

CHARAKTERBOGEN TILRAUN World of Warcraft

NAME	Volk/Herkunft	ALTER
Liyaniel Abendlied	Hochelf	176

ATTRIBUT	Wert	Bonus	Sum
Stärke	8		
Konstitution	14		
Geschick	13		
Gewandtheit	16		
Reaktionsvermögen	13		
Wahrnehmung	15		
Geistesgegenwart	15		
Willensstärke	20		

LP	Bonus	Sum
4		

RÜSTUNG	Bonus	Sum
2		

BEHINDERUNG	Bonus	Sum
-		

Rettungswurf	9
--------------	---

ANGRIFF	Wert	Bonus	Sum
Nahkampf	15		
Fernkampf	13		
Wurfwaffen	14		
Magie	18		

VERTEIDIGUNG	Wert	Bonus	Sum
Nahkampf	15		
Magie	17		

Zauberkraft	10
-------------	----

FERTIGKEITEN	TALENTE/EIGENSCHAFTEN	BERUFE
Meucheln	Akrobat	Magier
Giftkunde	Feines Gehör	Verzauberer
	Nachtsicht	

INVENTAR

Stoffrüstung (verzaubert)	Nimmervoller Beutel	Schreibwerkzeug
Stab (verzaubert)	Reagenzien	Lagerausrüstung
Dolch	Zauberbuch	Weiberkram
Umhang (verzaubert)	Familiar (Jadekatze)	Nähzeug
Schmuck (verzaubert)	Reittier (Falkenschreiter)	Tagebuch
Spitzhut (verzaubert)	Giftphiole (Eisenhut)	Rauschmittel

Zauber

Klasse	Bezeichnung	Beschreibung
Magier (0)	Alarm	Löst bei bestimmten Gebiet/Gegenstand mentalen oder hörbaren Alarm aus
Magier (0)	Arkane Markierung	Markiert den mächtigsten Magier in der Umgebung
Arkanist (0)	Benommenheit	Macht das Ziel handlungsunfähig (1 Runde)
Magier (0)	Frostrüstung	Verlangsamt Angreifer
Arkanist (0)	Geistgeräusch	Erzeugt Geräusche
Arkanist (0)	Magie entdecken	Aufdecken und Zuordnen magischer Quellen
Arkanist (0)	Magie lesen	Ermöglicht das Lesen von unverständlichen magischen Inschriften
Magier (0)	Pfeilschutz	Wehrt 1x pro Wirken Projektile ab
Magier (0)	Wiederherstellen	Repariert beschädigte Objekte, Artefakte und Konstrukte
Arkanist (0)	Widerstand	Erhöht den Widerstand gegen jede Art Energie (Rettungswurf +2)
Arkanist (1-9)	Arkane Geschosse	Trifft maximal fünf Ziele in einer Runde
Arkanist (1)	Feier	Ziel hört Musik
Magier (1)	Brennende Hände	Erzeugt Flammen in einem kegelförmigen Bereich
Arkanist (1)	Identifizieren	Entschlüsselt magische Eigenschaften von Gegenständen
Magier (1)	Langsamer Fall	Lässt Personen oder Gegenstände langsam zu Boden gleiten
Arkanist (1)	Manaschild	Absorbiert Schaden und Magie und wandelt die Energie in Mana um
Arkanist (1)	Person bezaubern	Ziel reagiert freundlich
Arkanist (1)	Paralyse	Ziel wird gelähmt
Arkanist (1)	Person vergrößern/verkleinern	Ziel wird größer(unbeweglicher) und stärker/wird kleiner(schwächer) und beweglicher
Magier (1)	Pfortenschutz	Verschliesst Öffnungen magisch
Arkanist (1)	Schattenschmelze	Tarnt in Schatten oder Dunkelheit solange man sich nicht bewegt
Arkanist (1)	Schlaf	Ziele werden in magischen Schlaf versetzt
Arkanist (1)	Maskieren	Verändert das Aussehen des Magiers
Magier (1)	Klopfen	Öffnet Schlösser
Arkanist (1)	Sprachen verstehen	Lässt das gesprochene und geschriebene Wort jeder Sprache verstehen
Magier (1)	Wetterfest	Schutz vor extremer Kälte und Hitze
Arkanist (2)	Arkane Intelligenz	Macht intelligenter (+2 Magieangriff) und verringert Patzer beim Zauber wirken (keine kritischen Fehlschläge)
Arkanist (2)	Idiotie	Dem Ziel wird die Intelligenz entzogen und wird zu dumm für alles
Arkanist (2)	Block	Rüstung/Kleidung wird widerstandsfähiger (+3 Rüstung für 3 Runden)
Magier (2)	Frostblitz	Geschoss aus Eis, verlangsamt
Arkanist (2)	Gedankenlesen	Lässt oberflächliche Gedanken wahrnehmen
Magier (2)	Glühende Rüstung	Feuer verletzt Gegner, Wirker trifft bereits ab 3 kritisch
Magier (2)	Netz	Erzeugt ein Energienetz, dass Ziele einfängt und schädigt
Arkanist (2)	Dämpfung	Schildzauber, der Magie und Heilzauber absorbiert

Arkanist (2)	Manaedelstein	Speichert für 24 h einen beliebigen Zauber bis Stufe 2
Arkanist (2)	Manabrand	Verringert die Zauberkraft einer Zielperson um 3
Magier (2)	Spiegelbilder	Erzeugt bis zu 8 Kopien
Arkanist (2)	Stille	Verhindert in einem bestimmten Bereich das Zauberwirken
Magier(2)	Unsichtbares sehen	Deckt magisch getarnte Ziele/Gegenstände auf
Magier (2)	Stütze	Verhindert das Einstürzen von Wänden und Decken
Arkanist (2)	Verschwimmen	Ziel verschwindet und ist vor Unsichtbars sehen geschützt. Angriffzauber werden zurückgeworfen
Magier (3)	Abbild	Steuerbare Illusion einer Person/eines Gegenstands, inklusive Gerüche, Geräusche und thermische Veränderungen
Arkanist (3)	Elfenberührung	Erhöhter Widerstand gegen Schlaf, Paralyse, Zwang, Bezauberung. Schützt vor Detektorzauber
Arkanist (3)	Explosive Rune	Explodiert bei unbefugter Tätigkeit
Magier (3)	Fliegen	Ziel kann maximal 20 km/h schnell fliegen und keine Zauber wirken
Magier (3)	Frostnova	Explosion aus Eis und Frost, fügt im Wirkungsbereich kontinuierlich Schaden zu
Arkanist (3)	Gasform	Ziel wird substanzlos und lichtdurchlässig
Arkanist (3)	Gegenzauber	Unterbricht Zauber und Zaubereffekte, unterdrückt Wirkung magischer Objekte
Arkanist (3)	Geistesleere	Schutz vor mentalen Detektorzaubern
Arkanist (3)	Suggestion	Beeinflusst Handlungen eines Ziels mit kurzen Sätzen
Magier (3)	Verderbnisabwehr	Erzeugt einen Bereich, der von Dämonen und Untoten nicht betreten/nicht verlassen werden kann
Magier (3)	Nachtblindheit	Ziel kann in natürlicher Dunkelheit nichts mehr wahrnehmen
Arkanist (3)	Objekt lokalisieren	Richtungsbestimmung zu einem bekannten oder gut visualisierten Objekts
Magier (3)	Schneesturm	Erschwert Sicht und Fortbewegung
Arkanist (3)	Schockwelle	Fügt in einem kreisförmigen Bereich Schaden zu und kann Barrieren zerbrechen
Magier (3)	Standort vortäuschen	Ziel erscheint bis zu 3 Meter versetzt vom eigentlichen Standort
Arkanist (3)	Stich	Ziel erblindet oder verstummt
Arkanist (3)	Verlangsamern	Schränkt die Beweglichkeit und das Tempo eines Ziels ein
Arkanist (3)	Zungen	Ziel kann beliebige Sprachen und Dialekte sprechen
Magier (4)	Fester Nebel	Nimmt die Sicht und verlangsamt Handlungen
Magier (4)	Feuerball	Verschleudert einen Feuerball (!), betäubt Ziele
Magier (4)	Feuerregen	Kleine Meteoriten, die beim Aufprall explodieren und alle Ziele im Wirkungsbereich verbrennen
Magier (4)	Person lokalisieren	Spürt eine bekannte oder vertraute Person auf
Magier (4)	Gewicht	Erhöht das Gewicht einer normalen, unmagischen Waffe um das Zweifache
Magier (4)	Illusionärer Killer	Erzeugt das Abbild der größten Furcht eines Ziels, lässt es bei Berührung vor Angst sterben
Arkanist (4)	Verwirrung	Ziele werden konfus und können nicht mehr selbstständig handeln
Magier (4)	Feuersäule	Verursacht im Wirkungsbereich extremen Feuerschaden
Arkanist (4)	Mana absorbieren	Zauberkraft wird von einem willigen Ziel auf den Magier übertragen
Arkanist (4)	Große Unsichtbarkeit	Verleiht Unsichtbarkeit die durch Angriffe und Handlungen nicht aufgelöst wird
Arkanist (4)	Verzweiflung	Löst bei Zielen ein überwältigendes Gefühl der Verzweiflung aus

Magier (5)	Albtraum	Dem Ziel werden grauenhafte und verstörende Albträume geschickt
Magier (5)	Traum	Schickt einem Ziel eine Botschaft per Traum
Arkanist (5)	Arkane Spiegelung	Beliebiges Gelände erscheint anders
Magier (5)	Andere maskieren	Wirkt wie Maskieren, nur auf andere Ziele
Arkanist (5)	Blinzeln	Versetzt den Magier um mehrere Meter in beliebiger Richtung (Spontanzauber)
Magier (5)	Durchgang	Erzeugt eine Passage durch Holz oder Stein
Arkanist (5)	Entzug	Ziel verlernt dauerhaft eine erlernte Fähigkeit/ kann sich nicht mehr daran erinnern wie man sie verwendet
Arkanist (5)	Forderung	Ziel wird tun, was ihm zuvor suggeriert wurde
Arkanist (5)	Manawasser	Beschwört 1 l Zauberkräfte erzeugendes Wasser (Zauberkräfte +3)
Arkanist (5)	Person kontrollieren	Steuert ein Ziel über eine telepathische Verbindung
Magier (5)	Sanktum	Schliesst das Ziel in einer heimeligen Sphäre ein, die von außen nur als neblige, dunkle Masse wahrgenommen wird
Magier (5)	Steinwand	Erzeugt eine Felswand, die mit angrenzenden Felsstrukturen verschmilzt
Magier (5)	Telekinese	Bewegt Personen und Objekte oder fügt Schaden zu
Magier (5)	Unheilvolle Verwandlung	Ziel wird in etwas kleines kampfunfähiges verwandelt
Arkanist (6)	Ablenkung	Kettenzauber, der gleichzeitig Große Unsichtbarkeit auf den Magier wirkt und ein steuerbares Spiegelbild erzeugt
Magier (6)	Explosionswelle	Fügt in einem ringförmigen Bereich um den Magier allen Zielen Schaden zu
Magier (6)	Fleisch zu Stein	Ziel und Ausrüstung werden dauerhaft in Stein verwandelt
Magier (6)	Stein zu Fleisch	Hebt 'Fleisch zu Stein' auf oder verwandelt Steinwesen in Fleischwesen
Magier (6)	Fluchgelübde	Ziel wird alles daran setzen eine Forderung durchzuführen oder eine verbotene Handlung zu unterlassen
Magier (6)	Permanentes Abbild	Entspricht 'Abbild', wird jedoch dauerhaft erschaffen und bleibt statisch, wenn es nicht gesteuert wird
Magier (6)	Schleier	Verändert die Erscheinung einer Gruppe
Arkanist (7)	Massenunsichtbarkeit	Macht eine ganze Gruppe unsichtbar, wird durch Angriffe und eingreifende Handlungen aufgehoben, Gruppe ist auch füreinander unsichtbar
Arkanist (7)	Wahnsinn	Ziele sind permanent konfus
Magier (8)	Abschirmung	Schutz gegen direktes oder magisches Ausspähen. Magier bestimmt was gesehen wird
Magier (8)	Selbst verändern	Magier verwandelt sich in eine beliebige Kreatur oder Pflanze
Magier (8)	Verwandlung	Ziel wird in eine beliebige Kreatur oder Pflanze verwandelt
Arkanist (9)	Kreis der Teleportation	Kreisförmiger Bereich auf dem Boden der zu einem festgelegten Ort teleportiert. Kann permanent gemacht werden
Magier (9)	Seele spalten	Trennt alle negativen Eigenschaften eines Ziel zu einer zweiten Persönlichkeit
Arkanist (9)	Zeitstopp	Verlangsamt extrem die Zeit, lässt den Magier jedoch unabhängig agieren

Verzauberungen

Gegenstand	Verzauberung	Werte
Brust	Pfeilschutz	Wehrt 1x Projektile ab (Pfeile, Kugeln, Steine)
Umhang	Wetterfest	Schützt vor Kälte und Hitze
Stab	Doppelgemoppelt	Wirkt Feuersäule und Telekinese
Behälter	Nimmervoller Beutel	Bis 250 kg
Ring	Spiegelbild	Erzeugt 8 Kopien des Trägers
Halskette	Telepathie	Stellt telepathische Verbindungen her
Stirnreif	Große Unsichtbarkeit	Macht unsichtbar!
Hut	Extradimensional	Zelt im Hut!

Gestaltwandel
