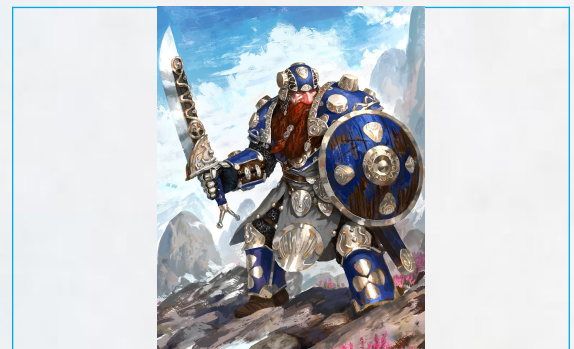


Name	Plö Stark aus Sarnburg		
Ausbildung	Mystischer Krieger		
Kultur	Selenia	Abstammung	Handwerker
Rasse	Zwerg	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	dunkelbraun	Körpergröße	150
Augenfarbe	dunkelbraun	Gewicht	90
Hautfarbe		Geburtsort	Sarnburg



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

Portrait



Schwächen	Erfahrung
keine	Gesamt 273
Sprachen	Eingesetzt 271
Basargnomisch, Dragoreisch	Frei 2
Kulturrkunde	Heldengrad 2
Selenia	

Gottheit	
Glaube	Ressource nicht vorhanden

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	tmp.	
Größenklasse	GK	4	4		Rasse
Geschwindigkeit	GSW	6			GK + BEW
Initiative	INI	7			10 - INT
Lebenspunkte	LP	11	1		GK+KON
Fokus	FO	28	10		2x(MYS+WIL)
Verteidigung	VTD	23	4		12+BEW+STÄ+/-Rasse
Geistiger Widerstand	GW	23	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	9	0	MYS/VER		
Anführen	8	0	AUS/WIL		
Arkane Kunde	12	3	MYS/VER		
Athletik	9	2	BEW/STÄ		
Darbietung	10	2	AUS/WIL		
Diplomatie	8	0	AUS/VER		
Edelhandwerk	7	0	INT/VER		
Empathie	11	4	INT/VER		
Entschlossenheit	11	3	AUS/WIL		
Fingerfertigkeit	6	0	AUS/BEW		
Geschichte und Mythen	12	3	MYS/VER		Einzelner Themenbereich 1
Handwerk	19	9	KON/VER		Geselle (Schmiedekunst), Geselle (Holzbearbeitung), Fachmann (Holzbearbeitung), Fachmann (Schmiedekunst)
Heilkunde	7	0	INT/VER		
Heimlichkeit	6	0	BEW/INT	1	
Jagdkunst	10	0	KON/VER		
Länderkunde	9	2	INT/VER		
Naturkunde	7	0	INT/VER		
Redegewandtheit	9	1	AUS/WIL		
Schlösser und Fallen	5	0	INT/BEW		
Schwimmen	11	0	STÄ/KON		
Seefahrt	8	0	BEW/KON		
Straßenkunde	9	2	AUS/INT		
Tierführung	15	9	AUS/BEW		Dompteur, Herr der Bestien
Überleben	10	1	INT/KON		
Wahrnehmung	9	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"/>	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"/>	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	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"/>	GW	23	
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	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	17	Klingen Waffen	16	1W6+1	2	2	0	Defensiv1	
Sigmunds Schild	17	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 Probenerschwermiss 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

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
5x Fackel	1	Im Gepäck
Feuerstein, Stahl und Zunder	0	Im Gepäck
Handwerkshammer	1	Im Gepäck
Handwerksset	2	Im Gepäck
10x Holz 0.3m balken	1	Im Gepäck
Köder	0	Im Gepäck
Lederbeutel	1	Im Gepäck
Nägel (50 Stück)	1	Im Gepäck
Papyrus, 10 Bögen	0	Im Gepäck
3x Proviant (je Tagesration)	1	Im Gepäck
Ring mit Schildrune	0	Am Körper
Schnur, 10m	1	Im Gepäck
3x Seil, 10 m	1	Im Gepäck
Zanger(Hammer/Zange)	1	Im Gepäck

Ausrüstung	Last	Behälter/Körper

Vermögen	
Solare	
Lunare	58
Telare	70

Notizen
Feinde der Affali -2 Einstellung

AUS 4	BEW 2	INT 3	KON 6	Plö Stark aus Sarnburg	MYS 5	STÄ 5	VER 4	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	
Geselle (Schmiedekunst)	1	Handwerk	Ermöglicht es, Gegenstände der Gegenstandsqualität 1 und 2 herzustellen. (GRW 103)
Geselle (Holzbearbeitung)	1	Handwerk	Ermöglicht es, Gegenstände der Gegenstandsqualität 1 und 2 herzustellen. (GRW 103)
Fachmann (Holzbearbeitung)	2	Handwerk	Ermöglicht es, Gegenstände der Gegenstandsqualität 3 und 4 herzustellen. (GRW 103)
Fachmann (Schmiedekunst)	2	Handwerk	Ermöglicht es, Gegenstände der Gegenstandsqualität 3 und 4 herzustellen. (GRW 103)
Dompteur	1	Tierführung	Abenteurer kann domestizierten Tieren (Merkmal Kreatur) einfache Tricks beibringen oder sie auf die Jagd oder in den Kampf schicken. (GRW 133)
Herr der Bestien	2	Tierführung	Ermöglicht es Wesen ohne Merkmal "Tier" auszubilden und einfache Befehle zu geben. (GRW 133)

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

	Belohnungen Erschaffung, 03.01.2021 EP: 15	Steigerungen: 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

	Belohnungen bis nach Wüste, 03.01.2021 EP: 85	Steigerungen: 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

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

Vulkan Höhlen 22.03.2021 - 22.03.2021

	Belohnungen Vulkan Höhlen, 22.03.2021 EP: 5	Steigerungen: 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

	Belohnungen Vulkan Höhle - Vulkan Drache - Schiff Rochenangriff, 04.04.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	--	----------------------

Mord in Zirkus 04.05.2021 - 04.05.2021

	Belohnungen Mord in Zirkus, 04.05.2021 EP: 10	Steigerungen: 15 EP: Stärke 5
--	--	---

Ankunft im Jungle 24.05.2021 - 24.05.2021

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

T-REX 15.06.2021 - 15.06.2021

	Belohnungen T-REX, 15.06.2021 EP: 8	Steigerungen: 10 EP: Klingenwaffen 9
--	--	--

Ankunft im Jungledorf 28.06.2021 - 28.06.2021

	Belohnungen Ankunft im Jungledorf, 28.06.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	--	----------------------

Ruinen und 2 Gnome 09.08.2021 - 09.08.2021

	Belohnungen Ruinen und 2 Gnome, 09.08.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	---	----------------------

Das Innere der Ruinen und Bilder der Prophezeiung 23.08.2021 - 23.08.2021

	Belohnungen Das Innere der Ruinen und Bilder der Prophezeiung, 23.08.2021 EP: 15	Steigerungen: 0 EP: Meisterschaft Klingenwaffen/Klingenwirbel 0 EP: Zauber 'Steinhaut' in Schutzmagie 15 EP: Mystik 5
--	---	---

Geröllfeld, Harpien, Finsterschwinge ritual 27.10.2021 - 27.10.2021

	Belohnungen Geröllfeld, Harpien, Finsterschwinge ritual, 27.10.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	--	----------------------

In Stadt mit Seuche am Feenportal 01.12.2021 - 01.12.2021

	Belohnungen In Stadt mit Seuche am Feenportal, 01.12.2021 EP: 5	Steigerungen:
--	--	----------------------

Tuniervorbereitung 16.12.2021 - 16.12.2021

	Belohnungen Tuniervorbereitung, 16.12.2021 EP: 5	Steigerungen: 15 EP: Verstand 4 10 EP: Intuition 3
--	---	---

Tunier vorzeitig beendet 09.02.2022 - 09.02.2022

	Belohnungen Tunier vorzeitig beendet, 09.02.2022 EP: 10	Steigerungen: 6 EP: Handwerk 6 0 EP: Meisterschaft Handwerk/Geselle (Schmiedekunst) 5 EP: Meisterschaft Handwerk/Geselle (Holzbearbeitung)
--	--	--

Erhalten von Sigmunds Schild 23.11.2022 - 23.11.2022

	Belohnungen Erhalten von Sigmunds Schild, 23.11.2022 EP: 65	Steigerungen: 15 EP: Handwerk 9 0 EP: Meisterschaft Handwerk/Fachmann (Holzbearbeitung) 10 EP: Meisterschaft Handwerk/Fachmann (Schmiedekunst) 3 EP: Tierführung 1 15 EP: Ausstrahlung 4 15 EP: Tierführung 6
--	--	--

Chillen in Altfeste 12.04.2023 - 12.04.2023

	Belohnungen Chillen in Altfeste, 12.04.2023 EP: 5	Steigerungen:
--	--	----------------------

Yugis Angelegenheiten 12.04.2023 - 12.04.2023

	Belohnungen Yugis Angelegenheiten, 12.04.2023 EP: 5	Steigerungen: 15 EP: Tierführung 9 0 EP: Meisterschaft Tierführung/Dompteur 0 EP: Meisterschaft Tierführung/Herr der Bestien
--	--	--

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, Verzehrter 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, Verzehrter 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, Verzehrter 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, Verzehrter 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, Verzehrter 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, Verzehrter 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

Handwerk

Geselle (Schmiedekunst)

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Handwerker kann bis zu 2 EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 1 und 2 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss

für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar.

Geselle (Holzbearbeitung)

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Handwerker kann bis zu 2 EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 1 und 2 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar.

Fachmann (Holzbearbeitung)

Schwelle: 2

Beschreibung: Der Handwerker kann bis zu 3 EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 3 und 4 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar.

Fachmann (Schmiedekunst)

Schwelle: 2

Beschreibung: Der Handwerker kann bis zu 3 EG bei passenden Proben ansammeln und Gegenstände der Gegenstandsqualität 3 und 4 herstellen und reparieren. Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Der Besitz des Schwerpunktes ist keine Voraussetzung für die Wahl dieser Meisterschaft. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar.

Tierführung

Dompteur

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer ist in der Lage, domestizierten Tieren (Wesen mit Merkmal Kreatur) einfache Befehle und Verhaltensweisen beizubringen. Er kann sie, nachdem er sich mit ihnen vertraut gemacht und sie an sich gewöhnt hat, in einen Kampf oder auf die Jagd schicken und ihnen kleinere Tricks vermitteln.

Herr der Bestien

Schwelle: 2

Beschreibung: Der Abenteurer kann nun wilde Tiere (Wesen ohne Merkmal Kreatur aber mit Typus Tier) ausbilden und ihnen einfache Befehle vermitteln.

Schutzmagic

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.

Stärkungsmagic

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.

Stärken

Giftresistenz

Der Abenteurer ist besonders resistent gegen Gifte (S. 175). Kommt er mit einem entsprechenden Stoff in Kontakt, gilt sein Körperlicher Widerstand als um 2 Punkte erhöht. Auf Zähigkeit-Proben zum Widerstand gegen Gift erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Robust 1

Der Abenteurer kann deutlich mehr Schaden einstecken als andere Personen gleicher Statur. Auf jeder Gesundheitsstufe erhält er 1 zusätzlichen Lebenspunkt. Diese Stärke kann bis zu dreimal gewählt werden.

Orientierungssinn

Der Abenteurer verfügt über ein besonderes Gespür für die Himmelsrichtung. Er erhält stets einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben zur Orientierung.

Gesellig

Der Umgang mit Kulturschaffenden liegt dem Abenteurer im Blut. Hält er sich mindestens eine Woche lang in einer größeren Gemeinschaft auf, erhält er temporär bis zu seiner Abreise die Ressource Kontakte 1 für diese Gemeinschaft, sofern er bisher keine entsprechenden Kontakte besitzt.

Erhöhter Fokuspool 2

Der Abenteurer vermag es, ein größeres Maß an magischer Kraft durch seinen Körper zu leiten. Er erhält 5 zusätzliche Fokuspunkte. Diese Stärke ist beliebig oft wählbar.

Natürlicher Rüstungsschutz

Die Haut des Abenteurers ist von einem dichten Fell bedeckt oder auf andere Weise besonders widerstandsfähig, was ihm eine Schadensreduktion von 1 einbringt.

Literat

Der Abenteurer hat gelernt zu lesen und zu schreiben. Er beherrscht automatisch die Schriften aller von ihm beherrschten Sprachen. Ohne diese Stärke ist ein Abenteurer des Lesens und Schreibens nicht mächtig.

Merkmale

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.

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).

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.