeit

\* 1 EG/+1V1: Es können maximal 15 Worte übermittelt werden.

### Schutzmagie

#### Kleiner Magieschutz

**Schulen:** Schutzmagie 0

**Typus:** Konter

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** K1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Gegen das Ziel gerichtete Zauber erhalten einen Malus in Höhe von 1 Punkt.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 1 EG/+K1V1: Der Malus erhöht sich auf 2 Punkte.

#### Magische Rüstung

**Schulen:** Schutzmagie 1

**Typus:** Rüstung, Schutzfeld

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** K4V1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Der Zauberer umhüllt seinen Körper mit einer schimmernden Schicht aus purer Magie, die seine Verteidigung um 2 Punkte erhöht. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen Rüstung und Schutzfeld besitzen.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,

Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 1 EG/+K1V1: Die Erhöhung beträgt 3 Punkte.

#### Steinhaut

**Schulen:** Felsmagie 2, Schutzmagie 2,

Verwandlungsmagie 2

**Typus:** Haut, Rüstung

**Schwierigkeit:** 21

**Kosten:** K8V2

**Zauberdauer:** 9T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Die Haut des Zauberers wird hart wie Fels. Er erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 2 Punkten auf seine Verteidigung und seine Schadensreduktion. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls den Typus Haut besitzen.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,

Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 2 EG/+K2V2: Der Bonus auf die SR erhöht sich auf 3 Punkte.

### Stärkungsmagie

#### Ausdauer stärken

**Schulen:** Stärkungsmagie 0, Heilungsmagie 0

**Typus:** Körper stärken

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** K1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Für die Bestimmung einer Überanstrengung gilt die Konstitution des Zauberers als um 2 Punkte erhöht. Zähigkeit-Proben zur Abwehr des Zustands Erschöpft erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 1 EG/+K1V1: Die Konstitution gilt für Überanstrengung als um 3 Punkte erhöht. Der Bonus auf Zähigkeit-Proben steigt auf 3 Punkte.

#### Sicht verbessern

**Schulen:** Erkenntnismagie 1, Stärkungsmagie 1,

Verwandlungsmagie 2

**Typus:** Sinne

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** K4V1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe

von 3 Punkten auf jede Wahrnehmung-Probe, die seine Sicht betrifft.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,

Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 1 EG/+K1V1: Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

#### Lebenskraft stärken

**Schulen:** Heilungsmagie 1, Stärkungsmagie 2

**Typus:** Leben, Körper stärken

**Schwierigkeit:** 21

**Kosten:** K8V2

**Zauberdauer:** 4T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Der Zauberer erhält 6 zusätzliche Lebenspunkte, die im Falle erlittener Schadenspunkte zuerst verbraucht werden. Es ist möglich, dadurch temporär über einen Vorrat an Lebenspunkten zu verfügen, der über das natürliche Maximum hinausgeht (ebenso gelten die Regeln zu maximalen Boni auf abgeleitete Werte für diesen Zauber nicht). Sollte der Zauberer bereits verwundet sein, gelten weiter seine aktuellen Wundabzüge. Der Zauber endet automatisch, wenn die 6 zusätzlichen Lebenspunkte aufgebraucht wurden. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen Körper stärken und Leben besitzen.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,

Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 1 EG/+K2V2: Der Zauberer erhält insgesamt 8 zusätzliche Lebenspunkte.



### Hieb Waffen

---

#### Berserker

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Bevor der Abenteurer einen Risikowurf für einen Nahkampfangriff mit einer Hieb Waffe benutzt, kann er sich entscheiden, bis zu seiner nächsten Aktion einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf die Verteidigung hinzunehmen, um einen Bonus in Höhe seiner halben Stärke zum Schaden zu addieren.

### Klingen Waffen

---

#### Verteidigungswirbel

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** (Manöver) Zusätzlich zu seinem regulären Nahkampfangriff bringt der Kämpfer sich mit diesem Manöver in eine vorteilhafte defensive Position. Für den nächsten Angriff gegen seine Verteidigung in diesem Kampf ist diese um 2 Punkte erhöht. Zudem kann er weitere Erfolgsgrade nutzen, um seine Verteidigung pro eingesetztem Erfolgsgrad um einen weiteren Punkt zu erhöhen.

#### Verteidiger

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Abenteurer ist in der Lage, Aktive Abwehr (siehe S. 138) zur Erhöhung der Verteidigung für jemand anderen einzusetzen (hierfür darf nur die entsprechende Nahkampffertigkeit genutzt werden, nicht Akrobatik). Diese Person darf nicht weiter als 2 m von ihm entfernt sein. Die Probe zur Aktiven Abwehr erleidet einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Sollte der Angegriffene auch eine eigene Aktive Abwehr einsetzen, zählt das bessere Ergebnis.

#### Klingenwirbel

**Schwelle:** 2

**Beschreibung:** (Manöver) Gelingt das Manöver Klingenwirbel, rückt der Angreifer nach Abhandlung des Nahkampfangriffs noch einmal seine halbe Waffengeschwindigkeit in Ticks vor. Dafür kann er einen zweiten sofortigen Nahkampfangriff mit derselben Waffe und einem Malus in Höhe von 3 Punkten ausführen. Hierfür muss er nicht die sonst übliche Waffengeschwindigkeit aufwenden. Dieser Angriff kann gegen ein zweites in Nahkampfdistanz befindliches Ziel gerichtet sein, darf aber keine Meisterschafts-Manöver verwenden.

### Geschichte und Mythen

---

#### Spezialisierung: Einzelner Themenbereich 1

### Schutzmagie

---

#### Sparsamer Zauberer

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Zauberer erschöpft oder kanalisiert für Zauber der jeweiligen Schule immer

1 Punkt weniger als angegeben. Die Mindestkosten betragen 1 Punkt.

#### Hand des Zauberers

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Zauberer kann Sprüche der jeweiligen Schule, die eigentlich nur Reichweite Zauberer haben, per Berührung auf ein anderes freiwilliges Wesen sprechen. Hierfür fallen keine zusätzlichen Kosten an.

### Stärkungsmagie

---

#### Sparsamer Zauberer

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Zauberer erschöpft oder kanalisiert für Zauber der jeweiligen Schule immer 1 Punkt weniger als angegeben. Die Mindestkosten betragen 1 Punkt.

### Merkmale

---

#### Vielseitig

Bei solchen Waffen kann zwischen einhändiger und zweihändiger Führung gewechselt werden (Reaktion, 3 Ticks Dauer). In zweihändiger Führung erhöht sich ihr Schaden um 3 Punkte.

#### Defensiv

Bei einer erfolgreichen Aktiven Abwehr mit einer solchen Waffe oder einem solchen Schild erhält der Abenteurer einen zusätzlichen EG pro Stufe des Merkmals (gilt nicht für herausragendes Ergebnis). Bei Waffen ohne das Merkmal Zweihändig und bei Schilden kann dies auch genutzt werden, wenn man sie zusätzlich zu einer Hauptwaffe führt in diesem Fall gelten die entsprechenden Regeln zum Einsatz von Schilden und Parierwaffen (S. 164). Sollten zwei Gegenstände mit dem Merkmal Defensiv geführt werden, gilt stets nur der höhere Bonus (und natürlich nur der Bonus von Gegenständen, für die auch eine passende Fertigkeit für die Aktive Abwehr genutzt wurde).

#### Scharf

Alle Schadenswürfel einer Waffe mit diesem Merkmal werden immer als mindestens der Wert der Stufe des Merkmals gewertet, egal was eigentlich gewürfelt wurde. Eine Waffe mit 1W6+2 Schaden und dem Merkmal Scharf 2 richtet also selbst dann 4 Punkte Schaden an, wenn der Schadenswürfel eine 1 zeigt. Dies gilt nicht für zusätzliche Schadenswürfel aus Manövern, Zaubern oder sonstigen Quellen.