

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	11	<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	105
Sprachen	Eingesetzt	102
Basargnomisch, Dragoreisch	Frei	3
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	5	
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	31	15		2x(MYS+WIL)
Verteidigung	VTD	29	12		12+BEW+STÄ+/-Rasse
Geistiger Widerstand	GW	30	12		12+VER+WIL
Körperl. Widerstand	KW	29	12		12+KON+WIL

Fertigkeit	Wert	Punkte	Attribute	mod.	Meisterschaften/Spezialisierungen
Akrobatik	5	0	BEW/STÄ		
Alchemie	14	6	MYS/VER		Geselle
Anführen	8	0	AUS/WIL		
Arkane Kunde	14	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	11	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"/>	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"/>	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"/>	VTD	29		
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"/>	GW	30		
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"/>	KW	29		
<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,Umklammern	
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 Probenerschwerenis 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

Fokus 31

<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 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"/>

☒ kanalisiert
 ☒ erschöpft
 ☒ verzehrt

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Umleitung von Schaden auf Fokus und umgekehrt
Grad 2	Minderung von 3 Punkten Verzehrung zu Erschöpfung
	* 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	Gefährte kann Kosten eines Zaubers ganz oder teilw. auf Splitterträger umleiten

Schule	Wert	Punkte	Attribute	mod.	Meisterschaften/Spezialisierungen
Beherrschungsmagie	14	6	MYS/WIL		Willensbrecher
Erkenntnismagie	14	6	MYS/VER		Magische Sinne
Feuermagie	16	6	MYS/AUS		Flammenherz, Sparsamer Zauberer, Verstärkte Zauber
Heilungsmagie	13	3	MYS/AUS		
Kampfmagie	13	6	MYS/STÄ		Sparsamer Zauberer, Gezielte Zauber
Schicksalsmagie	16	6	MYS/AUS		Hand des Zauberers
			/		
			/		
			/		
			/		

Zauber	Schule	Wert	Schw	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Bem.
Einstellung verbessern	Beherrschung 0	14	GW	K1	3T	Ber.	K	2 EG/+K1V1	GRW 226
Allerwelts Gesicht	Beherrschung 1	14	GW	4V1	1T	10m		1 EG/+1V1	MAG 117
Furcht	Beherrschung 1	14	GW	4V1	4T	5m	60 T	2 EG/+1V1	GRW 230
Hass hervorrufen	Beherrschung 2	14	GW	8V2	9T	10m	30 T	1 EG/+2V2	MAG 131
Suggestion	Beherrschung 2	14	GW	K8V2	7T	Ber.	K	2 EG/+K2V2	GRW 247
Hilferuf	Erkenntnis 0	14	15	1	1T	100m		1 EG/+1V1	MAG 116
Emotionen spüren	Erkenntnis 1	14	GW	4V1	5T	5m		2 EG/+1V1	MAG 124
Gedankenbild	Erkenntnis 1	14	18	4V1	7T	Ber.	15 s	1 EG/+1V1	MAG 127
Text verschlüsseln	Erkenntnis 1	14	18	4V1	2T	Ber.		2 EG/+1V1	GRW 247
Sprachverständnis	Erkenntnis 2	14	21	K8V2	4m	Zaub.	K	1 EG/+K2V2	GRW 245
Flamme	Feuer 0	16	15	1	1T	Ber.	30 s	1 EG/+1V1	GRW 229
Feuerstrahl	Feuer 1	16	VTD	4V2	8T	10m		1 EG/+1V1	GRW 228
Wunde ausbrennen	Feuer 2	16	21	7V2	2T	Ber.		2 EG/+2V2	MAG 145
Schutz vor Krankheiten	Heilung 0	13	15	K1	4T	Zaub.	K	1 EG/+K1V1	MAG 138
Selbstheilung	Heilung 1	13	18	4V1	1T	Zaub.		2 EG/+1V1	GRW 244
Betäubungsschlag	Kampf 0	13	KW	1	1T	5m		1 EG/+1V1	MAG 116
Magischer Schlag	Kampf 1	13	VTD	2	4T	5m		1 EG/+1V1	GRW 238
Objektexplosion	Kampf 2	13	21	7V2	15T	5m		2 EG/+2V2	MAG 135
Schützende Hand	Schicksal 0	16	15	1	1T	Zaub.	1 h	1 EG/+1V1	GRW 243
Segnung	Schicksal 1	16	18	4V1	3T	Ber.	5 m	2 EG/+1V1	GRW 244
Vorbereitung	Schicksal 1	16	18	3V2	2T	Ber.	12 h	1 EG/+1V1	MAG 143
Lebenssamen	Schicksal 2	16	18	K4V1	1T	Zaub.	K	1 EG/+K1V1	MAG 133

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

Notizen

Gefährten

Vermögen

Ausrüstung

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

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper
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
Krokodilgalle	0	Im Gepäck
Lederstiefel	1	Am Körper
Lodenmantel	2	Am Körper
3x Proviant (je Tagesration)	1	Im Gepäck
3x Warangift	0	Im Gepäck
zettel mit apparatur zum ausdrückenvon drachenchilis	0	Im Gepäck

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper

Vermögen	
Solare	
Lunare	71
Telare	35

Notizen	

Name	Meditationsdolch		
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)
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

	Belohnungen Erschaffung, 09.01.2021 EP: 15	Steigerungen: 10 EP: Mystik 5
--	---	---

Gnomenstadt, Rattling Hexe, Krankheit 10.01.2021 - 10.01.2021

	Belohnungen Gnomenstadt, Rattling Hexe, Krankheit, 10.01.2021 EP: 10	Steigerungen:
--	---	----------------------

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

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

Gnomenstadt Pferderennen + Ring aufspüren und hexenhaus 15.03.2021 - 15.03.2021

	Belohnungen Gnomenstadt Pferderennen + Ring aufspüren und hexenhaus, 15.03.2021 EP: 10	Steigerungen:
--	---	----------------------

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

	Belohnungen beginn von reise aus gnomenstadt + überfall bei lager + caressa weerwolf in nacht, 29.03.2021 EP: 10, 15L	Steigerungen: 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

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

caressa vater + berg erklimmen 25.04.2021 - 25.04.2021

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

Ankunft im Wolkendorf 10.05.2021 - 10.05.2021

	Belohnungen Ankunft im Wolkendorf, 10.05.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	--	----------------------

Entsorgung von Sven 17.05.2021 - 17.05.2021

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

Zauber lernen in Bibliothek 07.06.2021 - 07.06.2021

	Belohnungen Zauber lernen in Bibliothek, 07.06.2021 EP: 5	Steigerungen: 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

	Belohnungen Ankunft auf Erde, 20.06.2021 EP: 10	Steigerungen: 9 EP: Erkenntnismagie 6
--	--	---

wieder in dorf, blumen mission geschafft 05.07.2021 - 05.07.2021

	Belohnungen wieder in dorf, blumen mission geschafft, 05.07.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	---	----------------------

zurück im dorf, faultier kopf, buntbär fell, 3/4 missionen geschafft 16.08.2021 - 16.08.2021

	Belohnungen zurück im dorf, faultier kopf, buntbär fell, 3/4 missionen geschafft, 16.08.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	---	----------------------

Caressa Ritual gestartet, Kampf gegen werwolf 05.10.2021 - 05.10.2021

	Belohnungen Caressa Ritual gestartet, Kampf gegen werwolf, 05.10.2021 EP: 5	Steigerungen: 10 EP: Intuition 3 0 EP: Zauber 'Sprachverständnis' in Erkenntnismagie 0 EP: Meisterschaft Erkenntnismagie/Magische Sinne 10 EP: Beweglichkeit 3
--	--	---

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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt Fokus, Reichweite, Auslösezeit

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

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, Verzehrt 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, Verzehrt 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 Zauberer gibt 3 Lebenspunkte.

EG

* Erschöpfter Fokus, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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, Verzehrt 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 dabeihaben.

Wirkungsdauer: 12 h

EG

* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrt 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, Verzehrt 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.

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

Nahkampftauglich

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

Wurffähig

Die Nahkampfwaffe kann auch als Wurfaffe 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.