

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		Erfahrung	
keine		Gesamt	604
Sprachen		Eingesetzt	604
Basargnomisch, Kungai		Frei	0
Kulturrkunde			
Kungaitan		Heldengrad	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,Schmerz widerstand I,Schmerz widerstand II

AUS 1	BEW 7	INT 5	KON 5	Hiro Maki	MYS 1	STÄ 6	VER 1	WIL 5
-------	-------	-------	-------	-----------	-------	-------	-------	-------

Lebenspunkte																		SR	4
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"/>	<input type="checkbox"/>		
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"/>	<input type="checkbox"/>		
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"/>	<input type="checkbox"/>		
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"/>	<input type="checkbox"/>		
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"/>	<input type="checkbox"/>		

☒ kanalisiert

☐ erschöpft

☐ verzehrt

Kampfrelevante Werte		
GSW	14	
INI	-1	
VTD	33	
GW	26	
KW	30	

Kampf-Fertigkeit	Wert	Meisterschaften/Spezialisierungen
Handgemenge	9	Block,Rundumschlag
Hieb Waffen	0	
Kettenwaffen	0	
Klingenwaffen	12	Verteidigungswirbel,Umreißen,Ausfall,Vorstürmen,Riposte,Rundumschlag,Klingenwirbel,Eleganter Klingenwirbel,Katana 3,Klingentanz
Schusswaffen	11	Scharfschütze,Zielschuss,Schwere Armbrust 2
Stangenwaffen	0	
Wurfwaffen	0	

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

[illegible]

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,Treffsicherheit	(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	Rüstungsträger I,Rüstungsträger II				

Freie Manöver		
Betäubungsschlag	1 EG	Betäubungsschaden; nur bei Nahkampfangriffen
Störender Angriff	je 1 EG	je +3 Probenerschwernis 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

AUS 1	BEW 7	INT 5	KON 5	Hiro Maki		MYS 1	STÄ 6	VER 1	WIL 5
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									

Allgemeine 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)

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 Nahkampfangriffe 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 Nahkampffernung 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 Betroffenen und das ursprüngliche Ziel erleiden den halben normalen Schaden des Nahkampfangriffs. Der Angreifer kann einen weiteren Erfolgsgrad nutzen, um zwei zusätzliche, sich in Nahkampffernung befindliche Feinde, deren Verteidigung maximal so hoch ist wie die des Hauptziels, zu treffen. Ob ein Ziel in Nahkampffernung 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 Fertigkeitspunkte 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 Nahkampffernung 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 Betroffenen und das ursprüngliche Ziel erleiden den halben normalen Schaden des Nahkampfangriffs. Der Angreifer kann einen weiteren Erfolgsgrad nutzen, um zwei zusätzliche, sich in Nahkampffernung befindliche Feinde, deren Verteidigung maximal so hoch ist wie die des Hauptziels, zu treffen. Ob ein Ziel in Nahkampffernung 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-Probe 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.

Merkmale

Durchdringung

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

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.

Nahkampftauglich

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

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.

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.

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.

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.

Wurffähig

Die Nahkampfwaffe kann auch als Wurfaffe 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.

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.

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 Wurfaffen die ersten beiden Erhöhungen keinen zusätzlichen Erfolgsgrad.