

# CHARAKTERBOGEN

NAME	Volk/Herkunft	ALTER
Daena Cala Farrow	Sturmwind	37

ATTRIBUT	Wert	Bonus	Sum
Stärke	10		
Konstitution	10		
Geschick	14		
Gewandtheit	12		
Reaktionsvermögen	15		
Wahrnehmung	15		
Geistesgegenwart	16		
Willensstärke	16		

LP	Bonus	Sum
2		

RÜSTUNG	Bonus	Sum
2	2	4

BEHINDERUNG	Bonus	Sum
2	-1	0

Rettungswurf	11
--------------	----

ANGRIFF	Wert	Bonus	Sum
Nahkampf	14		
Fernkampf	15		
Wurfwaffen	15		
Magie	16		

VERTEIDIGUNG	Wert	Bonus	Sum
Nahkampf	14		
Magie	16		

Zauberkraft	12
-------------	----

FÄHIGKEITEN	TALENTE	BERUFE
Erste Hilfe	Führungspersönlichkeit	Magier
	Meisterschütze	Kirin Tor

## INVENTAR

Verzauberte Lederrüstung	Nimmervolle Tasche m. Reagenzien	Verbandszeug
Verzauberter Dolch	Tasche mit Tränken	
Verzauberte Pistole		
Verzauberter Stab		
Verzaubertes Zauberbuch		

## Zauber

Klasse	Bezeichnung	Beschreibung
Magier (1)	Arkane Geschosse	Verballert mehrere Arkangeschosse
Magier (2)	Blinzeln	Spontanzauber. Teleportiert innerhalb des Sichtfelds
Magier (3)	Fliegen	Erweiterte Levitation
Magier (7)	Aura der Brillianz	Hebt die Begrenzung für Zauber innerhalb des Kampfes auf
Arkanist (0)	Arkane Markierung	Unsichtbare Markierung
Arkanist (0)	Entdecke Magie	Deckt magische Quellen und deren Ursprung auf
Arkanist (1)	Identifizieren	Offenbart alle Eigenschaften eines magischen Gegenstands
Arkanist (1)	Alarm	Magische Falle, erzeugt Höllenlärm oder warnt mental
Arkanist (1)	Person bezaubern	Besänftigt eine Person und macht sie gefügig
Arkanist (1)	Sprache verstehen	Macht das Verstehen von gesprochener und geschriebener Sprache möglich
Arkanist (1)	Manaschild	Spontanzauber. Schadensabsorbierung
Arkanist (3)	Gasform	Verwandelt in Nebel
Arkanist (3)	Zauber auflösen	Blockt Zauber, löst temp. Verzauberungen a. Gegenständen & Personen auf
Arkanist (3)	Scharfsicht	Erzeugt einen Sensor über den gehört oder gesehen werden kann
Arkanist (4)	Dimensionstor	Teleport von einer oder zwei Personen zu einen beliebigen Ort
Arkanist (4)	Dimensionsanker	Verhindert Teleport
Arkanist (4)	Entdecke Hellsicht	Deckt Sensoren und Hellsichtzauber auf
Arkanist (4)	Verwirrung	Verwirrt eine o. mehrere Personen und macht sie handlungsunfähig
Arkanist (4)	Kugel der Unverwundbarkeit	Statisches Zauber-Abwehr-Schild
Arkanist (5)	Person dominieren	Kontrolliert zeitweise eine Person
Arkanist (5)	Verzauberung brechen	Löst permanent eine Verzauberung von einem Gegenstand oder einer Person
Arkanist (5)	Verwandlung	Verwandelt etwas Großes in etwas Kleines
Arkanist (6)	Quest	Belegt eine Person mit einer Aufgabe
Arkanist (6)	Antimagisches Feld	Erzeugt eine Blase die Magie blockt und innerhalb des Radius verhindert
Arkanist (7)	Verbannung	Bannt extraplanetare Kreaturen in ihre Heimatssphäre
Arkanist (7)	Irrsinn	Versetzt eine Person in einen extremen Zustand geistiger Verwirrung
Arkanist (8)	Ort bestimmen	Lokalisiert eine Person oder einen Gegenstand
Arkanist (8)	Forderung	Mentaler Befehl
Nekromant (1)	Angst verursachen	Flößt Angst ein und macht handlungsunfähig
Nekromant (2)	Blindheit	Macht blind oder verursacht Wachkoma

## Verzauberungen

Gegenstand	Verzauberung	Werte
Lederrüstung	Rüstung des Kampfmagiers	Keine Behinderung / +2 Rüstung / repariert sich selbst
Stab	Stab des Kampfmagiers	+ 2 Arkanschaden durch Entladung bei Treffer
Dolch	Dolch des Kampfmagiers	Ignoriert physische und magische Rüstung
Pistole	Pistole des Kampfmagiers	Elementarwaffe
Reagenzientasche	Nimmervoll	Bis 250 kg
Zauberbuch	Animiert	Schwebt, folgt, blättert selbstständig

## Gestaltwandel
