

Name	Brimborium		
Ausbildung	Elementarist		
Kultur	Ioria	Abstammung	Zauberer
Rasse	Mensch	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	schwarz	Körpergröße	175
Augenfarbe	dunkelbraun	Gewicht	75
Hautfarbe	weiß, sehr blass	Geburtsort	Ioria



Mondzeichen	Geist der Gedanken	
Splitterpunkte	6	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

### Portrait



Schwächen	Erfahrung	
Sozial sehr unerfahren, waghalsig, unerfahren im Kampf	Gesamt	142
Sprachen	Eingesetzt	142
Basargnomisch, Dragoreisch	Frei	0
Kulturrkunde	Heldengrad	2
Ioria		

Gottheit	Ulmon
Glaube	Ressource nicht vorhanden

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	tmp.	
Größenklasse	GK	5	5		Rasse
Geschwindigkeit	GSW	8			GK + BEW
Initiative	INI	7			10 - INT
Lebenspunkte	LP	7			GK+KON
Fokus	FO	33	15		2x(MYS+WIL)
Verteidigung	VTD	19	2		12+BEW+STÄ+/-Rasse
Geistiger Widerstand	GW	20	2		12+VER+WIL
Körperl. Widerstand	KW	19	2		12+KON+WIL

Fertigkeit	Wert	Punkte	Attribute	mod.	Meisterschaften/Spezialisierungen
Akrobatik	5	0	BEW/STÄ		
Alchemie	17	8	MYS/VER		Geselle
Anführen	8	0	AUS/WIL		
Arkane Kunde	15	6	MYS/VER		Meditaton
Athletik	6	1	BEW/STÄ		
Darbietung	9	1	AUS/WIL		
Diplomatie	8	0	AUS/VER		
Edelhandwerk	6	0	INT/VER		
Empathie	6	0	INT/VER		
Entschlossenheit	8	0	AUS/WIL		
Fingerfertigkeit	8	0	AUS/BEW		
Geschichte und Mythen	12	3	MYS/VER		
Handwerk	5	0	KON/VER		
Heilkunde	6	0	INT/VER		
Heimlichkeit	6	0	BEW/INT		
Jagdkunst	5	0	KON/VER		
Länderkunde	6	0	INT/VER		
Naturkunde	6	0	INT/VER		
Redegewandtheit	8	0	AUS/WIL		
Schlösser und Fallen	6	0	INT/BEW		
Schwimmen	4	0	STÄ/KON		
Seefahrt	5	0	BEW/KON		
Straßenkunde	14	6	AUS/INT		Gerüchte aufsnappen
Tierführung	8	0	AUS/BEW		
Überleben	5	0	INT/KON		
Wahrnehmung	13	6	INT/WIL	1	Umgebungssinne (Stadt)
Zähigkeit	5	0	KON/WIL		

Lebenspunkte															SR	0	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"/>	GSW	8	
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"/>	INI	7	
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"/>	VTD	19	
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"/>	GW	20	
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"/>	KW	19	
<input type="checkbox"/> kanalisiert <input checked="" type="checkbox"/> erschöpft <input checked="" type="checkbox"/> verzehrt																			

Kampf-Fertigkeit	Wert	Meisterschaften/Spezialisierungen
Handgemenge	0	
Hieb Waffen	0	
Ketten Waffen	0	
Klingen Waffen	1	
Schuss Waffen	0	
Stangen Waffen	0	
Wurf Waffen	0	

Nahkampf	Wert	Fertigkeit	Attribute	Schaden	Geschw.	Merkmale	Bemerkung
Waffenlos	5	Handgemenge	BEW/STÄ	1W6	5	Entwaffnend1,Stumpf,Umkammern	
Meditationsdolch	7	Klingen Waffen	BEW/INT	1W6+1	6	Wurffähig	(R)
			/				
			/				
			/				
			/				

Schild	Abw.	Fertigkeit	FW-Stoß	Stoß-Schad.	VTD+	Beh.	Tick+	Merkmale	Bemerkung
Rel. Meisterschaften									

Fernkampf	Wert	Fertigkeit	Attribute	Schaden	Geschw.	Reichweite	Merkmale	Bemerkung
Meditationsdolch	6	Wurf Waffen	BEW/INT	1W6-1	5	5	Improvisiert,Nahkampftauglich	(R)
			/					
			/					

Rüstung	VTD	SR	Beh.	Tick+	Merkmale
Sum./+Schild	- / -	0	- / -	- / -	Am Körper getr. Rüstung/Schild
Rel. Meisterschaften					

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

Stärke	Wirkung
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Literat	Lesen/Schreiben
Scharfes Gehör	Wahrnehmungsproben-Bonus 2
Erhöhter Fokuspool 2	jeweils +5 Fokus
Scharfe Sicht	Wahrnehmungsproben-Bonus 2
Konzentrationsstärke	Entschlossenheitsproben-Bonus 3 Konzentrationsstörung

Ressource	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	
Stand	0	
Kontakte	0	
Vermögen	4	Geld von Eltern mitgenommen
Relikt	2	Dolch
Zuflucht	0	
Mentor	2	Zuflucht bei Eltern in Ioria suchen

Grad 1	Umleitung von Schaden auf Fokus und umgekehrt
Grad 2	Minderung von 3 Punkten Verzehrung zu Erschöpfung
Grad 3	* Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte * Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3; Schaden -8 statt -5
Grad 4	Gefährte kann Kosten eines Zaubers ganz oder teilw. auf Splitterträger umleiten

[illegible]Seite 3 von 13

Notizen

- Gefährten

- Vermögen

- Ausrüstung

AUS 5	BEW 3	INT 3	KON 2	Brimborium		MYS 6	STÄ 2	VER 3	WIL 3
-------	-------	-------	-------	------------	--	-------	-------	-------	-------

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper
4x Baumwandlersaft (Harz)	0	Im Gepäck
Decke	1	Im Gepäck
Drachenchilisamen	0	Im Gepäck
Essgeschirr und -besteck	1	Im Gepäck
5x Fackel	1	Im Gepäck
Feuerstein, Stahl und Zunder	0	Im Gepäck
Gelehrtenkleidung	3	Am Körper
Halimar Pilze 1kg	0	Im Gepäck
3x Heilkraut +3hp	0	Im Gepäck
2x Heiltrank, leicht alt* +4hp	0	Im Gepäck
Inquo Trank (Erinnerungstrank)	0	Im Gepäck
Intuitionstrunk	0	Im Gepäck
Krokodilgalle	0	Im Gepäck
Lederstiefel	1	Am Körper
Lodenmantel	2	Am Körper
15x Phiole (4 cl)	0	Im Gepäck
3x Proviant (je Tagesration)	1	Im Gepäck
20x schlafblumen	0	Im Gepäck
Schwarzpulver	0	Im Gepäck
Trank mit durchgestrichener schwangerer Frau	0	Im Gepäck

Vermögen	
Solare	
Lunare	71
Telare	30

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper
Trank mit Fischgeruch	0	Im Gepäck
3x Warangift	0	Im Gepäck
zettel mit apparatur zum ausdrückenvon drachenchilis	0	Im Gepäck

Notizen

Name	<b>Meditationsdolch</b>		
Typ	Dolch	Material	Gewöhnliche Metalle
Verb./Pers./Legendäre Kräfte	Bedeutung		Verweis
Fokusunterstützung	Fokus 5		MAG 175
Beschreibung	Dolch aus dem Haus der Eltern mitgenommen. Mutter meinte ich soll ihn immer bei mir haben. Kann durch Meditation eingestimmt werden.		

Name			
Typ		Material	
Verb./Pers./Legendäre Kräfte	Bedeutung		Verweis
Beschreibung			

Allg. Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung
Geselle	1	Alchemie	Ermöglicht es, Gegenstände der Gegenstandsqualität 1 und 2 herzustellen. (GRW 103)
Meditaton	1	Arkane Kunde	Nur 10 Minuten um erschöpften Fokus zu reg. (MAG 45)
Gerüchte aufschnappen	1	Straßenkunde	+3 Bonus um Gerüchte aufzuschnappen. (GRW 132)
Umgebungssinne (Stadt)	1	Wahrnehmung	+3 Bonus auf Wahrnehmung (GRW 136)

Kampf-Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung

Zauber-Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung
Willensbrecher	1	Beherrschungsmagie	+2 Bonus auf gegen den GW gerichtete Beherrschungszauber (GRW 203)
Magische Sinne	1	Erkenntnismagie	Wahrnehmung +1 (MAG 59)
Flammenherz	1	Feuermagie	+1 Feuerschaden auf Feuerzauber des Typus "Schaden" (GRW 206)
Sparsamer Zauberer	1	Feuermagie	-1 erschöpfter oder kanalisierter FO (mindestens 1) (GRW 201)
Verstärkte Zauber	1	Feuermagie	-1 verzehrter FO bei Verstärkungen (MAG 46)
Feuermeisterschaft	2	Feuermagie	+2 Bonus, wenn ein Feuerzauber gegen den KW oder die VTD gerichtet ist (GRW 207)
Sparsamer Zauberer	1	Kampfmagie	-1 erschöpfter oder kanalisierter FO (mindestens 1) (GRW 201)
Gezielte Zauber	1	Kampfmagie	ignoriert Modifikatoren durch "Angriffe ins Kampfgetümmel" (S. 162) bei Zaubern (GRW 209)
Hand des Zauberers	1	Schicksalsmagie	Reichweite "Zauberer" wird auf "Berührung" erweitert (nur bei freiwilligen Zielen) (GRW 201)



## Notizen

Geboren in Ioria, Sohn von 1 Priester und 1 Magierin. Den Eltern war beiden von religiöser und kultureller Seite verboten Kinder zu bekommen.

Kindheit hauptsächlich im Haus verbracht, versteckt von der Öffentlichkeit. Im Haus habe ich oft mit Feuermagie am Kamin herumgespielt.

Beherrschungsmagie wurde mir von meiner Mutter und Heilungsmagie von meinem Vater beigebracht.

Viele Bücher über Kampfmagie gelesen.

Sozial sehr unerfahren, da so gut wie keine sozialen Interaktionen in Kindheit.

Oft am Fenster gesessen und die Leute auf der Straße beobachtet und Gerüchte etc. aufgeschnappt.

Allgemeine Bildung vor allem von Vater und Mutter, jedoch auch von Büchern und Beobachtungen der Straße.

Gelernt sich zu fokussieren durch Meditation wodurch hohe Fokuskapazität möglich ist.

Meine Eltern haben mich jedes Jahr mindestens 4 mal mit in den Urlaub in verschiedenste Kulturen genommen wodurch ich etwas soziales Gespür erlangt habe.

An meinem 17. Geburtstag bin ich aufgebrochen und meine Eltern hinter mir gelassen, um etwas von der Welt außerhalb des Hauses zu sehen.

Brief für Eltern hinterlassen. Geschrieben, dass ich selbst zurecht komme und wieder irgendwann zurückkommen werde.

Kontakt Wolkenburg +1

## Belohnungen für Brimborium

### Erschaffung 09.01.2021 - 09.01.2021

	<b>Belohnungen</b> Erschaffung, 09.01.2021 EP: 15	<b>Steigerungen:</b> 10 EP: Mystik 5
--	---	---

### Gnomenstadt, Rattling Hexe, Krankheit 10.01.2021 - 10.01.2021

	<b>Belohnungen</b> Gnomenstadt, Rattling Hexe, Krankheit, 10.01.2021 EP: 10	<b>Steigerungen:</b>
--	---	----------------------

### Gnomenstadt, Aftermath von Krankheit, Stadtwachenchef, Alchemieladen 17.01.2021 - 17.01.2021

	<b>Belohnungen</b> Gnomenstadt, Aftermath von Krankheit, Stadtwachenchef, Alchemieladen, 17.01.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b> 0 EP: Meisterschaft Kampfmagie/Gezielte Zauber 0 EP: Meisterschaft Feuermagie/Verstärkte Zauber
--	---	--

### Gnomenstadt Pferderennen + Ring aufspüren und hexenhaus 15.03.2021 - 15.03.2021

	<b>Belohnungen</b> Gnomenstadt Pferderennen + Ring aufspüren und hexenhaus, 15.03.2021 EP: 10	<b>Steigerungen:</b>
--	---	----------------------

### beginn von reise aus gnomenstadt + überfall bei lager + caressa weerwolf in nacht 29.03.2021 - 29.03.2021

	<b>Belohnungen</b> beginn von reise aus gnomenstadt + überfall bei lager + caressa weerwolf in nacht, 29.03.2021 EP: 10, 15L	<b>Steigerungen:</b> 10 EP: Ausstrahlung 5 10 EP: Verstand 3 3 EP: Darbietung 1 9 EP: Erkenntnismagie 3 0 EP: Zauber 'Hilferuf' in Erkenntnismagie 0 EP: Zauber 'Emotionen spüren' in Erkenntnismagie
--	--	---

### In unterschwenning, warangift geheilt, grüne kugel erhalten 12.04.2021 - 12.04.2021

	<b>Belohnungen</b> In unterschwenning, warangift geheilt, grüne kugel erhalten, 12.04.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b> 10 EP: Willenskraft 3
--	--	---

### caressa vater + berg erklimmen 25.04.2021 - 25.04.2021

	<b>Belohnungen</b> caressa vater + berg erklimmen, 25.04.2021 EP: 10	<b>Steigerungen:</b> 0 EP: Zauber 'Brandbeschleuniger' in Feuermagie
--	--	---

### Ankunft im Wolkendorf 10.05.2021 - 10.05.2021

	<b>Belohnungen</b> Ankunft im Wolkendorf, 10.05.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b>
--	--	----------------------

### Entsorgung von Sven 17.05.2021 - 17.05.2021

	<b>Belohnungen</b> Entsorgung von Sven, 17.05.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b> 0 EP: Zauber 'Wunde ausbrennen' in Feuermagie 0 EP: Zauber 'Feuerstrahl' in Feuermagie
--	--	---

### Zauber lernen in Bibliothek 07.06.2021 - 07.06.2021

	<b>Belohnungen</b> Zauber lernen in Bibliothek, 07.06.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b> 3 EP: Zauber 'Allerwelts Gesicht' in Beherrschungsmagie 3 EP: Zauber 'Vorbereitung' in Schicksalsmagie 6 EP: Zauber 'Hass hervorrufen' in Beherrschungsmagie 3 EP: Zauber 'Text verschlüsseln' in Erkenntnismagie 3 EP: Zauber 'Gedankenbild' in Erkenntnismagie 3 EP: Athletik 1
--	--	--

### Ankunft auf Erde 20.06.2021 - 20.06.2021

	<b>Belohnungen</b> Ankunft auf Erde, 20.06.2021 EP: 10	<b>Steigerungen:</b> 9 EP: Erkenntnismagie 6
--	--	---

### wieder in dorf, blumen mission geschafft 05.07.2021 - 05.07.2021

	<b>Belohnungen</b> wieder in dorf, blumen mission geschafft, 05.07.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b>
--	---	----------------------



## Belohnungen für Brimborium

zurück im dorf, faultier kopf, buntbär fell 16.08.2021 - 16.08.2021

	<b>Belohnungen</b> zurück im dorf, faultier kopf, buntbär fell, 16.08.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b>
--	--	----------------------

Caressa Ritual, Kampf 05.10.2021 - 05.10.2021

	<b>Belohnungen</b> Caressa Ritual, Kampf, 05.10.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b>
--	--	----------------------

Caressa hat verwandlung geschafft(werwolf überwunden), juvius "verflucht", wandern blind in wald 08.11.2021 - 08.11.2021

	<b>Belohnungen</b> Caressa hat verwandlung geschafft(werwolf überwunden), juvius "verflucht", wandern blind in wald, 08.11.2021 EP: 10	<b>Steigerungen:</b>
--	---	----------------------

durch wald geirrt und dinge erlebt 08.12.2021 - 08.12.2021

	<b>Belohnungen</b> durch wald geirrt und dinge erlebt, 08.12.2021 EP: 5	<b>Steigerungen:</b> 10 EP: Beweglichkeit 3 10 EP: Intuition 3 0 EP: Meisterschaft Erkenntnismagie/Magische Sinne 0 EP: Zauber 'Sprachverständnis' in Erkenntnismagie 15 EP: Feuermagie 9 0 EP: Meisterschaft Feuermagie/Feuermeisterschaft 0 EP: Zauber 'Flammenherrschaft' in Feuermagie
--	---	---

Krater mit Camps + Auf weg zum raschelnden Pfad 16.01.2022 - 16.01.2022

	<b>Belohnungen</b> Krater mit Camps + Auf weg zum raschelnden Pfad, 16.01.2022 EP: 5	<b>Steigerungen:</b>
--	---	----------------------

3 Fraktionen Stadt Ankunft 31.01.2022 - 31.01.2022

	<b>Belohnungen</b> 3 Fraktionen Stadt Ankunft, 31.01.2022 EP: 10	<b>Steigerungen:</b>
--	--	----------------------

Sven versteinert 02.03.2022 - 02.03.2022

	<b>Belohnungen</b> Sven versteinert, 02.03.2022 EP: 7	<b>Steigerungen:</b> 15 EP: Mystik 6 10 EP: Alchemie 8
--	---	--

## Beherrschungsmagie

### Einstellung verbessern

**Schulen:** Beherrschungsmagie 0

**Typus:** Einstellung

**Schwierigkeit:** GW

**Kosten:** K1

**Zauberdauer:** 3T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Der Zauberer verbessert die Einstellung des Ziels gegenüber einer von ihm bestimmten Person, Idee oder Sache um 1 Stufe (maximal auf Aufgeschlossen). Dieser Zauber benötigt weder Formel noch Geste.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 2 EG/+K1V1: Die Einstellung verbessert sich um insgesamt 2 Stufen (maximal auf Hilfsbereit).

### Allerwelts Gesicht

**Schulen:** Beherrschungsmagie 1

**Typus:** Gedächtnis

**Schwierigkeit:** GW

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** 10m

**Wirkung:** Das Ziel erinnert sich nicht an das Gesicht des Zauberers und kann ihn nur sehr vage beschreiben (Geschlecht, grobes Alter, Rasse). Dies gilt auch, wenn es den Zauberer innerhalb einer Stunde nach Wirken des Zaubers erneut sieht. Dieser Zauber benötigt weder Formel noch Geste.

**EG**

\* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus, Reichweite

\* 1 EG/+1V1: Auch wenn das Ziel innerhalb der nächsten drei Stunden den Zauberer noch einmal sieht, kann es anschließend den Zauberer nicht beschreiben.

### Furcht

**Schulen:** Beherrschungsmagie 1

**Typus:** Moral

**Schwierigkeit:** GW

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 4T

**Reichweite:** 5m

**Wirkung:** Das Ziel erhält den Zustand Angsterfüllt.

**Wirkungsdauer:** 60 T

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus, Reichweite, Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 2 EG/+1V1: Das Ziel ist nicht in der Lage, den Zauberer anzugreifen. Dieser Effekt hält genauso lange an wie der Zustand Angsterfüllt.

### Hass hervorrufen

**Schulen:** Beherrschungsmagie 2

**Typus:** Einstellung

**Schwierigkeit:** GW

**Kosten:** 8V2

**Zauberdauer:** 9T

**Reichweite:** 10m

**Wirkung:** Die Einstellung des Ziels gegenüber einer Person oder einer Sache wird um 3 Stufen verschlechtert (bis maximal feindlich).

**Wirkungsdauer:** 30 T

**EG**

\* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus, Wirkungsdauer

\* 1 EG/+2V2: Die Einstellung wird um 4 Stufen

verschlechtert (bis maximal feindlich).

### Suggestion

**Schulen:** Beherrschungsmagie 2

**Typus:** Halluzination

**Schwierigkeit:** GW

**Kosten:** K8V2

**Zauberdauer:** 7T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Der Betroffene erhält eine Suggestion nach Willen des Zauberers, sei es eine Idee, ein Vorurteil oder Ähnliches. Sprechen nichts Offensichtliches oder die moralischen Prinzipien der Person dagegen, hält er diese für seine eigene Eingebung und wird sie gemäß seinem Naturell verfolgen. Dieser Zauber unterliegt nicht den Regeln zur maximalen Wirkungsweite kanalisierter Zauber (S. 195) und benötigt weder Formel noch Geste.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Verzehrer Fokus,

Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 2 EG/+K2V2: Das Ziel wird die Suggestion selbst dann als seine Idee erachten, wenn Offensichtliches dagegen spricht, aber weiterhin seinen eigenen moralischen Grundsätzen folgen.

## Erkenntnismagie

### Hilferuf

**Schulen:** Erkenntnismagie 0

**Typus:** Verständigung

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** 1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** 100m

**Wirkung:** lässt Person in RW spüren, dass Zauberer in Gefahr ist

**EG**

\* Auslösezeit, Verzehrer Fokus, Reichweite

\* 1 EG/+1V1: Ziel erfährt Gesundheitsstufe des Zauberers

### Emotionen spüren

**Schulen:** Erkenntnismagie 1

**Typus:** Hellsicht, Gedanken

**Schwierigkeit:** GW

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 5T

**Reichweite:** 5m

**Wirkung:** Der Zauberer kann die im Moment der Auslösung seines Zaubers im Ziel vorherrschenden Emotionen spüren (also etwa Wut, Trauer, Hass, Gleichgültigkeit, etc.).

**EG**

\* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus, Reichweite

\* 2 EG/+1V1: Der Zauberer kann auch die ungefähre Stärke der Emotionen spüren (nach der Skala: schwach/mittel/stark).

### Gedankenbild

**Schulen:** Erkenntnismagie 1

**Typus:** Gedanken, Botschaft

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 7T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Der Zauberer übermittelt einem freiwilligen Ziel während der Wirkungsdauer des Zaubers seine Gedanken. Auf diese Weise kann er in kurzer Zeit auch komplexe Sachverhalte teilen oder

Bilder übermitteln. Dieser Zauber benötigt weder Formel noch Geste.

**Wirkungsdauer:** 15 s

**EG**

\* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus, Wirkungsdauer

\* 1 EG/+1V1: Der Zauber ist auch gegen unfreiwillige Ziele nutzbar. Die Schwierigkeit ist in einem solchen Fall der Geistige Widerstand des Ziels.

### Text verschlüsseln

**Schulen:** Erkenntnismagie 1

**Typus:** Verständigung

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 2T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Der Zauberer macht ein Schriftstück von einer Seite unlesbar, Buchstaben erscheinen verschwommen oder wild durcheinander gewürfelt. Wird ein von ihm bestimmtes Lösungswort gesprochen, nimmt der Text wieder seine ursprüngliche Form an.

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus,

Auslösezeit

\* 2 EG/+1V1: Es wird ein ganzes Buch unlesbar gemacht.

### Sprachverständnis

**Schulen:** Erkenntnismagie 2

**Typus:** Verständigung

**Schwierigkeit:** 21

**Kosten:** K8V2

**Zauberdauer:** 4m

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Der Zauberer vermag jede natürliche diesseitige Sprache zu verstehen. Er erhält dabei lediglich ein intuitives Verständnis für das Gesagte, bemerkt also etwa keine stilistischen Feinheiten. Geheimsprachen oder ähnliche Kunstprodukte werden nicht übersetzt, ebenso wie eine Verständigung in fremden Sprachen über diesen Zauber nicht möglich ist. Auch ist es nicht möglich, Gelesenes zu verstehen, nur das gesprochene Wort ist betroffen.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Verzehrer Fokus,

Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 1 EG/+K2V2: Der Zauberer vermag es auch, stilistische Feinheiten zu verstehen.

## Feuermagie

### Flamme

**Schulen:** Feuermagie 0

**Typus:** Objekt

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** 1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Eine Flamme entsteht in der Hand des Zauberers oder auf einem Objekt, mit der etwa eine Pfeife entzündet werden kann. Größere Objekte lassen sich mit diesem Zauber nicht anzünden.

**Wirkungsdauer:** 30 s

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 1 EG/+1V1: Es kann mit dem richtigen Material auch bis zur Größe eines Lagerfeuers Feuer

entzündet werden.

---

## Feuerstrahl

**Schulen:** Feuermagie 1, Kampfmagie 2

**Typus:** Schaden

**Schwierigkeit:** VTD

**Kosten:** 5V2

**Zauberdauer:** 8T

**Reichweite:** 10m

**Wirkung:** Der Zauberer wirft einen Feuerstrahl auf einen Gegner. Der Getroffene erleidet 2W6+5 Punkte Feuerschaden.

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Reichweite, Auslösezeit

\* 1 EG/+1V1: Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand Brennend 1.

---

## Flammenherrschaft

**Schulen:** Feuermagie 2

**Typus:** Elementarkontrolle

**Schwierigkeit:** 21

**Kosten:** K8V2

**Zauberdauer:** 7T

**Reichweite:** 10m

**Wirkung:** Der Zauberer beherrscht ein bereits brennendes, natürliches Feuer der Stufen 1-3. Er kann es sowohl abschwächen, also den Brandschaden um eine Stufe senken, als auch heißer brennen lassen und damit den Brandschaden um 1 Stufe erhöhen. Außerdem vermag er es in einfache Formen zu dirigieren.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Reichweite, Wirkungsdauer, Auslösezeit

\* 2 EG/+K2V2: Es kann auch ein Feuer der Stufen 4-5 beherrscht werden.

---

## Wunde ausbrennen

**Schulen:** Feuermagie 2

**Typus:** Elementarkontrolle

**Schwierigkeit:** 21

**Kosten:** 8V2

**Zauberdauer:** 2T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Die Wunden eines freiwilligen Ziels, das einer oder mehrerer Stufen des Zustands Blutend unterliegt, werden ausgebrannt. Der Zustand wird beendet, dafür erleidet das Ziel Feuerschaden in Höhe der Stufe des Zustands.

**EG**

\* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus  
\* 2 EG/+2V2: Das Ziel erleidet maximal einen Punkt Feuerschaden, egal wie hoch die Zustandsstufe war.

---

## Heilungsmagie

### Schutz vor Krankheiten

**Schulen:** Heilungsmagie 0, Schutzmagie 1

**Typus:** Körper stärken, Krankheit

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** K1

**Zauberdauer:** 4T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf den Körperlichen Widerstand gegen den Infektionswurf einer Krankheit.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus  
\* 1 EG/+K1V1: Bonus erhöht sich auf 4 Punkte.

---

## Selbstheilung

**Schulen:** Heilungsmagie 1

**Typus:** Leben

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Der Zauber gibt 3 Lebenspunkte.

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Auslösezeit  
\* 2 EG/+1V1: Es werden insgesamt 6 Lebenspunkte regeneriert.

---

## Kampfmagie

### Betäubungsschlag

**Schulen:** Kampfmagie 0

**Typus:** Schaden

**Schwierigkeit:** KW

**Kosten:** 1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** 5m

**Wirkung:** Ziel erleidet 1W6 Betäubungsschaden

**EG**

\* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Reichweite  
\* 1 EG/+1V1: Schaden +1

---

### Magischer Schlag

**Schulen:** Kampfmagie 1

**Typus:** Schaden

**Schwierigkeit:** VTD

**Kosten:** 3

**Zauberdauer:** 4T

**Reichweite:** 5m

**Wirkung:** Das Ziel wird von einem unsichtbaren magischen Angriff getroffen und erleidet 1W6+1 Punkte Schaden. Schadensreduktion wirkt gegen diesen Zauber nicht.

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Reichweite, Auslösezeit  
\* 1 EG/+1V1: Das Ziel erhält zusätzlich für 30 Ticks den Zustand Erschöpft 1.

---

### Objektexplosion

**Schulen:** Kampfmagie 2

**Typus:** Explosion, Objekt

**Schwierigkeit:** 21

**Kosten:** 8V2

**Zauberdauer:** 15T

**Reichweite:** 5m

**Wirkung:** Ein unbelebtes Objekt mit mindestens Last 5 erleidet 25 Schadenspunkte. Bis zu fünf weitere unbelebte Objekte mit mindestens Last 3 nach Wunsch des Zauberers in 5 m Umkreis um das Ziel erleiden außerdem 5 Schadenspunkte.

**EG**

\* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Reichweite, Schaden  
\* 2 EG/+2V2: Bis zu zehn weitere Objekte können vom Zauberer bestimmt werden.

---

## Schicksalsmagie

### Schützende Hand

**Schulen:** Schicksalsmagie 0

**Typus:** Segen

**Schwierigkeit:** 15

**Kosten:** 1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Der Zauberer erhält beim ersten Angriff, der während der Wirkungsdauer gegen ihn gerichtet wird, einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf den passenden Widerstandswert.

**Wirkungsdauer:** 1 h

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Wirkungsdauer, Auslösezeit  
\* 1 EG/+1V1: Der Bonus erhöht sich auf 2 Punkte.

---

## Segnung

**Schulen:** Schicksalsmagie 1

**Typus:** Segen

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** 4V1

**Zauberdauer:** 3T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Ziel erhält einen Bonus von 1 Punkt auf alle Fertigkeiten und Widerstandswerte.

**Wirkungsdauer:** 5 m

**EG**

\* Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer, Auslösezeit  
\* 2 EG/+1V1: Der Bonus erhöht sich auf 2 Punkte.

---

## Vorbereitung

**Schulen:** Schicksalsmagie 1

**Typus:** Objekt, Prophezeiung

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** 3V2

**Zauberdauer:** 2T

**Reichweite:** Ber.

**Wirkung:** Der Zauberer erhält eine Inspiration, dass ihm ein bestimmter Gegenstand bis Last 2 und bis zu einem Preis von 10 Lunaren in der nahen Zukunft nützen könnte. Wenn er innerhalb der Wirkungsdauer einen entsprechenden Gegenstand benötigt, kann er rückwirkend sagen, dass er ihn auf Basis seiner Inspiration erworben hat (und muss in diesem Fall die Kosten aufwenden) oder dass er einen bereits in seinem Besitz befindlichen Gegenstand auch am Körper führt. Dies ist nur möglich, wenn es zwischen Wirken des Zaubers und Nutzung der Wirkung eine Möglichkeit gab, einen entsprechenden Gegenstand zu erwerben oder wieder an sich zu nehmen. Der Gegenstand wird behandelt, als wäre er die ganze Zeit mitgeführt worden. Wenn man also beispielsweise sämtliche Ausrüstung zurücklassen musste, dann kann man auch keinen Gegenstand dabei haben.

**Wirkungsdauer:** 12 h

**EG**

\* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer  
\* 1 EG/+1V1: Der Gegenstand kann bis zu Last 3 haben und Kosten von bis zu 15 Lunaren aufweisen.

---

## Lebenssamen

**Schulen:** Heilungsmagie 1, Schicksalsmagie 2

**Typus:** Leben

**Schwierigkeit:** 18

**Kosten:** K4V1

**Zauberdauer:** 1T

**Reichweite:** Zaub.

**Wirkung:** Das nächste Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es sofort 6 Lebenspunkte zurück (bis zu seinem Maximum an Lebenspunkten). Ein Ziel kann von diesem Zauber nicht mehr als einmal gleichzeitig

betroffen sein. Der Zauber endet, wenn diese  
Lebenspunkte geheilt werden.

**Wirkungsdauer:** K

**EG**

\* Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus

\* 1 EG/+K1V1: Das Ziel erhält unter obigen  
Bedingungen insgesamt 9 Lebenspunkte zurück  
(ebenfalls bis zum Maximum).

---



## Alchemie

### Geselle

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Alchemist kann Alchemika der Gegenstandsqualität 1 und 2 herstellen.

## Arkane Kunde

### Meditaton

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Zauberer hat eine in seiner Tradition oder Kultur verbreitete Technik erlernt, um seinen Geist besonders effektiv zu ordnen. Er benötigt nur noch 10 Minuten, um erschöpften Fokus zu regenerieren. Dafür ist diese Form der Regeneration so aufwändig, dass er dabei nichts anders tun kann. Die nötigen Meditationstechniken sind so auffällig, dass die Durchführung der Meditation vor Beobachtern nicht verborgen werden kann.

## Straßenkunde

### Gerüchte aufsnappen

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Abenteurer hat ein offenes Ohr für Gerüchte, die in einer Stadt umgehen, und vermag es, falsche von richtigen zu unterscheiden. Der Abenteurer erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, wenn er Straßenkunde einsetzt, um Gerüchte aufzuschnappen.

## Wahrnehmung

### Umgebungssinne (Stadt)

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Abenteurer kennt Sinneswahrnehmungen einer bestimmten Umgebung (Stadt, Wald, Steppe, Wüste, Sumpf etc.) besonders gut. In einer solchen Umgebung erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Wahrnehmung-Proben, da er genau weiß, worauf er achten muss.

## Beherrschungsmagie

### Willensbrecher

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf Beherrschungszauber, die gegen den Geistigen Widerstand gerichtet sind.

## Erkenntnismagie

### Magische Sinne

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Die Sinne des Zauberers sind durch die magische Beschäftigung mit ihnen derart geschult, dass er einen Bonus in Höhe von einem Punkt auf seine Wahrnehmung erhält.

## Feuermagie

### Flammenherz

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Von dem Feuerzauberer beschworenes Feuer brennt besonders heiß. Alle Feuerzauber des Typus Schaden verursachen 1 zusätzlichen Punkt Feuerschaden.

### 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.

### Verstärkte Zauber

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Zauberer benötigt bei seinen Zaubern dieser Magieschule einen verzehrten Fokuspunkt weniger als üblich, um die Verstärkung zu aktivieren.

### Feuermeisterschaft

**Schwelle:** 2

**Beschreibung:** Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf Feuerzauber, die gegen den Körperlichen Widerstand oder die Verteidigung gerichtet sind.

## Kampfmagie

### 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.

### Gezielte Zauber

**Schwelle:** 1

**Beschreibung:** Der Zauberer kann die Modifikatoren für Angriffe ins Kampfgetümmel (GRW 162) bei Zaubern ignorieren.

## Schicksalsmagie

### 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.

## Merkmale

### Wurffähig

Die Nahkampfwaffe kann auch als Wurfaffe mit eigenen Werten verwendet werden.

### Nahkampftauglich

Die Fernkampfwaffe kann auch als Nahkampfwaffe mit eigenen Werten verwendet werden.

### Improvisiert

Diese Gegenstände des Alltags sind eigentlich nicht für den Kampf geeignet. Allerdings verbessern sich ihr Schaden und ihre Waffengeschwindigkeit um je 2 Punkte, wenn der Kämpfer über die Meisterschaft Improvisation in der entsprechenden Kampffertigkeit verfügt.