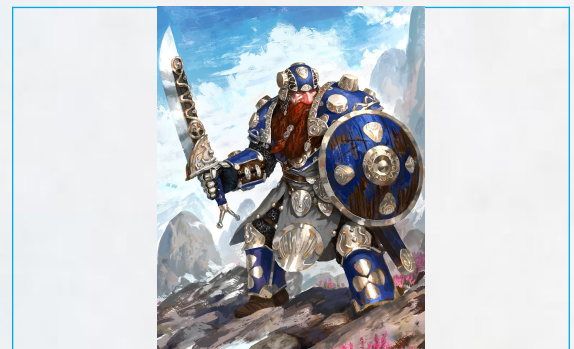


Name	Plö Stark aus Sarnburg		
Ausbildung	Mystischer Krieger		
Kultur	Selenia	Abstammung	Handwerker
Rasse	Zwerg	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	dunkelbraun	Körpergröße	150
Augenfarbe	dunkelbraun	Gewicht	90
Hautfarbe		Geburtsort	Sarnburg



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	263
Sprachen	Eingesetzt	256
Basargnomisch, Dragoreisch	Frei	7
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	12	6	AUS/BEW		Dompteur
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 Nahkampfgriffen
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

Fokus 28

 kanalisiert erschöpft verzehrt

Mondzeichen-Fähigkeiten

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

[illegible][illegible]

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

Schaden	1 EG	+1 Schaden; 1 Wesen
Wirkungsbereich	3 EG	Erhöhung um Grundwirkungsbereich
Verstärken		s. Zauberschreibung

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	65
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)

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 0 EP: Meisterschaft Tierführung/Dompteur
--	--	--

Arkane Kunde

Objektillusion

Schulen: Illusionsmagie 1
Typus: Objekt, Trugbild
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 2T
Reichweite: Ber.
Wirkung: Der Zauberer kann ein Objekt als ein anderes ähnlicher Größe erscheinen lassen, etwa ein Stück Rinde als Münze oder einen Stock als Schwert. Lediglich die Sicht ist von dem Zauberer betroffen. Das Objekt darf maximal eine Last von 4 aufweisen.
Wirkungsdauer: K
EG
 * Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,
 Wirkungsdauer, Auslösezeit
 * 2 EG/+K1V1: Auch die übrigen Sinne sind betroffen.

Erkenntnismagie

Magischer Kompass

Schulen: Erkenntnismagie 0, Naturmagie 0
Typus: Wildnis
Schwierigkeit: 15
Kosten: 1
Zauberdauer: 1T
Reichweite: Zaub.
Wirkung: Der Zauberer erkennt intuitiv die Himmelsrichtungen, wodurch er einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben zur Orientierung erhält.
EG
 * Erschöpfter Fokus, Auslösezeit
 * 1 EG/+1V1: Der Bonus erhöht sich auf 3 Punkte.

Magische Botschaft

Schulen: Erkenntnismagie 1
Typus: Botschaft
Schwierigkeit: 18
Kosten: 4V1
Zauberdauer: 5T
Reichweite: 50m
Wirkung: Der Zauberer übermittelt dem Ziel eine gedankliche Botschaft aus maximal 5 Worten. Er muss das Ziel entweder kennen oder sehen. Das Ziel hört die Botschaft in der Stimme des Zauberers.
EG
 * Erschöpfter Fokus, Verzehrt Fokus, Reichweite, Auslösezeit
 * 1 EG/+1V1: Es können maximal 15 Worte übermittelt werden.

Schutzmagie

Kleiner Magieschutz

Schulen: Schutzmagie 0
Typus: Konter
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1T
Reichweite: Zaub.
Wirkung: Gegen das Ziel gerichtete Zauber erhalten einen Malus in Höhe von 1 Punkt.
Wirkungsdauer: K
EG
 * Kanalisierter Fokus, Wirkungsdauer, Auslösezeit

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

Magische Rüstung

Schulen: Schutzmagie 1
Typus: Rüstung, Schutzfeld
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1T
Reichweite: Zaub.
Wirkung: Der Zauberer umhüllt seinen Körper mit einer schimmernden Schicht aus purer Magie, die seine Verteidigung um 2 Punkte erhöht. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen Rüstung und Schutzfeld besitzen.
Wirkungsdauer: K
EG
 * Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,
 Wirkungsdauer, Auslösezeit
 * 1 EG/+K1V1: Die Erhöhung beträgt 3 Punkte.

Steinhaut

Schulen: Felsmagie 2, Schutzmagie 2, Verwandlungsmagie 2
Typus: Haut, Rüstung
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 9T
Reichweite: Zaub.
Wirkung: Die Haut des Zauberers wird hart wie Fels. Er erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 2 Punkten auf seine Verteidigung und seine Schadensreduktion. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls den Typus Haut besitzen.
Wirkungsdauer: K
EG
 * Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,
 Wirkungsdauer, Auslösezeit
 * 2 EG/+K2V2: Der Bonus auf die SR erhöht sich auf 3 Punkte.

Stärkungsmagie

Ausdauer stärken

Schulen: Stärkungsmagie 0, Heilungsmagie 0
Typus: Körper stärken
Schwierigkeit: 15
Kosten: K1
Zauberdauer: 1T
Reichweite: Zaub.
Wirkung: Für die Bestimmung einer Überanstrengung gilt die Konstitution des Zauberers als um 2 Punkte erhöht. Zähigkeit-Proben zur Abwehr des Zustands Erschöpft erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.
Wirkungsdauer: K
EG
 * Kanalisierter Fokus, Wirkungsdauer, Auslösezeit
 * 1 EG/+K1V1: Die Konstitution gilt für Überanstrengung als um 3 Punkte erhöht. Der Bonus auf Zähigkeit-Proben steigt auf 3 Punkte.

Sicht verbessern

Schulen: Erkenntnismagie 1, Stärkungsmagie 1, Verwandlungsmagie 2
Typus: Sinne
Schwierigkeit: 18
Kosten: K4V1
Zauberdauer: 1T
Reichweite: Zaub.
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus in Höhe

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

Wirkungsdauer: K

EG

* Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,
 Wirkungsdauer, Auslösezeit
 * 1 EG/+K1V1: Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Lebenskraft stärken

Schulen: Heilungsmagie 1, Stärkungsmagie 2
Typus: Leben, Körper stärken
Schwierigkeit: 21
Kosten: K8V2
Zauberdauer: 4T
Reichweite: Zaub.
Wirkung: Der Zauberer erhält 6 zusätzliche Lebenspunkte, die im Falle erlittener Schadenspunkte zuerst verbraucht werden. Es ist möglich, dadurch temporär über einen Vorrat an Lebenspunkten zu verfügen, der über das natürliche Maximum hinausgeht (ebenso gelten die Regeln zu maximalen Boni auf abgeleitete Werte für diesen Zauber nicht). Sollte der Zauberer bereits verwundet sein, gelten weiter seine aktuellen Wundabzüge. Der Zauber endet automatisch, wenn die 6 zusätzlichen Lebenspunkte aufgebraucht wurden. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen Körper stärken und Leben besitzen.
Wirkungsdauer: K
EG
 * Kanalisierter Fokus, Verzehrt Fokus,
 Wirkungsdauer, Auslösezeit
 * 1 EG/+K2V2: Der Zauberer erhält insgesamt 8 zusätzliche Lebenspunkte.

Hieb Waffen

Berserker

Schwelle: 1

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

Klingen Waffen

Verteidigungswirbel

Schwelle: 1

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

Verteidiger

Schwelle: 1

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

Klingenwirbel

Schwelle: 2

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

Geschichte und Mythen

Spezialisierung: Einzelner Themenbereich 1

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.

Schutzmagie

Sparsamer Zauberer

Schwelle: 1

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

Hand des Zauberers

Schwelle: 1

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

Stärkungsmagie

Sparsamer Zauberer

Schwelle: 1

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

Merkmale

Vielseitig

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

Defensiv

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

Scharf

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