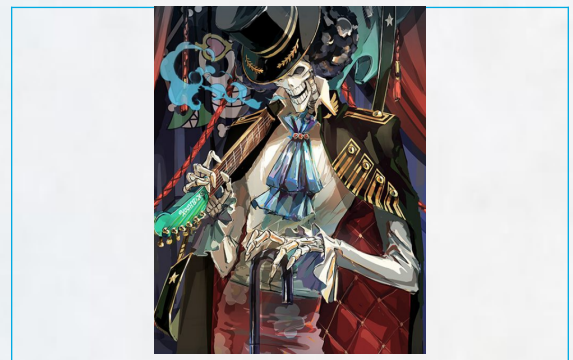


Name	Juvius Bleizunge		
Ausbildung	Sangesgeselle		
Kultur	Selenia	Abstammung	Künstler
Rasse	Mensch	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	dunkelbraun	Körpergröße	180
Augenfarbe	dunkelgrün	Gewicht	85
Hautfarbe		Geburtsort	



Mondzeichen	Omen d. sch. Mondes	<input checked="" type="radio"/>
Splitterpunkte	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Portrait



Schwächen	Erfahrung
Orientierungslos, Beharrt auf seine Meinung (insb. bzgl. Orientierung)	Gesamt 40
Sprachen	Eingesetzt 33
Basargnomisch, Dragoreisch	Frei 7
Kulturrkunde	Heldengrad 1
Selenia	

Gottheit	
Glaube	Ressource nicht vorhanden

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	tmp.	
Größenklasse	GK	5	5		Rasse
Geschwindigkeit	GSW	9			GK + BEW
Initiative	INI	8			10 - INT
Lebenspunkte	LP	7			GK+KON
Fokus	FO	20	10		2x(MYS+WIL)
Verteidigung	VTD	18			12+BEW+STÄ+/-Rasse
Geistiger Widerstand	GW	16			12+VER+WIL
Körperl. Widerstand	KW	16			12+KON+WIL

Fertigkeit	Wert	Punkte	Attribute	mod.	Meisterschaften/Spezialisierungen
Akrobatik	12	6	BEW/STÄ		Ausweichen 1, Antäuschen 1
Alchemie	5	0	MYS/VER		
Anführen	6	0	AUS/WIL		
Arkane Kunde	5	0	MYS/VER		
Athletik	9	3	BEW/STÄ		
Darbietung	12	6	AUS/WIL		Pass ja auf!, Publikumsliebbling
Diplomatie	7	1	AUS/VER		
Edelhandwerk	4	0	INT/VER		
Empathie	7	3	INT/VER		
Entschlossenheit	8	2	AUS/WIL		
Fingerfertigkeit	8	0	AUS/BEW		
Geschichte und Mythen	8	3	MYS/VER		Einzelner Themenbereich 1, Legendsänger
Handwerk	4	0	KON/VER		
Heilkunde	4	0	INT/VER		
Heimlichkeit	8	2	BEW/INT		
Jagdkunst	4	0	KON/VER		
Länderkunde	5	1	INT/VER		
Naturkunde	4	0	INT/VER		
Redegewandtheit	12	6	AUS/WIL		Beißender Spott
Schlösser und Fallen	6	0	INT/BEW		
Schwimmen	4	0	STÄ/KON		
Seefahrt	6	0	BEW/KON		
Straßenkunde	9	3	AUS/INT		
Tierführung	8	0	AUS/BEW		
Überleben	4	0	INT/KON		
Wahrnehmung	8	4	INT/WIL		
Zähigkeit	4	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	9		
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	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"/>	VTD	18		
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	16		
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	16		
<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	0	
Schuss Waffen	0	
Stangen Waffen	3	
Wurf Waffen	0	

Nahkampf	Wert	Fertigkeit	Attribute	Schaden	Geschw.	Merkmale	Bemerkung
Waffenlos	6	Handgemenge	BEW/STÄ	1W6	5	Entwaffnend1,Stumpf,Umkammern	
Godenspeer	9	Stangenwaffen	BEW/INT	3W6	11	Kritisch2,Lange Waffe,Scharf2,Zweihändig	
			/				
			/				
			/				
			/				

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

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

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 Probenerschwerbis Entschlossenheit gegen Unterbrechung bei kontinuierl. Handlungen
Wuchtangriff	je 1 EG	Schaden je EG +1

Stärke	Wirkung
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Gesellig	temp. Kontakte 1, bei 1 Woche Aufenth. u. bisher keine Kontakte
Gutes Gedächtnis	+3 Bonus Erinnerung/Wissen abrufen; Details
Erhöhter Fokuspool 2	jeweils +5 Fokus
Scharfes Gehör	Wahrnehmungsproben-Bonus 2
Zielstrebig	Ziel/Ideal;+2 KW, GW, Entschlossenheit, Zähigkeit

Ressource	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	
Stand	0	
Kontakte	3	Kann Gaukler / Künstler um kleine Gefallen bitten
Vermögen	1	Geld
Relikt	3	Laute
Relikt	1	Godenspeer

Fokus 20

 kanalisiert  erschöpft  verzehrt

Mondzeichen-Fähigkeiten

Grad 1	Spielleiter muss Probe gegen Splitterträger wiederholen
Grad 2	Probenwiederholung mit 3 Punkten Malus
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 darf 1 Würfel einer Probe erneut würfeln sofern kein Patzer

[illegible][illegible]

Erfolgsgrade

Reichweite	1 EG	Erhöhung um Grundreichweite
Verz. Fokus	3 EG	-1 Pkt. verzehrter/erschöpfter Fokus
Wirkungsdauer	2 EG	Erhöhung um Grundwirkungsdauer

Schaden	1 EG	+1 Schaden; 1 Wesen
---------	------	---------------------

Wirkungsbereich	3 EG	Erhöhung um Grundwirkungsbereich
Verstärken		s. Zauberschreibung

Notizen

- Gefährten

- Vermögen

- Ausrüstung

AUS 4	BEW 4	INT 2	KON 2	Juvius Bleizunge	MYS 3	STÄ 2	VER 2	WIL 2
-------	-------	-------	-------	------------------	-------	-------	-------	-------

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper
Decke	1	Im Gepäck
Essgeschirr und -besteck	1	Im Gepäck
5x Fackel	1	Im Gepäck
Feuerstein, Stahl und Zunder	0	Im Gepäck
Laute	3	Am Körper
3x Proviant (je Tagesration)	1	Im Gepäck

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper

Vermögen	
Solare	
Lunare	5
Telare	

Notizen	

AUS 4	BEW 4	INT 2	KON 2	Juvius Bleizunge	MYS 3	STÄ 2	VER 2	WIL 2
Name		Godenspeer						
Typ		Godenspeer			Material			
Verb./Pers./Legendäre Kräfte			Bedeutung			Verweis		
Unauffällig						MSK 90		
Beschreibung		Relikt! Getarnt als Spazierstock						
Name		Laute						
Typ		Laute			Material			
Verb./Pers./Legendäre Kräfte			Bedeutung			Verweis		
Stärke Grad 1						MSK 103		
Klang des Schreckens						MSK 102		
Beschreibung		=> Zauber mit Reichweite Berührung => Reichweite: Hörreichweite						
Name								
Typ					Material			
Verb./Pers./Legendäre Kräfte			Bedeutung			Verweis		
Beschreibung								

Allg. Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung
Ausweichen 1	1	Akrobatik	VTD+2, wenn weder Rüstung noch Schild. Wenn Gesamt-Beh. <=1 und Tick-Zuschlag 0, dann nur +1 (MSK 108)
Antäuschen 1	1	Akrobatik	+1 EG bei aktiver Abwehr, wenn Gesamt-Beh. <=1 und Tick-Zuschlag 0 (MSK 109)
Pass ja auf!	1	Darbietung	Bei einer Zusammenarbeit im Kampf darf der Abenteurer seine Darbietung benutzen. (GRW 109)
Publikumsliebbling	1	Darbietung	Der Abenteurer bekommt für seine Darbietung die doppelte Summe. (GRW 109)
Einzelner Themenbereich 1(S)	1	Geschichte und Mythen	
Legendensänger	1	Geschichte und Mythen	+3 Bonus auf "Darbietung", wenn Epen und Legenden vorgetragen werden. (GRW 117)
Beißender Spott	1	Redegewandtheit	Nach erfolgreicher Probe hat das Ziel einen Malus von 1 Punkt (+1 je EG) auf alle nicht direkt gegen den Abenteurer gerichteten Proben in der Szene. (GRW 124)

Kampf-Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung

Zauber-Meisterschaften	Schw.	Fertigkeit	Wirkung
Heilungseffizienz	1	Heilungsmagie	Bei Lebenszaubern zusätzlich Fokus erschöpfen für mehr Heilung (MAG 70)
Hand des Zauberers	1	Schutzmagie	Reichweite "Zauberer" wird auf "Berührung" erweitert (nur bei freiwilligen Zielen) (GRW 201)

Erschaffung 07.01.2021 - 07.01.2021

	Belohnungen Erschaffung, 07.01.2021 EP: 15	Steigerungen: 9 EP: Schutzmagie 6 0 EP: Meisterschaft Schutzmagie/Hand des Zauberers 0 EP: Zauber 'Eiserne Aura' in Schutzmagie
--	---	---

Abenteuer Pferderennen 01.02.2021 - 01.02.2021

	Belohnungen Abenteuer Pferderennen, 01.02.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	---	----------------------

EXP 2021-01-10 01.02.2021 - 01.02.2021

	Belohnungen EXP 2021-01-10, 01.02.2021 EP: 10	Steigerungen:
--	--	----------------------

EXP 2021-01-17 01.02.2021 - 01.02.2021

	Belohnungen EXP 2021-01-17, 01.02.2021 EP: 5	Steigerungen: 9 EP: Illusionsmagie 6 0 EP: Zauber 'Trugbild' in Illusionsmagie
--	---	---

EXP 2021-01-01 01.02.2021 - 01.02.2021

	Belohnungen EXP 2021-01-01, 01.02.2021 EP: 5	Steigerungen: 10 EP: Mystik 3
--	---	---

Heilungsmagie

Erwecken

Schulen: Heilungsmagie 0

Typus: Körper stärken

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 1T

Reichweite: Ber.

Wirkung: Ziel verliert Zustand

Bewusstlos/Schlafend

EG

* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrt Fokus,

Reichweite

* 1 EG/+1V1: Ziel heilt 3 Betäubungsschaden

Temporärer Schild

Schulen: Heilungsmagie 1, Schutzmagie 2

Typus: Leben, Schild

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 3T

Reichweite: 5m

Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird von einem Schild wirbelnder Lebenskraft umgeben. Es erhält 6 temporäre Lebenspunkte (siehe S. 72).

Wirkungsdauer: 60 T

EG

* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrt Fokus, Reichweite, Wirkungsdauer

* 1 EG/+1V1: Solange das Ziel mindestens einen temporären Lebenspunkt besitzt, erhält es einen Punkt Schadensreduktion.

Leichte Heilung

Schulen: Heilungsmagie 2

Typus: Leben

Schwierigkeit: 21

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 2T

Reichweite: Ber.

Wirkung: Der Zauber regeneriert 6 Lebenspunkte.

EG

* Erschöpfter Fokus, Verzehrt Fokus, Auslösezeit

* 2 EG/+2V2: Es werden insgesamt 10 Lebenspunkte regeneriert.

Illusionsmagie

Geräuschhexerei

Schulen: Illusionsmagie 0

Typus: Geräusch

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 4T

Reichweite: 10m

Wirkung: Der Zauberer lässt ein kurzes und nicht zu komplexes Geräusch wie etwa ein Türknarren oder ein Bellen entstehen. Dieser Zauber benötigt keine Formel.

EG

* Erschöpfter Fokus, Reichweite, Auslösezeit

* 1 EG/+1V1: Statt eines einfachen Geräusches handelt es sich um bis zu fünf Worte mit der Stimme des Zaubers.

Schützendes Spiegelbild

Schulen: Illusionsmagie 1, Schutzmagie 2

Typus: Tarnung, Trugbild

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 2T

Reichweite: 5m

Wirkung: Das Ziel des Zaubers erhält ein magisches Spiegelbild, das sich verhält und bewegt wie er. Der erste Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff gegen das Ziel während der Wirkungsdauer benötigt einen zusätzlichen Erfolgsgrad zum Gelingen. Sollte dieser EG nicht erreicht werden, aber hätte das Ergebnis für einen Treffer ohne die Wirkung dieses Zaubers gereicht, zählt dieser Angriff als Streiftreffer und richtet nur halben Schaden an. Anschließend endet der Zauber.

Wirkungsdauer: 60 T

EG

* Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrt Fokus, Reichweite, Wirkungsdauer

* 2 EG/+1V1: Der Zauber endet erst nach dem zweiten entsprechenden Angriff innerhalb der Wirkungsdauer.

Trugbild

Schulen: Illusionsmagie 2

Typus: Trugbild

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6T

Reichweite: 5m

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine statische Illusion bis maximal Größenklasse 6, die Sicht und Gehör betrifft.

Wirkungsdauer: K

EG

* Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus, Reichweite, Wirkungsdauer, Auslösezeit

* 2 EG/+K2V2: Die Illusion kann auch bewegt sein.

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.

Rindenhaut

Schulen: Naturmagie 1, Schutzmagie 1,

Verwandlungsmagie 1

Typus: Haut, Pflanzen, Rüstung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 3T

Reichweite: Zaub.

Wirkung: Die Haut des Zaubers wird borkig und hart. Er erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 1 Punkt 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/+K1V1: Der Bonus auf die Schadensreduktion erhöht sich auf 2 Punkte.

Eiserne Aura

Schulen: Stärkungsmagie 2, Schutzmagie 2

Typus: Körper stärken, Aura

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 9T

Reichweite: Zaub.

Wirkung: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl erhalten jeweils einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf die Verteidigung. Die Boni gelten nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich.

Wirkungsdauer: K

Wirkungsbereich: 5 m

EG

* Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,

Wirkungsbereich, Wirkungsdauer, Auslösezeit

* 1 EG/+K2V2: Es können bis zu fünf Wesen bestimmt werden.

Akrobatik

Ausweichen 1

Schwelle: 1

Beschreibung: Die Verteidigung des Abenteurers erhöht sich um 2 Punkte, wenn er weder Rüstungen noch Schilde oder Parierwaffen trägt, er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Dieser Bonus reduziert sich, je nachdem, wie stark der Abenteurer belastet ist. Trägt er Ausrüstung mit einer Gesamt-Behinderung von maximal 1 und einem Tick-Zuschlag von 0, reduziert sich der Bonus auf 1 Punkt. Belastet ihn seine Ausrüstung noch stärker, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und Tick-Zuschlag werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe Gegenstandsqualität betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus Meisterschaften, Zaubern oder einer Personalisierung, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus Zuständen.

Antäuschen 1

Schwelle: 1

Beschreibung: Bei einer erfolgreichen Aktiven Abwehr mit der Fertigkeit Akrobatik erhält der Abenteurer 1 zusätzlichen Erfolgsgrad, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Diese Meisterschaft kommt nur zum Tragen, wenn Rüstungen, Schilde, Parierwaffen und sonstige Ausrüstung des Abenteurers eine Gesamt-Behinderung von 1 und einen Tick-Zuschlag von 0 nicht überschreiten. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und Tick-Zuschlag werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe Gegenstandsqualität betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus Meisterschaften, Zaubern oder einer Personalisierung, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus Zuständen.

Darbietung

Pass ja auf!

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer hat (etwa durch Erfahrung im Bühnenfechten) gelernt, bedrohlicher auszusehen als er ist. Das bringt Gegner dazu, seinen eigentlich ungefährlichen Scheinattacken besondere Aufmerksamkeit zu schenken. Bei Verwendung der Regeln zur Zusammenarbeit im Kampf darf er Darbietung anstelle einer Kampffertigkeit einsetzen und kann seine EG voll nutzen.

Publikumsliebbling

Schwelle: 1

Beschreibung: Wenn der Künstler Darbietung nutzt, um Geld zu verdienen, erhält er die doppelte Summe.

Geschichte und Mythen

Spezialisierung: Einzelner Themenbereich 1

Legendensänger

Schwelle: 1

Beschreibung: Das Wissen des Abenteurers macht ihn zu einem gerngesehenen Gast in Tavernen und an den Höfen. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Darbietung-Proben, wenn er Epen und Legenden vorträgt.

Redegewandtheit

Beißender Spott

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer ist für seine scharfe Zunge berühmt und berüchtigt. Er würfelt eine vergleichende Probe auf Redegewandtheit gegen den Geistigen Widerstand seines Ziels. Diese kontinuierliche Aktion dauert 10 Ticks. Bei einem Erfolg verliert das Ziel die Beherrschung und erleidet einen Malus in Höhe von 1 Punkt (+1 pro Erfolgsgrad) auf alle nicht direkt gegen den Abenteurer gerichteten Proben in der Szene. Je nach Ziel kann sich der Abenteurer mit einer Duellforderung konfrontiert sehen.

Heilungsmagie

Heilungseffizienz

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Zauberer kann bei direktem Lebenspunkte wiederherstellenden Heilungszaubern des Typus Leben einen weiteren Punkt Fokus erschöpfen, um dreimal so viele Lebenspunkte zusätzlich zu heilen, wie der um eins reduzierte Zaubergrad beträgt.

Schutzmagie

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

Kritisch

Der Schaden eines Angriffs einer Waffe mit diesem Merkmal erhöht sich für jeden Schadenswürfel, der die maximale Augenzahl würfelt, um die Stufe des Merkmals. Beispiel: Ein Abenteurer greift mit einer Zweihandkeule (Schaden 2W10+4, Merkmal Kritisch 3) an. Er würfelt beim Schaden 10 und 5. Da ein Würfel das höchste Ergebnis zeigt, erhöht sich der Schaden dank des Merkmals um 3 insgesamt richtet der Hieb also satte 22 Punkte Schaden an. Hätte er mit beiden Würfeln eine 10 gewürfelt, wäre das Merkmal sogar zweimal zum Tragen gekommen, für einen Maximalschaden von

30 Punkten.

Lange Waffe

Die Waffe ermöglicht es, aus einer größeren Distanz anzugreifen. Ein gegnerisches Lösen aus dem Kampf erhält einen Malus in Höhe von 3 Punkten, ein eigenes einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

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.

Zweihändig

Die Waffe muss mit zwei Händen geführt werden. Sie kann nicht im berittenen Kampf eingesetzt werden, sofern sie nicht auch das Merkmal Reiterwaffe besitzt.