



MARDAAR KAZRUT
[NACHTALBIN,
SCHATTENKRIEGERIN]

GW Spezies DNS

max. 94
LP 94

GW Spezies DNS (+MA DNS)

max. 28
SP 28

Heldenname

Mardaar Kazrut

EP Gesamt

1100

EP verfügbar

0

ST

STÄRKE

6

GE

GESCHICKLICHKEIT

7

IN

INTELLIGENZ

5

CH

CHARISMA

3

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

Ausdauer

(GW Klasse)

3

Geschwindigkeit

(GW Spezies)

5

Verteidigung

(GW Spezies + Rüstung)

1

Moral

(50 + Mod. Klasse)

40

ERBGUT

**Primärspezies**

93 % Nachtalb

1 % Vampir

4 % Mensch

2 % Zwerg

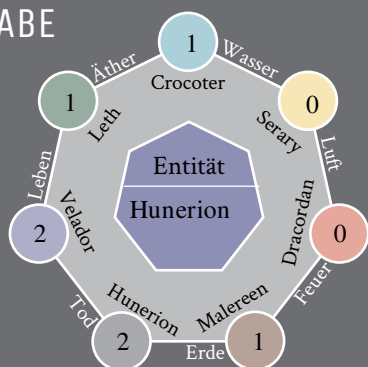
Giftresistenz 14 %

Krankheitsresistenz 31 %

Säureresistenz 11 %

Nephilion

HINGABE

7 Punkte
max.: 3/6
min.: 0/6**Stärken** (Spezies + Wahl)

- GE zählt bei der Berechnung der Initiative doppelt
- Wenn LP unter 50% > Ausdauer erhöht sich um +1

Schwächen (Spezies + Wahl)

- 1 Stufe Schmerz je 25% verlorener Lebenspunkte
- 1 Waffentechnik weniger > 2 statt 3 möglich

Spezies

Nachtalb

Klasse

Schattenkrieger

Geschlecht

weiblich

Alter

92

Geburtsdatum

92 vUDS

Geburtsplanet/-ort

Leis Likhar

Heimatort

Xyrith

Körpergröße

1,78m

Gewicht

74kg

Haarfarbe

weiß

Augenfarbe

violett

Titel

Mitgliedschaft

Sippe Kazrut

Sprache	Niveau	Verbreitung
Indriga	Muttersprache	Blutelf, Elf, Nachtalb
Solarus	kompetent	Standartsprache der Galaxis
Verletzung	Stufe	Auswirkungen
Krankheit	Stufe	Auswirkungen
Geisteskrankheit	Stufe	Auswirkungen

ZUSTÄNDE

	Zustand	I	II	III	Auswirkung	Abbau
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
	Sichterschwerinis				-1 GE, -1 VT	nach Sichterschwerinis 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

LP 94

SP 28

ST 6

GE 7

IN 5

CH 3

AD 3

GS 5

VT 1

FERTIGKEITEN

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		4	10	Alchemie	IN			5
Materialbearbeitung	ST			6	Allgemeinbildung	IN			5
Militärkenntnisse	ST			6	Ätherkunde	IN	2	4	11
Einschüchterung	ST	2	5	13	Götter & Dämonen	IN			5
Widerstandskraft	ST		4	10	Ingenieurwesen	IN			5
Aufmerksamkeit	GE		4	11	Medizin	IN		4	9
Fahrzeugführung	GE		4	11	Naturkunde	IN	2	4	11
Heimlichkeit	GE	3	5	15	Naturwissenschaften	IN			5
Koordination	GE	2	5	14	Humanoidenkenntnis	CH	-1		2
Mechanik	GE			7	Führungsqualität	CH	-2		1
Spionage	GE			7	Gelassenheit	CH	2	4	9
					Psychologie	CH	-2		1
					Unterweltwissen	CH			3

LP 94

KAMPF & WAFFEN

AD 3

SP 28

ST 6

GE 7

IN 5

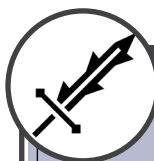
CH 3

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	5
Einhandwaffen	-	ST	5	Stangenwaffen	+1 VT	ST	0
Explosionswaffen	Flächenschaden	GE	0	Waffenloser Kampf	-	ST	0
Leichte Schusswaffen	-	GE	0	Zepterwaffen	Stabeffekte	GE	0
Scharfschützenwaffen	ignoriert RS	GE	0	Zweihandwaffen	-	ST	0



NAHKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	Schaden	Extra-schaden	Wert
Selichenmesser	Einhand	-1	10	1	1W 3+1		40



FERNKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe (Kaliber)	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	RW	Schaden	Extra-schaden	Wert
Zedernholzbogen	Sehnen	2	14	2	60m	1W 6	+4	280



MUNITION

Kaliber	Schuss	Verbrauch	Effekt	Wert
Stahlpfeile	20	<div><div><div>5</div><div>10</div><div>15</div></div><div><div>20</div><div>25</div><div>30</div></div></div> <div>+2 AG</div>	20	
		<div><div><div>5</div><div>10</div><div>15</div></div><div><div>20</div><div>25</div><div>30</div></div></div>		
		<div><div><div>5</div><div>10</div><div>15</div></div><div><div>20</div><div>25</div><div>30</div></div></div>		
		<div><div><div>5</div><div>10</div><div>15</div></div><div><div>20</div><div>25</div><div>30</div></div></div>		
		<div><div><div>5</div><div>10</div><div>15</div></div><div><div>20</div><div>25</div><div>30</div></div></div>		

+2 AG



ANZUG/PANZERUNG

Rüstung	RS	MS	WS	±VT	Wert
Panzerhemd	1	0	11	0	60



SCHILD

Schild	WS	±VT	Wert

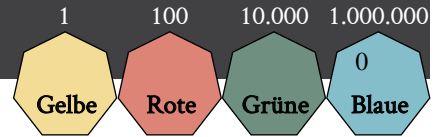
MODIFIKATOREN

Ausrüstungsmodifikatoren	Kategorie	Effekt	Wert

[illegible]

INVENTAR

NEF-Kristalle
Umrechnung: 1:100



SLOTSYSTEM

Körper	Wert	B		Rücken	Wert	B	Hals	Wert	B
Rechter Arm	Wert 0	B		Linker Arm	Wert 80	B	Augen	Wert	B
R. Handgelenk	Wert	B		MCOM			Kopfbedeckung	Wert	B
Finger rechts	Wert	B		L. Handgelenk	Wert	B	Ohren	Wert	B
1.				Finger links	Wert	B	<input type="radio"/> DRITTER ARM <div></div>		
2.				1.					
3.			2.						
4.			3.						
5.			4.						
Rechtes Bein	Wert	B	Linkes Bein	Wert	B	5.			



RUCKSACK | 10 SLOTS

Gegenstand	Menge (Slots)	Wert



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

GEKAUFT?



Wert 80 B

Sprachpakete

KIs

Hardwaremodulerweiterungen

Softwaremodulerweiterungen

WAFFENLIZENZEN

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

SCHATTENKRIEGER

PFAD DER DUNKELHEIT

DOLCHSTOSS	10	15	20
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger schleicht sich von hinten an sein Opfer heran und greift es an. Dabei verursacht er Extraschaden und muss eine Probe auf <i>Schleichen</i> bestehen. Durch den Überraschungsmoment ist der Schattenkrieger danach im Vorteil und darf den ersten Angriff ausführen. Der Schattenkrieger hat jedoch in der ersten KR -1 Ausdauer weniger. Das Opfer darf den Schattenkrieger dabei zuvor nicht bemerkt haben, ansonsten schlägt der Angriff fehl.			
Schaden: +1W6+6/+2W6+6/+3W6+6			
Ausdauer: 1			
Reichweite: 4 Meter			
Widerstand: RS			

LUFTSPRUNG	10	20	30
Voraussetzung: Dolchstoß	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger springt aus einer erhöhten Position auf sein Opfer, schlägt ihn zu Boden und vollzieht einen Angriff. Dabei verletzt sich der Schattenkrieger bis zu einem Höhenunterschied von 10 Metern nicht. Dazu muss er eine Probe auf <i>Schleichen</i> bestehen. Durch den Überraschungsmoment ist der Schattenkrieger danach im Vorteil und darf den ersten Angriff ausführen. Hat der Kampf bereits begonnen, ändert sich die Kampfreihenfolge und er darf als nächstes vor seinem Ziel agieren. Der Angriff schlägt fehl, wenn das Opfer frei beweglich ist und den Schattenkrieger vorher bemerkt. Sollte das Ziel abgelenkt oder bewegungsunfähig bzw. im Bewegungsradius eingeschränkt sein, gelingt der Angriff, auch wenn das Opfer den Schattenkrieger zuvor bemerkt hat.			
Schaden: +1W6+2/+2W6+6/+2W6+14			
Ausdauer: 2			
Widerstand: RS			

ERBARMUNGSLOSER STURM		10	15	20
Voraussetzung: Luftsprung		Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger führt unvorhersehbare Angriffe aus und schwächt so die Verteidigung des Gegners. Die verringerte VT gilt auch für andere Angriffe gegen das Ziel.				
Effekt: -1/-2/-3 VT				
Ausdauer: 2				
Wirkungsdauer: 3 KR				
Reichweite: 3 Meter				
Verbrauch: 1/2/3 SP				

DESOLATION	15	30	45
Voraussetzung: Erbarmungsloser Sturm	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger zielt auf Schwachstellen des Gegners und kann so einen Teil des Rüstungsschutz ignorieren. Nur mit Fernkampfwaffen nutzbar. Nicht mit biochemischen Waffen und Explosionswaffen nutzbar.			
Effekt: -3/-6/∞ RS			
Ausdauer: 2			

BEDROHUNG	15
Voraussetzung: Rimonosaugen	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Schattenkrieger lässt die Schatten um ein oder mehrere Ziele bedrohlich anschwellen. Dadurch verursacht er 1 Stufe <i>Furcht</i> und 1 Stufe <i>Verwirrung</i> bei den Zielen. Sie erleiden eine ungewohnte Angst und müssen eine Probe auf <i>Selbstbeherrschung</i> bestehen. Wenn sie die Probe nicht bestehen, fliehen sie. Andernfalls bleiben sie, erleiden jedoch die Zustände <i>Furcht</i> und <i>Verwirrung</i> . Diese Fähigkeit kann nur eingesetzt werden, wenn der Schattenkrieger von seinen Zielen zuvor nicht gesehen wurde.	
Widerstand: Selbstbeherrschung Verbrauch: 2 SP	

DUNKLER NEBEL		10	10	20
Voraussetzung: keine		Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger erzeugt eine dunkle Nebelwolke im Radius von 3 Metern um sich herum und erschwert anderen Kampfteilnehmern die Sicht. Der Schattenkrieger erhält in der Nebelwolke +1 Ausdauer pro KR zusätzlich. Die Angriffe aller anderen Kampfteilnehmer innerhalb des Nebels sind hingegen erschwert.				
Effekt: -1/-2/-3 Erschwernis				
Ausdauer: 2				
Wirkungsdauer: 2 KR				
Reichweite: 3 Meter				

SCHATTENTANZ	10	20	20
Voraussetzung: Dunkler Nebel	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger vervielfacht seinen Schatten, die mit ihm im Gleichtakt angreifen und so zusätzlichen Schaden zu seinem eigentlichen Angriff verursachen. Der Schattenkrieger muss dazu die normale Angriffsprobe bestehen. Der Verteidigungswert des Schattenkriegers ist für 1 KR um +2 erhöht.			
Effekt: +2 VT			
Schaden: +1W6+3/+2W6+4/+2W6+9			
Ausdauer: 3			
Wirkungsdauer: 1 KR			
Widerstand: RS			

WAFFENSTURM	20	40
Voraussetzung: Luftsprung o. Schattentanz	Art: einsetzbar	
Beschreibung: Der Schattenkrieger bewegt sich mit übernatürlicher Geschwindigkeit und führt bis zu 3 Nahkampfangriffe direkt hintereinander aus. Für jeden Angriff muss eine Angriffsprobe durchgeführt werden. Die Verteidigung des Gegners ist während des Angriffs um -1 reduziert. Nach dem Waffensturm kann kein weiterer Angriff durchgeführt werden, auch wenn der Schattenkrieger noch freie Aktionen hat. Außerdem ist Verteidigungswert des Schattenkriegers für die Wirkungsdauer halbiert.		
Effekt: -1 VT (Gegner), VT/2 (Schattenkrieger)		
Schaden: 2W20+20/2W100		
Ausdauer: 4		
Wirkungsdauer: 1 KR		
Widerstand: RS		
Verbrauch: 4 SP		

SCHATTENTARNUNG	5	10	15
Voraussetzung: keine	Art: automatisch		
Beschreibung: Der Schattenkrieger verschmilzt mit dem Schatten von Gegenständen, Wäldern oder in Räumen und erhält dadurch Erleichterungen auf die Fertigkeit Schleichen.			
Effekt: +1/+2/+3 Erleichterung			

RIMONOSAUGEN	10	15	20
Voraussetzung: Schattentarnung	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Schattenkrieger kann 2 Stufen Sichterschwernis und dessen Auswirkungen ignorieren und erhält dafür Erleichterung auf alle Proben.			
Effekt: +1/+2/+3 Erleichterung alle Proben			
Verbrauch: 1 SP			

GESCHOSSRECYCLING	20
Voraussetzung: Rimonosaugen	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Schattenkrieger kann Pfeile und Bolzen nach dem Kampf aufsammeln und wiederverwenden, sofern sie nicht zerstört wurden. Weitere Munition kann nach Ermessen des Spielers wieder verwendet werden.	