



ARARONA GWAREN

[ELF, HEXERIN]

GW Spezies DNS

max. 89  
**LP 89**

GW Spezies DNS (+MA DNS)

max. 36  
**SP 36**

Heldennamen

Ararona Gwaren

EP Gesamt

1100

EP verfügbar

0

**ST**  
STÄRKE  
7

**GE**  
GESCHICKLICHKEIT  
4

**IN**  
INTELLIGENZ  
3

**CH**  
CHARISMA  
7

21 Punkte  
max.: 7/10  
min.: 3/10

Ausdauer (GW Klasse)	6
Geschwindigkeit (GW Spezies)	5
Verteidigung (GW Spezies + Rüstung)	1
Moral (50 + Mod. Klasse)	37

**ERBGUT**

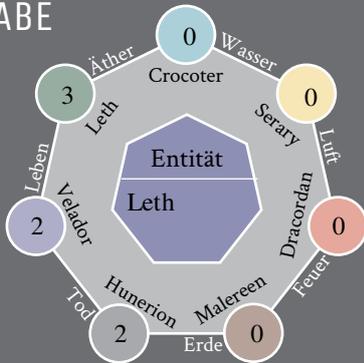


<b>Primärspezies</b>	
93 % Elf	
5 % Zwerg	
1 % Nachtalb	
1 % Mensch	
Giftresistenz	17 %
Krankheitsresistenz	32 %
Säureresistenz	7 %



**HINGABE**

7 Punkte  
max.: 3/6  
min.: 0/6



**Stärken (Spezies + Wahl)**

--

**Schwächen (Spezies + Wahl)**

1 Stufe des Zustands Schmerz je 25% verlorener LP
---

Spezies	Elf
Klasse	Hexer
Geschlecht	weiblich
Alter	367
Geburtsdatum	367 vUDS
Geburtsplanet/-ort	Leis Likhar
Heimatort	Xyrieth
Körpergröße	1,64m
Gewicht	68kg
Haarfarbe	grau-blau
Augenfarbe	grün
Titel	
Mitgliedschaft	Athmium

Sprache	Niveau	Verbreitung
Indriga	Muttersprache	Elf, Nachtalb
Solarus	kompetent	gesamte Galaxis

Verletzung	Stufe	Auswirkungen

Krankheit	Stufe	Auswirkungen

Geisteskrankheit	Stufe	Auswirkungen

**ZUSTÄNDE**

	Zustand				Auswirkung	Abbau
		I	II	III		
körperlich	Belastung				-1 AG	nach Belastung aufgehoben
	Blutmangel				-1 ST, -2 LP/Std.	1 Stufe/12 Stunden
	Paralyse				-1 AD	1 Stufe/1 Stunde
	Schmerz				-1 GS, -1 VT	1 Stufe/1 Stunde
	Sichterschwernis				-1 GE, -1 VT	nach Sichterschwernis aufgehoben
geistig	Begierde				-1 IN, -1 CH	erfordert Behandlung
	Entrückung				-2 SP/Std., -2 Zauberproben	1 Stufe/1 Stunde, falls SP>5
	Furcht				-1 alle Proben	1 Stufe/1 Stunde
	Stress				-1 AD Regeneration	1 Stufe/1 Stunde
	Verwirrung				+1 AD pro Aktion	1 Stufe/1 Stunde

# FERTIGKEITEN

**LP** 89

**AD** 6

**SP** 36

**ST** 7

**GE** 4

**IN** 3

**CH** 7

**GS** 5

**VT** 1

## FERTIGKEITEN

Körperliche Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW	Geistige Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW
Athletik	ST	-2		5	Alchemie	IN			3
Materialbearbeitung	ST			7	Allgemeinbildung	IN	-2		1
Militärkenntnisse	ST		3	10	Ätherkunde	IN	3	4	10
Einschüchterung	ST		4	11	Götter & Dämonen	IN			3
Widerstandskraft	ST	-2		5	Ingenieurwesen	IN	-1		2
Aufmerksamkeit	GE			4	Medizin	IN			3
Fahrzeugführung	GE		5	9	Naturkunde	IN			3
Heimlichkeit	GE			4	Naturwissenschaften	IN	2		5
Koordination	GE			4	Humanoidenkenntnis	CH	3	5	15
Mechanik	GE			4	Führungsqualität	CH		3	10
Spionage	GE			4	Gelassenheit	CH		4	11
					Psychologie	CH	1	5	13
					Unterweltwissen	CH		4	11

LP 89

# KAMPF & WAFFEN

AD 6

SP 36

ST 7

GE 4

IN 3

CH 7

GS 5

VT 1

## WAFFENTECHNIKEN

Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)	Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)
Biochemische Waffen	Munitionseffekte	GE	0	Schwere Schusswaffen	-	ST	0
Dreihandwaffen	+1 Stufe Furcht	ST	0	Sehnenwaffen	-	GE	0
Einhandwaffen	-	ST	0	Stangenwaffen	+1 VT	ST	0
Explosionswaffen	Flächenschaden	GE	0	Waffenloser Kampf	-	ST	0
Leichte Schusswaffen	-	GE	0	Zepferwaffen	Stabeffekte	GE	0
Scharfschützenwaffen	ignoriert RS	GE	0	Zweihandwaffen	-	ST	6



### NAHKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	Schaden	Extra-schaden	Wert
Drachentöter	Zweihand	1	14	3	2W 6+2		200
Zweihandschwert	Zweihand	0	13	2	1W 6+2		60



### FERNKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe (Kaliber)	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	RW	Schaden	Extra-schaden	Wert



### MUNITION

Kaliber	Schuss	Verbrauch	Effekt	Wert
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		



### ANZUG/PANZERUNG

Rüstung	RS	MS	WS	±VT	Wert
Karbonjacke	1	0	14	0	70



### SCHILD

Schild	WS	±VT	Wert

### MODIFIKATOREN

Ausrüstungsmodifikatoren	Kategorie	Effekt	Wert



# INVENTAR

NEF-Kristalle  
Umrechnung: 1:100

1 100 10.000 1.000.000

0 0 0 15

Gelbe Rote Grüne Blaue

## SLOTSYSTEM

Körper Wert 70 B		Rücken Wert B	Hals Wert B	
Karbonjacke		Linker Arm Wert 55 B	Augen Wert B	
Rechter Arm Wert 0 B		MCOM	L. Handgelenk Wert B	Kopfbedeckung Wert B
R. Handgelenk Wert B		Finger links Wert B	Ohren Wert B	
Finger rechts Wert B		1.		
1.		2.		
2.	3.			
3.	4.			
4.	5.			
5.	Linkes Bein Wert B			
Rechtes Bein Wert B				

DRITTER ARM



## RUCKSACK | 10 SLOTS

Gegenstand	Menge (Slots)	Wert



## MCOM | HOLOPROJEKTOR, NACHRICHTEN-, LIZENZMANAGER, BANKANBINDUNG, KARTENSYSTEM, KOMMUNIKATOR, SCHRIFT- & 3D-SCANNER, PERSONEN-ID, KI

GEKAUFT?  Wert 55 B

### Sprachpakete

### KIs

### Hardwaremodulerweiterungen

### Softwaremodulerweiterungen

## WAFFENLIZENZEN

- Biochemische Waffen
- Dreihandwaffen
- Einhandwaffen
- Explosionswaffen
- Leichte Schusswaffen
- Scharfschützenwaffen
- Schwere Schusswaffen
- Sehnenwaffen
- Stangenwaffen
- Zepterwaffen
- Zweihandwaffen

## HEXER

## PFAD DES KRIEGERES

<b>AGILITÄT DES HEXERS</b>	5  15
<b>Voraussetzung:</b> keine	<b>Art:</b> einsetzbar
<b>Beschreibung:</b> Der Verteidigungswert erhöht sich temporär.	
<b>Effekt:</b> +1/+2 VT	
<b>Wirkungsdauer:</b> 1 KR	
<b>Ausdauer:</b> 1	

<b>FOKUSSIERUNG</b>	10  10
<b>Voraussetzung:</b> Agilität des Hexers	<b>Art:</b> einsetzbar
<b>Beschreibung:</b> Der Angriffswert erhöht sich temporär.	
<b>Effekt:</b> +1/+2 AG	
<b>Wirkungsdauer:</b> 1 KR	
<b>Ausdauer:</b> 1	

<b>EGOALTRUS</b>	25
<b>Voraussetzung:</b> Fokussierung	<b>Art:</b> einsetzbar
<b>Beschreibung:</b> Der Hexer wirft sich schützend vor einen Verbündeten, um ihn vor einem Angriff zu bewahren und erleidet dadurch den Schaden des Angriffs. Dabei setzt er seine Hexerfähigkeiten ein und regeneriert seine SP in Höhe der Hälfte des erlittenen Schadens. Gezählt wird hierbei nur der tatsächlich erlittene Schaden nach Abzug von RS und MS. Durch dieses Manöver verändert der Hexer seine Position und beginnt bei seinem nächsten Zug an der neuen Position. Der Hexer kann diese Fähigkeit einsetzen auch wenn er selbst nicht am Zug ist.	
<b>Ausdauer:</b> 1	
<b>Widerstand:</b> RS, MS	
<b>Reichweite:</b> 3 Meter	

<b>BRACHIALE STÄRKE</b>	20
<b>Voraussetzung:</b> Egoaltrus	<b>Art:</b> automatisch
<b>Beschreibung:</b> Der Hexer kann Zweihänder einhändig führen und jeweils ein Schwert in jeder Hand benutzen. Bei einem Angriff schlägt der Hexer mit beiden Waffen zu. Der Ausdauerverbrauch richtet sich dabei nach dem höheren Ausdauerwert und muss nur einmalig berechnet werden. D. h. es wird nur einmal Ausdauer für zwei Angriffe verbraucht.	

<b>HEXERWAFFE</b>	40
<b>Voraussetzung:</b> Brachiale Stärke	<b>Art:</b> einmalig
<b>Beschreibung:</b> Der Hexer segnet eine ausgewählte Nahkampfwaffe und induziert die Kraft der Dunkelheit in das Material. Dadurch wird die Waffe gestärkt und der reguläre Schaden verdoppelt. Bei der Segnung wird der Modifikatorslot der Waffe unbrauchbar. Waffen, die bereits eine Modifikation integriert haben, können nicht verwendet werden. Für die Waffe bindet der Hexer SP permanent an die Waffe bis er die Segnung aufhebt. Die Hexersegnung ist nicht innerhalb eines Kampfes einsetzbar. Die Aufhebung der Segnung erfordert eine lange Zeremonie.	
<b>Verbrauch:</b> 15 SP permanent bis zur Aufhebung	

<b>AURA DER FINSTERNIS</b>	10  20
<b>Voraussetzung:</b> keine	<b>Art:</b> automatisch
<b>Beschreibung:</b> Die Anwesenheit des Hexers verursacht bei allen Geschöpfen in der Nähe geistige Beeinträchtigungen, sodass sie zögerlicher kämpfen. Sie erleiden einmalig die Zustände <i>Furcht</i> bzw. <i>Stress</i> . Dies gilt auch für Gegner, gegen die der Hexer selbst nicht kämpft, die jedoch spüren, dass der Hexer anwesend ist. Der Effekt wirkt auch in Gesprächssituationen. Der Hexer erhält daher -2 Erschwernis auf die Fertigungsgruppe <i>Psychologie</i> . Wirkt nur auf natürliche Geschöpfe.	
<b>Effekt:</b> +1 Furcht/+1 Furcht, +1 Stress	
<b>Wirkungsdauer:</b> ∞	

<b>HERR DES KÖRPERS</b>	20
<b>Voraussetzung:</b> Aura der Finsternis o. Egoaltrus	<b>Art:</b> einsetzbar
<b>Beschreibung:</b> Der Hexer ist in der Lage aktuelle SP in LP zu transformieren. Dabei erhöhen sich die verfügbaren LP. Die SP reduzieren sich entsprechend.	
<b>Wirkungsdauer:</b> ∞	
<b>Ausdauer:</b> 1 KR	

<b>KÖRPERLICHE RESISTENZ</b>	20  30
<b>Voraussetzung:</b> Herr des Körpers	<b>Art:</b> automatisch
<b>Beschreibung:</b> Der Hexer kann Effektstufen des Zustandes <i>Schmerz</i> und deren Auswirkungen ignorieren.	
<b>Effekt:</b> -1/-2 Stufen Schmerz	
<b>Wirkungsdauer:</b> ∞	

<b>GEISTIGE RESISTENZ</b>	20  30
<b>Voraussetzung:</b> Körperliche Resistenz	<b>Art:</b> automatisch
<b>Beschreibung:</b> Der Hexer kann Effektstufen des Zustandes <i>Stress</i> und deren Auswirkungen ignorieren.	
<b>Effekt:</b> -1/-2 Stufen Stress	
<b>Wirkungsdauer:</b> ∞	

## VERWANDLUNGSMAGIE

## TRANSFORMER

FROSCHBEINE	10	5	5
<b>Voraussetzung:</b> keine	<b>Sprache:</b> alle		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 0			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist erhält die Fähigkeiten von Froschbeinen und kann einmalig die <i>Reichweite</i> in die Höhe oder Weite springen.			
<b>Ausdauer:</b> 2			
<b>Wirkungsdauer:</b> 4 KR (1 Minute)			
<b>Reichweite:</b> 5/8/11 Meter			
<b>Verbrauch:</b> 6/5/4 SP			

ZYKLOPENAUGE	10	10	10
<b>Voraussetzung:</b> Froschbeine	<b>Sprache:</b> alle		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 0			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist verwandelt seine Augen und erhält ein einzelnes Zyklopenauge über der Nase. Damit kann er besser in der Dunkelheit sehen und Stufen des Zustandes <i>Sichterschwernis</i> ignorieren.			
<b>Effekt:</b> -1/-2/-3 Stufen Sichterschwernis			
<b>Verbrauch:</b> 1 SP je 1 Minute			

INSEKTENLAUF	15	10	10
<b>Voraussetzung:</b> Froschbeine	<b>Sprache:</b> alle		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 1			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist kann sich auf jeder physischen Oberfläche normal fortbewegen und senkrecht Wände hinauflaufen.			
<b>Ausdauer:</b> 3			
<b>Wirkungsdauer:</b> 4/12/20 KR (1/3/5 Minuten)			
<b>Verbrauch:</b> 10 SP			

OBJEKT MUTATION	15	10	10
<b>Voraussetzung:</b> Insektenlauf	<b>Sprache:</b> alle		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 1			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist kann einen Gegenstand in einen anderen Gegenstand oder in eine Pflanze verwandeln. Die Verwandlung in ein anderes Lebewesen ist jedoch nicht möglich. Die Größe des zu verwandelnden Objektes ist dabei begrenzt. Die Verwandlung ist dauerhaft. Der Ätherist kann das Objekt nur in etwas ihm Bekanntes verwandeln. Er muss dafür das Objekt bereits einmal gesehen haben. Dazu ist auch eine Abbildung ausreichend. Er kann das Objekt durch <i>Objektmutation</i> jederzeit zurückverwandeln.			
<b>Effekt:</b> 50/200/500 cm Objektgröße			
<b>Ausdauer:</b> 2 pro Größenkategorie			
<b>Wirkungsdauer:</b> ∞			
<b>Reichweite:</b> 1 Meter			
<b>Verbrauch:</b> 8 SP pro Stufe der Objektgröße			

INVIS	20	15	15
<b>Voraussetzung:</b> Insektenlauf o. Objektmutation	<b>Sprache:</b> Indriga (elem.)		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 2			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist kann seinen Körper unsichtbar machen. Kleidung und Gegenstände werden nicht unsichtbar. Gegenstände und Substanzen, die sich im Körper befinden werden ebenfalls unsichtbar und wieder sichtbar, wenn sie den Körper verlassen. Im Kampf erhöht sich dadurch der Verteidigungswert.			
<b>Effekt:</b> +3 VT			
<b>Ausdauer:</b> 5			
<b>Verbrauch:</b> 12/10/8 SP pro KR/15 Sek.			

ANIMAGUS	20	25	25
<b>Voraussetzung:</b> Dolor Affect	<b>Sprache:</b> Indriga (komp.)		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 3			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist verwandelt sich in einen Gegenstand und behält alle seine Sinne bei. Er kann sich in dieser Form nicht bewegen oder sprechen.			
<b>Verbesserung I:</b> Der Ätherist kann sich in ein beliebiges Tier verwandeln, das er kennt. Dabei behält er seine Charakterwerte bei. Dadurch ist er weder stärker noch schwächer als vorher. Er erhält ggf. jedoch bessere Fertigkeitwerte. Der Spielleiter entscheidet über Erleichterungen und Erschwernisse. Waffen und Ausrüstungsgegenstände kann er in seiner tierischen Form nicht wie gewöhnlich tragen und lässt sie am Ort der Verwandlung zurück. Wird er ohnmächtig, verwandelt er sich automatisch in die ursprüngliche Form zurück. (+5 SP pro KR/15 Sek.)			
<b>Verbesserung II:</b> Der Ätherist kann sich in eine Bestie verwandeln und erhält dessen Charakterwerte. Er muss der Bestie vorher bereits begegnet sein. Der Ätherist behält seine eigenen LP und SP bei. Waffen und Ausrüstungsgegenstände kann er in dieser Form nicht wie gewöhnlich tragen und lässt sie am Ort der Verwandlung zurück. Wird er ohnmächtig, verwandelt er sich automatisch in die ursprüngliche Form zurück. (+10 SP pro KR/15 Sek.)			
<b>Ausdauer:</b> 4			
<b>Verbrauch:</b> 3 SP pro KR/15 Sek.			

DOLOR AFFECT	20	15	15
<b>Voraussetzung:</b> Invis	<b>Sprache:</b> alle		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 2			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist verzaubert ein Ziel und verursacht für die <i>Wirkungsdauer</i> den Zustand <i>Schmerz</i> .			
<b>Effekt:</b> 1/2/3 Stufen <i>Schmerz</i>			
<b>Ausdauer:</b> 3			
<b>Wirkungsdauer:</b> 2/4/6 KR (30/60/90 Sek.)			
<b>Reichweite:</b> 9 Meter			
<b>Verbrauch:</b> 14/16/18 SP			

PARALYSIS	20	20	20
<b>Voraussetzung:</b> Membrantransformation	<b>Sprache:</b> alle		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 2			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist verzaubert ein Ziel und verursacht für die <i>Wirkungsdauer</i> den Zustand <i>Paralyse</i> .			
<b>Effekt:</b> 1/2/3 Stufen <i>Paralyse</i>			
<b>Ausdauer:</b> 4			
<b>Wirkungsdauer:</b> 2/3/4 KR (30/45/60 Sek.)			
<b>Reichweite:</b> 5/7/12 Meter			
<b>Verbrauch:</b> 10/13/16 SP			

MEMBRANTRANSFORMATION	20	20	20
<b>Voraussetzung:</b> Dolor Affect	<b>Sprache:</b> alle		
<b>Äthertechnik:</b> Verwandlungsmagie Stufe 2			
<b>Beschreibung:</b> Der Ätherist verändert ein beliebiges Körperteil für die <i>Wirkungsdauer</i> eines Ziels in <i>Reichweite</i> . Er kann dabei die Farbe ändern. Nicht im Kampf einsetzbar.			
<b>Verbesserung I:</b> Der Ätherist kann zusätzlich die Oberflächenbeschaffenheit ändern. So kann er z. B. die Haut durch Schuppen ersetzen. (+8 SP)			
<b>Verbesserung II:</b> Der Ätherist kann die gesamte Anatomie verändern und verwandelt das gesamte Körperteil in etwas beliebig anderes. Das verwandelte Körperteil darf weder wesentlich größer noch schwerer sein als das ursprüngliche. Er kann das Körperteil nur in etwas ihm Bekanntes verwandeln. Gegebenenfalls darf der Spielleiter entscheiden, ob eine Verwandlung möglich ist oder nicht. (+12 SP)			
<b>Wirkungsdauer:</b> 10/30/60 Minuten			
<b>Reichweite:</b> 4/6/8 Meter			
<b>Verbrauch:</b> 15 SP			