

| | | | |
|------------|---------------|-------------|----------|
| Name | Hiro Maki | | |
| Ausbildung | Waffenmeister | | |
| Kultur | Kungaitan | Abstammung | Landadel |
| Rasse | Mensch | Geschlecht | männlich |
| Haarfarbe | schwarz | Körpergröße | 170 |
| Augenfarbe | golden | Gewicht | 70 |
| Hautfarbe | hell | Geburtsort | |



| | | |
|----------------|-----------------------|--|
| Mondzeichen | Bl. Antlitz d. Mondes | |
| Splitterpunkte | 8 | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

Portrait



| | | | | |
|-------------|-----------------------|------------|--------|-----|
| Schwächen | keine | Erfahrung | Gesamt | 604 |
| Sprachen | Basargnomisch, Kungai | Eingesetzt | Frei | 604 |
| Kulturkunde | Kungaitan | Heldengrad | | 0 |
| | | | | 4 |

| | |
|----------|---------------------------|
| Gottheit | |
| Glaube | Ressource nicht vorhanden |

| Attribute | Start | Wert | mod. |
|---------------|-------|------|------|
| Ausstrahlung | AUS | 1 | 1 |
| Beweglichkeit | BEW | 4 | 7 |
| Intuition | INT | 3 | 5 |
| Konstitution | KON | 3 | 5 |
| Mystik | MYS | 1 | 1 |
| Stärke | STÄ | 4 | 6 |
| Verstand | VER | 1 | 1 |
| Willenskraft | WIL | 3 | 5 |

| Abgeleitete Werte | Wert | mod. | tmp. | |
|----------------------|------|------|------|--------------------|
| Größenklasse | GK | 5 | 5 | Rasse |
| Geschwindigkeit | GSW | 14 | 2 | GK + BEW |
| Initiative | INI | -1 | -6 | 10 - INT |
| Lebenspunkte | LP | 11 | 1 | GK+KON |
| Fokus | FO | 17 | 5 | 2x(MYS+WIL) |
| Verteidigung | VTD | 33 | 8 | 12+BEW+STÄ+/-Rasse |
| Geistiger Widerstand | GW | 26 | 8 | 12+VER+WIL |
| Körperl. Widerstand | KW | 30 | 8 | 12+KON+WIL |

| Fertigkeit | Wert | Punkte | Attribute | mod. | Meisterschaften/Spezialisierungen |
|-----------------------|------|--------|-----------|------|---|
| Akrobatik | 25 | 12 | BEW/STÄ | | Ausweichen 1,Koordiniertes Ausweichen,Blitzreflexe,Blitzreflexe,Ausweichen 2,Ausweichbewegung |
| Alchemie | 2 | 0 | MYS/VER | | |
| Anführen | 7 | 1 | AUS/WIL | | |
| Arkane Kunde | 2 | 0 | MYS/VER | | |
| Athletik | 25 | 12 | BEW/STÄ | | Sprinter,Hindernisläufer,Kletteraffe,Freikletterer |
| Darbietung | 6 | 0 | AUS/WIL | | |
| Diplomatie | 4 | 2 | AUS/VER | | |
| Edelhandwerk | 7 | 1 | INT/VER | | |
| Empathie | 8 | 2 | INT/VER | | |
| Entschlossenheit | 15 | 9 | AUS/WIL | | Kühler Kopf I,Undurchschaubar |
| Fingerfertigkeit | 8 | 0 | AUS/BEW | | |
| Geschichte und Mythen | 2 | 0 | MYS/VER | | |
| Handwerk | 12 | 6 | KON/VER | | Effizienz,Holzbearbeitung 1 |
| Heilkunde | 6 | 0 | INT/VER | | |
| Heimlichkeit | 18 | 6 | BEW/INT | | Leisetreter |
| Jagdkunst | 6 | 0 | KON/VER | | |
| Länderkunde | 8 | 2 | INT/VER | | |
| Naturkunde | 6 | 0 | INT/VER | | |
| Redegewandheit | 8 | 2 | AUS/WIL | | |
| Schlösser und Fallen | 13 | 1 | INT/BEW | | |
| Schwimmen | 20 | 9 | STÄ/KON | | Arbeit unter Wasser,Kampf unter Wasser |
| Seefahrt | 21 | 9 | BEW/KON | | Beine des Seemanns,Korsar |
| Straßenkunde | 6 | 0 | AUS/INT | | |
| Tierführung | 8 | 0 | AUS/BEW | | |
| Überleben | 10 | 0 | INT/KON | | |
| Wahrnehmung | 16 | 6 | INT/WIL | | Umgebungssinne (Meer) |
| Zähigkeit | 22 | 12 | KON/WIL | | Rüstungsträger I,Schnell wieder auf den Beinen,Wachsamkeit,Rüstungsträger II,Schmerzwiderstand I,Schmerzwiderstand II |

| | | | | | |
|--------------------------------------|---|--|--------------------------|--------------------------|-----|
| Lebenspunkte | | SR | 4 | Kampfrelevante Werte | |
| Unverletzt | 0 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | GSW |
| Angeschlagen | -1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | INI |
| Verletzt | -2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | VTD |
| Schwer verletzt | -4 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | GW |
| Todgeweiht | -8 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | KW |
| <input type="checkbox"/> kanalisiert | <input checked="" type="checkbox"/> erschöpft | <input checked="" type="checkbox"/> verzehrt | | | |

| Kampf-Fertigkeit | Wert | Meisterschaften/Spezialisierungen |
|------------------|------|---|
| Handgemenge | 9 | Block,Rundumschlag |
| Hiebaffen | 0 | |
| Kettenaffen | 0 | |
| Klingenaffen | 12 | Verteidigungswirbel,Umreißen,Ausfall,Vorstürmen,Riposte,Rundumschlag,Klingenwirbel,Eleganter Klingenwirbel,Katana 3,Klingentanz |
| Schussaffen | 11 | Scharfschütze,Zielschuss,Schwere Armbrust 2 |
| Stangenaffen | 0 | |
| Wurfaffen | 0 | |

| Nahkampf | Wert | Fertigkeit | Attribute | Schaden | Geschw. | Merkmale | Bemerkung |
|------------------|------|--------------|-----------|---------|---------|--------------------------------|-----------|
| Waffenlos | 22 | Handgemenge | BEW/STÄ | 1W6 | 5 | Entwaffnend1,Stumpf,Umklammern | |
| Dolch | 24 | Klingenaffen | BEW/INT | 1W6+1 | 5 | Wurffähig | |
| Langschwert | 25 | Klingenaffen | BEW/STÄ | 1W6+4 | 7 | Scharf2 | |
| Masangi - Katana | 29 | Klingenaffen | BEW/STÄ | 1W10 | 7 | Exakt2,Vielseitig | (R)(P) |
| | | | / | | | | |
| | | | / | | | | |

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

| Fernkampf | Wert | Fertigkeit | Attribute | Schaden | Geschw. | Reichweite | Merkmale | Bemerkung |
|------------------|------|-------------|-----------|---------|---------|------------|--|-----------|
| Dolch | 12 | Wurfaffen | BEW/INT | 1W6-1 | 5 | 5 | Improvisiert,Nahkampftauglich | |
| Leichte Armbrust | 23 | Schussaffen | BEW/WIL | 2W6+8 | 9 | 25 | Durchdringung4,Zweihändig,Treffsicherheit1 | (P) |
| Schwere Armbrust | 23 | Schussaffen | INT/WIL | 3W6+4 | 22 | 30 | Durchdringung6,Wuchtig,Zweihändig | |

| Rüstung | VTD | SR | Beh. | Tick+ | Merkmale |
|----------------------|-----|----|------|-------|--------------------------------|
| Kettenhemd | 2 | 4 | 1 | 0 | Standfestigkeit1 |
| Leder, leicht | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| | | | | | |
| Sum./+Schild | 2/- | 4 | 0/- | 0/- | Am Körper getr. Rüstung/Schild |
| Rel. Meisterschaften | | | | | |

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

| Stärke | Wirkung |
|---------------------------------|--|
| Zusätzliche Splitterpunkte | +2 Splitterpunkte |
| Weltgewandt | Bonus 2 Umgang mit fremder Kultur bei 1 Woche Aufenthalt |
| Robust 1 | pro Gesundheitsstufe +1 LP |
| Flink | GSW +1 |
| Hoher Körperlicher Widerstand 1 | KW +2 |
| Literat | Lesen/Schreiben |
| Zielstrebig | Ziel/Ideal;+2 KW, GW, Entschlossenheit, Zähigkeit |
| Hoher Geistiger Widerstand 1 | GW +2 |

| Ressource | Wert | Bedeutung |
|-----------|------|------------------|
| Ansehen | 2 | Ansehen |
| Stand | 0 | |
| Kontakte | 0 | |
| Vermögen | 2 | reichlich |
| Relikt | 3 | Masangi - Katana |
| Rang | 2 | Mitglied |
| Zuflucht | 1 | Unterschlupf |
| | | |
| | | |

Fokus 17

| | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <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"/> |

- 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 |
| Grad 3 | * Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3; Schaden -8 statt -5 |
| Grad 4 | Übernahme des Wundabzugs eines Gefährten für 1 Stunde |

| Schule | Wert | Punkte | Attribute | mod. | Meisterschaften/Spezialisierungen |
|-------------------|------|--------|-----------|------|-----------------------------------|
| Verwandlungsmagie | 12 | 6 | MYS/KON | | Sparsamer Zauberer |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |
| | | | / | | |

| Zauber | Schule | Wert | Schw | Fokus | ZD | RW | WD | Verstärkung | Bem. |
|-------------|---------------|------|------|-------|----|-------|----|-------------|---------|
| Krallen | Verwandlung 0 | 12 | 15 | K1 | 1T | Zaub. | K | 1 EG/+K1V1 | GRW 234 |
| Rindenhaut | Verwandlung 1 | 12 | 18 | K3V1 | 3T | Zaub. | K | 2 EG/+K1V1 | GRW 240 |
| Katzenaugen | Verwandlung 2 | 12 | 18 | K3V1 | 1T | Zaub. | K | 1 EG/+K1V1 | GRW 233 |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

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

Notizen - Gefährten - Vermögen - Ausrüstung

| Ausrüstung | Last | Behälter/Körper | Ausrüstung | Last | Behälter/Körper |
|------------------------------|------|-----------------|------------|------|-----------------|
| Decke | 1 | Im Gepäck | | | |
| Essgeschirr und -besteck | 1 | Woanders | | | |
| 5x Fackel | 1 | Woanders | | | |
| Feuerstein, Stahl und Zunder | 0 | Woanders | | | |
| Geldbeutel (1S - 48L - 0T) | 0 | Im Gepäck | | | |
| 2x Heiltrank, stark | 0 | Im Gepäck | | | |
| 3x Proviant (7 Tage) | 1 | Im Gepäck | | | |
| 2x Rindenhaut Trank | 0 | Im Gepäck | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| Vermögen | |
|----------|----|
| Solare | 1 |
| Lunare | 48 |
| Telare | |
| | |
| | |
| | |

| Notizen |
|---------|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

Relikte - Besondere Ausrüstung

| | | | |
|------------------------------|----------------------------|----------|----------|
| Name | Leichte Armbrust | | |
| Typ | Leichte Armbrust | Material | Firnholz |
| Verb./Pers./Legendäre Kräfte | Bedeutung | Verweis | |
| INT -> BEW | From INTUITION to AGILITY; | MSK 99 | |
| Waffenschaden | Schaden+1 | GRW 142 | |
| Waffenschaden | Schaden+1 | GRW 142 | |
| Waffengeschwindigkeit | Waffengeschwindigkeit-1 | GRW 142 | |
| Treffsicher | +Treffsicher (MSK 48) | MSK 91 | |
| Beschreibung | | | |
| | | | |

| | | | |
|------------------------------|--|----------|---------------------|
| Name | Masangi - Katana | | |
| Typ | Katana | Material | Gewöhnliche Metalle |
| Verb./Pers./Legendäre Kräfte | Bedeutung | Verweis | |
| INT -> STÄ | From INTUITION to STRENGTH; | MSK 99 | |
| Fertigkeitsbonus | Spezialisierung Klingenwaffen/Katana; | MSK 99 | |
| Rückkehr zum Besitzer | | MSK 102 | |
| Waffengeschwindigkeit | Waffengeschwindigkeit-1 | GRW 142 | |
| Beschreibung | | | |
| | | | |

| | | | |
|------------------------------|-----------|----------|--|
| 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) |
| Koordiniertes Ausweichen | 2 | Akrobatik | Aktive Abwehr auf Basis von Akrobatik unterbricht keine kontinuierliche Aktion. (GRW 101) |
| Blitzreflexe | 1 | Akrobatik | Initiative wird reduziert: INI = 10 - INT - 3 (GRW 101) |
| Blitzreflexe | 1 | Akrobatik | Initiative wird reduziert: INI = 10 - INT - 3 (GRW 101) |
| Ausweichen 2 | 2 | Akrobatik | VTD+4, wenn weder Rüstung noch Schild. Wenn Gesamt-Beh. <=1 und Tick-Zuschlag 0, dann nur +2 (MSK 109) |
| Ausweichbewegung | 3 | Akrobatik | Abenteurer ist kaum angreifbar, wenn er Strecken zurücklegen. (GRW 102) |
| Sprinter | 1 | Athletik | GSW steigt um 1 (GRW 106) |
| Hindernisläufer | 2 | Athletik | Alle Proben zu "Springen" oder "Überwinden von Hindernissen" erhalten einen Bonus von 3. (GRW 107) |
| Kletteraffe | 1 | Athletik | Ermöglicht es mit einem Fortschrittspunkt 5 Meter zu klettern (statt 3 Meter). (GRW 106) |
| Freikletterer | 3 | Athletik | Der Abenteurer kann ohne Ausrüstung genauso gut klettern wie mit. (GRW 107) |
| Kühler Kopf I | 1 | Entschlossenheit | 1 Punkt Malus durch äußere Umstände wie Wetter, Sicht oder andere Störungen wird ignoriert. (GRW 114) |
| Undurchschaubar | 2 | Entschlossenheit | +3 Bonus auf Proben zum Lügen oder einfach nur um die wahren Motive oder Emotionen geheim zu halten. (GRW 114) |
| Effizienz | 1 | Handwerk | Eine Probe für eine Trankherstellung beträgt nur ein Drittel eines Tages (statt die Hälfte). (GRW 103) |
| Holzbearbeitung 1(S) | 1 | Handwerk | |
| Leisetreter | 1 | Heimlichkeit | Malus auf Heimlichkeit-Proben aus Laufen oder Sprinten werden ignoriert. Proben für Beschattung muss nur alle 1000 m abgelegt werden. (GRW 121) |
| Arbeit unter Wasser | 1 | Schwimmen | Reduziert Malus für Nicht-Kampfhandlungen: in hüfthohem Wasser auf 0 ansonsten von 6 auf 3 (GRW 129) |
| Kampf unter Wasser | 2 | Schwimmen | Reduziert Malus für Kampfhandlungen: in hüfthohem Wasser auf 0 ansonsten von 6 auf 3 (GRW 129) |
| Beine des Seemanns | 1 | Seefahrt | +3 Punkte Bonus auf Balancieren und Gleichgewicht halten. (GRW 131) |
| Korsar | 2 | Seefahrt | +1 Fortschrittspunkt auf jede Probe bei Verfolgungsjagden mit Schiffen und Booten. (GRW 131) |
| Umgebungssinne (Meer) | 1 | Wahrnehmung | +3 Bonus auf Wahrnehmung (GRW 136) |
| Rüstungsträger I | 1 | Zähigkeit | -1 auf Behinderung (GRW 137) |
| Schnell wieder auf den Beinen | 1 | Zähigkeit | Ein zusätzlicher Lebenspunkt wird während einer "Ruhephase" regeneriert. (GRW 137) |
| Wachsamkeit | 1 | Zähigkeit | Eine Nacht kann ohne "Zähigkeit"-Probe durchwacht werden. (GRW 137) |
| Rüstungsträger II | 2 | Zähigkeit | -1 Tickzuschlag (GRW 137) |
| Schmerzwiderstand I | 2 | Zähigkeit | "Wundabzüge" sind um 1 Punkt reduziert (GRW 137) |
| Schmerzwiderstand II | 3 | Zähigkeit | Erhöht Bonus von "Schmerzwiderstand I" um einen weiteren Punkt ("Wundabzüge" sind um 2 Punkte reduziert). (GRW 137) |

| Kampf-Meisterschaften | Schw. | Fertigkeit | Wirkung |
|-------------------------|-------|---------------|--|
| Block | 1 | Handgemenge | Ermöglicht die Aktive Abwehr für Handgemenge gegen einen bewaffneten Gegner. (GRW 96) |
| Rundumschlag | 2 | Handgemenge | Angriff gegen max. 2 weitere Gegner in NK-Entfernung (GRW 96) |
| Verteidigungswirbel | 1 | Klingenwaffen | Manöver, mit dem die VTD für den nächsten Angriff in diesem Kampf um 2 erhöht wird (+1 je EG). (GRW 97) |
| Umreißen | 1 | Klingenwaffen | Probe gg. KW um den Gegner umzureißen (GRW 95) |
| Ausfall | 1 | Klingenwaffen | Manöver, bei dem der Gegner 3 Ticks verliert (kann nur einmal von Ausfall bis zur nächsten Handlung betroffen sein). (GRW 98) |
| Vorstürmen | 1 | Klingenwaffen | Erhöhung des Schadens durch Nahkampfangriff mit Anlauf (GRW 96) |
| Riposte | 2 | Klingenwaffen | Verursacht Bonusschaden beim nächsten Angriff nach vollständigem Abwehren eines gegnerischen Angriffs mittels Aktiver Abwehr. (GRW 98) |
| Rundumschlag | 2 | Klingenwaffen | Angriff gegen max. 2 weitere Gegner in NK-Entfernung (GRW 96) |
| Klingenwirbel | 2 | Klingenwaffen | Manöver, mit dem sofort ein zweiter Nahkampfangriff durchgeführt werden kann (dauert halbe WGS und hat einen Malus von 3). (GRW 98) |
| Eleganter Klingenwirbel | 3 | Klingenwaffen | Der zweite Angriff aus "Klingenwirbel" hat keinen Malus und es können Meisterschaften außer Klingenwirbel eingesetzt werden. (GRW 99) |
| Katana 3(S) | 3 | Klingenwaffen | |
| Klingentanz | 3 | Klingenwaffen | Senkt die Waffengeschwindigkeit (GRW 96) |
| Scharfschütze | 1 | Schusswaffen | Die Modifikationen durch "Schüsse ins Kampfgetümmel" werden ignoriert. (GRW 99) |
| Zielschuss | 2 | Schusswaffen | Wurde mindestens eine Zielen-Aktion durchgeführt, verursacht der Angriff 1W6 Schaden zusätzlich. (GRW 99) |
| Schwere Armbrust 2(S) | 2 | Schusswaffen | |

| Zauber-Meisterschaften | Schw. | Fertigkeit | Wirkung |
|------------------------|-------|-------------------|---|
| Sparsamer Zauberer | 1 | Verwandlungsmagie | -1 erschöpfter oder kanalisierter FO (mindestens 1) (GRW 201) |

Erschaffung -

| | | |
|--------------------------------------|--|--|
| | Belohnungen Erschaffung EP: 15 | Steigerungen: 0 EP: Ressource Ansehen |
| Erschaffung 22.11.2014 - 22.11.2014 | | |
| | Belohnungen Erschaffung, 22.11.2014 EP: 15 | Steigerungen: 5 EP: Meisterschaft Klingenswaffen/Vorstürmen 3 EP: Schlösser und Fallen 1 |
| 1. Abenteuer 22.11.2014 - 22.11.2014 | | |
| | Belohnungen 1. Abenteuer, 22.11.2014 EP: 5 | Steigerungen: |
| 2. Abenteuer 01.12.2014 - 01.12.2014 | | |
| | Belohnungen 2. Abenteuer, 01.12.2014 EP: 15 | Steigerungen: |
| 3. Abenteuer 01.03.2015 - 01.03.2015 | | |
| | Belohnungen 3. Abenteuer, 01.03.2015 EP: 37 | Steigerungen: 10 EP: Konstitution 4 10 EP: Willenskraft 4 12 EP: Seefahrt 6 0 EP: Meisterschaft Seefahrt/Beine des Seemanns 6 EP: Entschlossenheit 5 6 EP: Zähigkeit 5 |
| 4. Abenteuer 01.08.2015 - 01.08.2015 | | |
| | Belohnungen 4. Abenteuer, 01.08.2015 EP: 30 | Steigerungen: |
| 5. Abenteuer 01.10.2015 - 01.10.2015 | | |
| | Belohnungen 5. Abenteuer, 01.10.2015 EP: 10 | Steigerungen: 10 EP: Intuition 4 12 EP: Schwimmen 6 3 EP: Zähigkeit 6 0 EP: Meisterschaft Schwimmen/Arbeit unter Wasser 0 EP: Meisterschaft Zähigkeit/Schnell wieder auf den Beinen 5 EP: Meisterschaft Zähigkeit/Wachsamkeit 12 EP: Schusswaffen 4 3 EP: Wahrnehmung 4 3 EP: Handwerk 1 |
| 6. Abenteuer 19.10.2015 - 19.10.2015 | | |
| | Belohnungen 6. Abenteuer, 19.10.2015 EP: 10 | Steigerungen: 15 EP: Intuition 5 10 EP: Klingenswaffen 8 |
| 7. Abenteuer 09.01.2016 - 09.01.2016 | | |
| | Belohnungen 7. Abenteuer, 09.01.2016 EP: 25 | Steigerungen: |
| 8. Abenteuer 12.03.2016 - 12.03.2016 | | |
| | Belohnungen 8. Abenteuer, 12.03.2016 EP: 25 | Steigerungen: 10 EP: Stärke 5 10 EP: Beweglichkeit 5 5 EP: Klingenswaffen 9 0 EP: Meisterschaft Klingenswaffen/Riposte 6 EP: Schusswaffen 6 0 EP: Meisterschaft Schusswaffen/Scharfschütze |

9. Abenteuer 08.04.2016 - 08.04.2016

| | | |
|--|--|---|
| | Belohnungen 9. Abenteuer, 08.04.2016 EP: 15 | Steigerungen: 15 EP: Akrobatik 9 0 EP: Meisterschaft Akrobatik/Koordiniertes Ausweichen 15 EP: Zähigkeit 9 0 EP: Meisterschaft Zähigkeit/Rüstungsträger II |
|--|--|---|

10. Abenteuer 07.05.2016 - 07.05.2016

| | | |
|--|---|---|
| | Belohnungen 10. Abenteuer, 07.05.2016 EP: 27 | Steigerungen: 5 EP: Meisterschaft Akrobatik/Blitzreflexe 12 EP: Handwerk 5 |
|--|---|---|

11. Abenteuer 05.11.2016 - 05.11.2016

| | | |
|--|---|---|
| | Belohnungen 11. Abenteuer, 05.11.2016 EP: 80 | Steigerungen: 15 EP: Konstitution 5 15 EP: Willenskraft 5 3 EP: Handwerk 6 0 EP: Meisterschaft Handwerk/Effizienz 15 EP: Schwimmen 9 0 EP: Meisterschaft Schwimmen/Kampf unter Wasser 10 EP: Athletik 8 10 EP: Meisterschaft Klingenswaffen/Klingenswirbel 6 EP: Wahrnehmung 6 0 EP: Meisterschaft Wahrnehmung/Umgebungssinne (Meer) 3 EP: Entschlossenheit 6 0 EP: Meisterschaft Entschlossenheit/Kühler Kopf I 10 EP: Meisterschaft Klingenswaffen/Rundumschlag |
|--|---|---|

12. Abenteuer 14.01.2017 - 14.01.2017

| | | |
|--|---|--|
| | Belohnungen 12. Abenteuer, 14.01.2017 EP: 30 | Steigerungen: 15 EP: Beweglichkeit 6 5 EP: Athletik 9 0 EP: Meisterschaft Athletik/Hindernisläufer 14 EP: Klingenswaffen 11 |
|--|---|--|

13. Abenteuer 25.03.2017 - 25.03.2017

| | | |
|--|---|--|
| | Belohnungen 13. Abenteuer, 25.03.2017 EP: 20 | Steigerungen: 7 EP: Klingenswaffen 12 0 EP: Meisterschaft Klingenswaffen/Eleganter Klingenswirbel 5 EP: Spezialisierung Handwerk/Holzbearbeitung |
|--|---|--|

14. Abenteuer 06.05.2017 - 06.05.2017

| | | |
|--|---|----------------------|
| | Belohnungen 14. Abenteuer, 06.05.2017 EP: 30 | Steigerungen: |
|--|---|----------------------|

15. Abenteuer 12.08.2017 - 12.08.2017

| | | |
|--|---|--|
| | Belohnungen 15. Abenteuer, 12.08.2017 EP: 20 | Steigerungen: 15 EP: Stärke 6 10 EP: Meisterschaft Zähigkeit/Schmerzwiderstand I 5 EP: Meisterschaft Akrobatik/Blitzreflexe 12 EP: Heimlichkeit 6 0 EP: Meisterschaft Heimlichkeit/Leisetreter |
|--|---|--|

16. Abenteuer 21.04.2018 - 21.04.2018

| | | |
|--|---|----------------------|
| | Belohnungen 16. Abenteuer, 21.04.2018 EP: 30 | Steigerungen: |
|--|---|----------------------|

17. Abenteuer 08.09.2018 - 08.09.2018

| | | |
|--|---|--|
| | Belohnungen 17. Abenteuer, 08.09.2018 EP: 20 | Steigerungen: 15 EP: Handgemenge 9 0 EP: Meisterschaft Handgemenge/Rundumschlag 14 EP: Stärke Hoher Geistiger Widerstand |
|--|---|--|

18. Abenteuer 20.10.2018 - 20.10.2018

| | | |
|--|---|---|
| | Belohnungen 18. Abenteuer, 20.10.2018 EP: 30 | Steigerungen: 15 EP: Entschlossenheit 9 0 EP: Meisterschaft Entschlossenheit/Undurchschaubar 15 EP: Meisterschaft Klingenwaffen/Klingentanz 20 EP: Beweglichkeit 7 |
|--|---|---|

19. Abenteuer 10.11.2018 - 10.11.2018

| | | |
|--|---|---|
| | Belohnungen 19. Abenteuer, 10.11.2018 EP: 30 | Steigerungen: 15 EP: Schusswaffen 9 0 EP: Meisterschaft Schusswaffen/Zielschuss 0 EP: Zauber 'Rindenhaut' in Verwandlungsmagie 7 EP: Schusswaffen 10 5 EP: Spezialisierung Schusswaffen/Schwere Armbrust 5 EP: Spezialisierung Schusswaffen/Schwere Armbrust |
|--|---|---|

20. Abenteuer 16.02.2019 - 16.02.2019

| | | |
|--|---|--|
| | Belohnungen 20. Abenteuer, 16.02.2019 EP: 40 | Steigerungen: 10 EP: Meisterschaft Akrobatik/Ausweichen 2 21 EP: Akrobatik 12 0 EP: Meisterschaft Akrobatik/Ausweichbewegung |
|--|---|--|

21. Abenteuer 16.03.2019 - 16.03.2019

| | | |
|--|---|---|
| | Belohnungen 21. Abenteuer, 16.03.2019 EP: 30 | Steigerungen: 21 EP: Zähigkeit 12 0 EP: Meisterschaft Zähigkeit/Schmerzwiderstand II |
|--|---|---|

22. Abenteuer 04.05.2019 - 04.05.2019

| | | |
|--|--|---|
| | Belohnungen 22. Abenteuer, 04.05.2019 EP: 30, Ressource Ansehen | Steigerungen: 15 EP: Seefahrt 9 0 EP: Meisterschaft Seefahrt/Korsar 5 EP: Meisterschaft Athletik/Kletteraffe 21 EP: Athletik 12 0 EP: Meisterschaft Athletik/Freikletterer 7 EP: Schusswaffen 11 |
|--|--|---|

Katzenaugen

Schulen: Schattenmagie 1, Erkenntnismagie 1,

Verwandlungsmagie 2

Typus: Sinne

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1T

Reichweite: Zaub.

Wirkung: Die Lichtverhältnisse verbessern sich für den Zauberer um 1 Stufe.

Wirkungsdauer: K

EG

* Kanalisierter Fokus, Auslösezeit

* 1 EG/+K1V1: Die Lichtverhältnisse verbessern sich für den Zauberer um insgesamt 2 Stufen.

Krallen

Schulen: Verwandlungsmagie 0

Typus: Tiere

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1T

Reichweite: Zaub.

Wirkung: Aus den Händen des Zauberers wachsen scharfe Krallen. Seine waffenlosen Nahkampfgriffe verursachen dadurch echten Schaden statt Betäubungsschaden.

Wirkungsdauer: K

EG

* Auslösezeit

* 1 EG/+K1V1: Der Schaden erhöht sich zusätzlich um 1 Punkt.

Rindenhaut

Schulen: Naturmagie 1, Schutzmagie 1,

Verwandlungsmagie 1

Typus: Haut, Pflanzen, Rüstung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 3T

Reichweite: Zaub.

Wirkung: Die Haut des Zauberers 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, Auslösezeit

* 2 EG/+K1V1: Der Bonus auf die Schadensreduktion erhöht sich auf 2 Punkte.

Handgemenge

Block

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer kann die Fertigkeit Handgemenge nutzen, um eine Aktive Abwehr (siehe S. 138) gegen einen bewaffneten Gegner durchzuführen.

Rundumschlag

Schwelle: 2

Beschreibung: (Manöver) Dieses Manöver richtet sich nicht nur gegen einen Gegner, sondern auch gegen bei ihm stehende Feinde in Nahkampferfernung zum Abenteurer. Ist der Nahkampfangriff erfolgreich, richtet er sich nicht nur gegen das ursprüngliche Ziel, sondern auch gegen bis zu zwei weitere nebenstehende Gegner, sofern diese maximal dieselbe Verteidigung wie das Hauptziel besitzen. Jeder der Getroffenen und das ursprüngliche Ziel erleiden den halben normalen Schaden des Nahkampfangriffs. Der Angreifer kann einen weiteren Erfolgsgrad nutzen, um zwei zusätzliche, sich in Nahkampferfernung befindliche Feinde, deren Verteidigung maximal so hoch ist wie die des Hauptziels, zu treffen. Ob ein Ziel in Nahkampferfernung ist, kann im Zweifel darüber bestimmt werden, ob der Abenteurer ohne Bewegung in der Lage wäre, das entsprechende Ziel im Nahkampf anzugreifen. Ein Rundumschlag ist nur mit zweihändigen oder vielseitigen Waffen in zweihändiger Führung möglich.

Klingenwaffen

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.

Umreißen

Schwelle: 1

Beschreibung: (Manöver) Dieses Manöver richtet sich gegen den Körperlichen Widerstand des Gegners (bis max. GK 7). Ist der Nahkampfangriff erfolgreich, erleidet das Opfer nur halben Schaden, muss aber eine Probe auf Akrobatik oder Athletik gegen 15 + die Fertigkeitpunkte des Angreifers in der verwendeten Nahkampffertigkeit ablegen. Gelingt ihm diese Probe, erhält es für 20 Ticks den Zustand Benommen 1, misslingt sie oder verzichtet das Opfer darauf, geht es zu Boden und zählt als liegend. Der Angreifer kann weitere Erfolgsgrade nutzen, um dem Opfer einen Malus in Höhe von jeweils 5 Punkten auf die Probe zu erteilen.

Ausfall

Schwelle: 1

Beschreibung: (Manöver) Der Gegner erleidet bei diesem Manöver den üblichen Schaden und verliert zusätzlich 3 Ticks. Sollte das Manöver gelingen, kann der Gegner nicht mehr von einem anderen Ausfall betroffen werden, bevor er das nächste Mal gehandelt hat.

Vorstürmen

Schwelle: 1

Beschreibung: (Manöver) Wenn der Abenteurer vor einem Nahkampfangriff mit diesem Manöver mindestens 2 m Anlauf in gerader Linie hatte (egal auf welche Weise), kann er seine halbe Geschwindigkeit zum Waffenschaden addieren. Der maximale Schadensbonus beträgt 8 Punkte.

Riposte

Schwelle: 2

Beschreibung: Diese Meisterschaft kann nur bei einer Aktiven Abwehr durch Klingenwaffen zur Erhöhung der Verteidigung gegen einen gegnerischen Nahkampfangriff eingesetzt werden. Dies muss vorher angesagt werden, die Aktive Abwehr erhält einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Wird der gegnerische Nahkampfangriff vollständig abgewehrt, erhält der Kämpfer einen Bonus in Höhe von 1 Punkt bei seinem nächsten Nahkampfangriff mit Klingenwaffen, solange dieser gegen den Angreifer gerichtet ist. Dieser Bonus erhöht sich um jeweils 1 Punkt für jeden negativen Erfolgsgrad des Angreifers.

Rundumschlag

Schwelle: 2

Beschreibung: (Manöver) Dieses Manöver richtet sich nicht nur gegen einen Gegner, sondern auch gegen bei ihm stehende Feinde in Nahkampferfernung zum Abenteurer. Ist der Nahkampfangriff erfolgreich, richtet er sich nicht nur gegen das ursprüngliche Ziel, sondern auch gegen bis zu zwei weitere nebenstehende Gegner, sofern diese maximal dieselbe Verteidigung wie das Hauptziel besitzen. Jeder der Getroffenen und das ursprüngliche Ziel erleiden den halben normalen Schaden des Nahkampfangriffs. Der Angreifer kann einen weiteren Erfolgsgrad nutzen, um zwei zusätzliche, sich in Nahkampferfernung befindliche Feinde, deren Verteidigung maximal so hoch ist wie die des Hauptziels, zu treffen. Ob ein Ziel in Nahkampferfernung ist, kann im Zweifel darüber bestimmt werden, ob der Abenteurer ohne Bewegung in der Lage wäre, das entsprechende Ziel im Nahkampf anzugreifen. Ein Rundumschlag ist nur mit zweihändigen oder vielseitigen Waffen in zweihändiger Führung möglich.

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.

Eleganter Klingenwirbel

Schwelle: 3

Beschreibung: Der zweite Angriff des Manövers Klingenwirbels ist bei Verwendung einer Klingenwaffe für Kenner dieser Meisterschaft nicht mehr erschwert. Zudem kann man beim zweiten Angriff eines Klingenwirbels auch Meisterschafts-Manöver einsetzen (nicht aber einen weiteren Klingenwirbel).

Spezialisierung: Katana 3

Klingentanz

Schwelle: 3

Beschreibung: Die Waffengeschwindigkeit aller Waffen und natürlichen Angriffsarten der Nahkampffertigkeit, in der diese Meisterschaft erlernt wurde, zählt für den Abenteurer als um einen Tick gesenkt (Minimum von 3 Ticks).

Schusswaffen

Scharfschütze

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Angreifer kann bei Verwendung von Schusswaffen die Modifikatoren für Schüsse ins Kampfgetümmel ignorieren.

Zielschuss

Schwelle: 2

Beschreibung: Wenn der Abenteurer bei einem Fernkampfangriff mit Schusswaffen mindestens eine Zielen-Aktion ausgeführt hat, verursacht dieser Fernkampfangriff neben den normalen Auswirkungen 1W6 zusätzlichen Schaden.

Spezialisierung: Schwere Armbrust 2

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.

Koordiniertes Ausweichen

Schwelle: 2

Beschreibung: Der Abenteurer kann eine Aktive Abwehr zur Erhöhung der Verteidigung über Akrobatik ausführen, ohne dass diese eine kontinuierliche Aktion, die er gerade ausführt, abbricht.

Blitzreflexe

Schwelle: 1

Beschreibung: Für die Bestimmung der Initiative gilt die Intuition des Abenteurers um 3

Punkte erhöht.

Blitzreflexe

Schwelle: 1

Beschreibung: Für die Bestimmung der Initiative gilt die Intuition des Abenteurers nochmals um 3 Punkte erhöht.

Ausweichen 2

Schwelle: 2

Beschreibung: Die Verteidigung des Abenteurers erhöht sich um 4 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 0 und einem Tick-Zuschlag von 0, reduziert sich der Bonus auf 2 Punkte. 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.

Ausweichbewegung

Schwelle: 3

Beschreibung: Der Abenteurer ist in der Lage, Strecken so zurückzulegen, dass ein Angreifer kaum Gelegenheit hat, ihn zu attackieren. Eine Ausweichbewegung zählt als Sprint (siehe S. 159), wobei der Akrobat nur drei Viertel seiner Geschwindigkeit nutzen und keine weiteren Handlungen ausführen kann. Dafür sind Gelegenheitsangriffe gegen ihn nicht möglich.

Athletik

Sprinter

Schwelle: 1

Beschreibung: Die Geschwindigkeit des Abenteurers erhöht sich um 1. Diese Meisterschaft kann bis zu zweimal gewählt werden.

Hindernisläufer

Schwelle: 2

Beschreibung: Der Abenteurer beherrscht spezielle Techniken, im Lauf rasch Hindernisse zu überwinden. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle Proben zum Springen und Überwinden von Hindernissen.

Kletteraffe

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer benötigt beim Klettern nur 1 Fortschrittspunkt pro 5 Meter anstatt pro 3 Meter.

Freikletterer

Schwelle: 3

Beschreibung: Der Abenteurer kann beim Klettern jeden Malus durch fehlende Ausrüstung vollständig ignorieren.

Entschlossenheit

Kühler Kopf I

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer behält auch in schwierigen Situationen einen kühlen Kopf. Er kann 1 Punkt Malus, der durch äußere Umstände wie Wetter, Sicht oder andere Störungen zustande käme, bei seinen Fertigkeitstests ignorieren.

Undurchschaubar

Schwelle: 2

Beschreibung: Der Abenteurer ist von seinen Gegnern schwer zu durchschauen. Auf Proben, um andere zu belügen oder einfach nur seine wahren Motive oder Emotionen zu bewahren, erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Handwerk

Effizienz

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Handwerker arbeitet besonders schnell. Er kann bei der Herstellung von Gegenständen drei Proben pro Tag ablegen, benötigt also nur ein Drittel eines Tages für eine Probe (statt eines halben Tages).

Spezialisierung: Holzbearbeitung 1

Heimlichkeit

Leisetreter

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer kann sich schnell leise bewegen und daher bei Heimlichkeit-Proben jeden Malus aus den Umständen Laufen und Sprinten ignorieren. Beschattet er jemanden (siehe unten), muss der Abenteurer nur alle 1000 m eine Probe ablegen.

Schwimmen

Arbeit unter Wasser

Schwelle: 1

Beschreibung: Handlungen unter Wasser erleiden normalerweise einen Malus in Höhe von 6 Punkten. Ein Abenteurer mit dieser Meisterschaft ist so geübt darin, dass er die Erschwernis für Nicht-Kampfhandlungen halbiert. Für Arbeit in hüfthohem Wasser kann er den Malus komplett ignorieren.

Kampf unter Wasser

Schwelle: 2

Beschreibung: Kampfhandlungen unter Wasser sind normalerweise um 6 erschwert. Ein Abenteurer mit dieser Meisterschaft ist so geübt darin, dass er die Erschwernis für Kampfhandlungen halbiert. Beim Kampf in hüfthohem Wasser kann er den Malus komplett ignorieren.

Seefahrt

Beine des Seemanns

Schwelle: 1

Beschreibung: roben, um das Gleichgewicht zu halten oder zu Balancieren, erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Korsar

Schwelle: 2

Beschreibung: Bei einer Verfolgungsjagd mit Schiffen und Booten erhält der Abenteurer automatisch 1 Fortschrittspunkt pro gelungener Probe zusätzlich.

Wahrnehmung

Umgebungssinne (Meer)

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.

Zähigkeit

Rüstungsträger I

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer ist es gewohnt, sich in schwerer Rüstung zu bewegen. Die Behinderung von Rüstung ist um 1 reduziert.

Schnell wieder auf den Beinen

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer regeneriert Schadenspunkte schneller. Immer wenn er durch eine Ruhephase Lebenspunkte zurück erhält, bekommt ein Abenteurer mit dieser Meisterschaft 1 zusätzlichen Punkt.

Wachsamkeit

Schwelle: 1

Beschreibung: Der Abenteurer kann ohne Probleme eine Nacht wach bleiben und zum Beispiel Wache schieben. Erst bei einer weiteren Nacht ohne Schlaf muss er eine Zähigkeit-Probieren ablegen.

Rüstungsträger II

Schwelle: 2

Beschreibung: Der Abenteurer kann sich noch besser in schwerer Rüstung bewegen. Jeder durch Rüstung erhaltene Tick-Zuschlag ist um 1 reduziert.

Schmerzwiderstand I

Schwelle: 2

Beschreibung: Der Abenteurer kann Schmerzen ignorieren. Wundabzüge (siehe GRW 172) sind für ihn stets um 1 Punkt verringert.

Schmerzwiderstand II

Schwelle: 3

Beschreibung: Der Abenteurer ist noch stärker daran gewöhnt, Schmerzen ohne Murren zu ertragen. Wundabzüge (siehe S. 172) sind für ihn stets um 1 weiteren Punkt verringert.

Verwandlungsmagie

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.

eigenen Werten verwendet werden.

Merkmale

Exakt

Bei einem Schadenswurf mit dieser Waffe werden so viele Würfel zusätzlich geworfen, wie die Stufe des Merkmals beträgt. Die zusätzlichen Würfel sind die gleiche Würfelart (W6 oder W10), die beim Schadenswurf der Waffe verwendet wird. Die höchsten Ergebnisse zählen für den Schadenswurf, wobei nur so viele Würfel gewertet werden, wie beim Schaden der Waffe angegeben sind. Beispiel: Ein Abenteurer greift mit einem Wakizashi (Schaden 1W6+1, Exakt 1) an. Beim Schaden würfelt er 2W6 anstatt 1W6 (ein zusätzlicher W6 wegen des Merkmals Exakt 1). Er würfelt eine 2 und eine 5. Der höhere Würfel zählt für den Schaden, sodass der Angriff 6 Punkte Schaden anrichtet.

Standfestigkeit

Eine Rüstung mit diesem Merkmal verleiht gegen Angriffe, die die Position des Trägers verändern (ihn also z. B. Niederwerfen), einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf den Körperlichen Widerstand.

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.

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.

Nahkampftauglich

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

Wuchtig

Bei Waffen mit diesem Merkmal verursacht das freie Manöver Wuchtangriff 2 statt 1 zusätzlichen Punkt Schaden pro eingesetzten Erfolgsgrad.

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.

Wurffähig

Die Nahkampfwaffe kann auch als Wurfwaffe mit

Treffsicher

Eine Fernkampfwaffe mit diesem Merkmal ist besonders treffsicher. Die erste Erhöhung der Grundreichweite (siehe Splittermond: Die Regeln S. 162) erfordert vom Abenteurer keinen zusätzlichen Erfolgsgrad. Mit der Stärke Starker Wurfarm benötigen bei Wurfwaffen die ersten beiden Erhöhungen keinen zusätzlichen Erfolgsgrad.

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.

Durchdringung

Für jede Stufe dieses Merkmals kann 1 Punkt der gegnerischen Schadensreduktion ignoriert werden, egal aus welcher Quelle diese stammt.