



ARARONA GWAREN
[ELF, HEXERIN]

GW Spezies DNS

max. 89
LP 89

GW Spezies DNS (+MA DNS)

max. 36
SP 36

Heldenname

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



Primärspezies

93 % Elf

5 % Zwerg

1 % Nachtalb

1 % Mensch

Giftresistenz 17 %

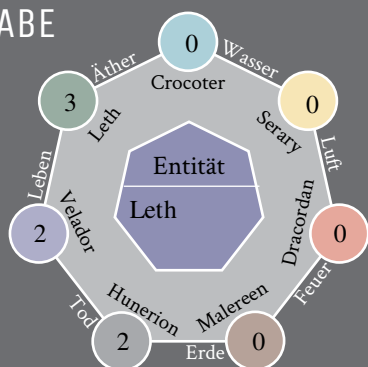
Krankheitsresistenz 32 %

Säureresistenz 7 %

Nephilion

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

Xyrith

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	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
	Sichterschwernis				-1 GE, -1 VT	nach Sichterschwernis aufgehoben
	Begierde				-1 IN, -1 CH	erfordert Behandlung
geistig	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 89		FERTIGKEITEN										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	Zepterwaffen	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

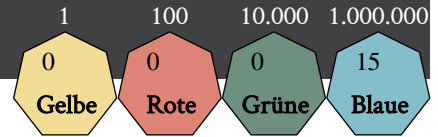
MODIFIKATOREN

Ausrüstungsmodifikatoren	Kategorie	Effekt	Wert

[illegible]

INVENTAR

NEF-Kristalle
Umrechnung: 1:100



SLOTSYSTEM

Körper Wert 70 B		Rücken Wert B	Hals Wert B
Rechter Arm Wert 0 B		Linker Arm Wert 55 B	Augen Wert B
R. Handgelenk Wert B		L. Handgelenk Wert B	Kopfbedeckung Wert B
Finger rechts Wert B		Finger links Wert B	Ohren Wert B
1.		1.	<input type="radio"/> DRITTER ARM
2.		2.	
3.	3.		
4.	4.		
5.	5.		
Rechtes Bein Wert B		Linkes Bein Wert B	



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



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


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



EGOALTRUS	25 
Voraussetzung: Fokussierung	Art: einsetzbar
Beschreibung: 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.	
Ausdauer: 1	
Widerstand: RS, MS	
Reichweite: 3 Meter	



BRACHIALE STÄRKE	20 
Voraussetzung: Egoaltrus	Art: automatisch
Beschreibung: 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.	

HEXERWAFFE	40 
Voraussetzung: Brachiale Stärke	Art: einmalig
Beschreibung: 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.	
Verbrauch: 15 SP permanent bis zur Aufhebung	

AURA DER FINSTERNIS	10  20 
Voraussetzung: keine	Art: automatisch
Beschreibung: 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.	
Effekt: +1 Furcht/+1 Furcht, +1 Stress	
Wirkungsdauer: ∞	

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

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

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

VERWANDLUNGSMAGIE

TRANSFORMER

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

ZYKLOPENAUGE	10	10	10
Voraussetzung: Froschbeine	Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 0			
Beschreibung: 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.			
Effekt: -1/-2/-3 Stufen Sichterschwernis			
Verbrauch: 1 SP je 1 Minute			

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

OBJEKT MUTATION	15	10	10
Voraussetzung: Insektenlauf	Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 1			
Beschreibung: 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.			
Effekt: 50/200/500 cm Objektgröße			
Ausdauer: 2 pro Größenkategorie			
Wirkungsdauer: ∞			
Reichweite: 1 Meter			
Verbrauch: 8 SP pro Stufe der Objektgröße			

INVIS	20	15	15
Voraussetzung: Insektenlauf o. Objektmutation	Sprache: Indriga (elem.)		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 2			
Beschreibung: 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.			
Effekt: +3 VT			
Ausdauer: 5			
Verbrauch: 12/10/8 SP pro KR/15 Sek.			

ANIMAGUS	20	25	25
Voraussetzung: Dolor Affect	Sprache: Indriga (komp.)		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 3			
Beschreibung: Der Ätherist verwandelt sich in einen Gegenstand und behält alle seine Sinne bei. Er kann sich in dieser Form nicht bewegen oder sprechen.			
Verbesserung I: 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 Fertigkeitswerte. 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.)			
Verbesserung II: 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.)			
Ausdauer: 4			
Verbrauch: 3 SP pro KR/15 Sek.			

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

MEMBRANTRANSFORMATION		20	20	20
Voraussetzung: Dolor Affect		Sprache: alle		
Äthertechnik: Verwandlungsmagie Stufe 2				
Beschreibung: 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.				
Verbesserung I: Der Ätherist kann zusätzlich die Oberflächenbeschaffenheit ändern. So kann er z. B. die Haut durch Schuppen ersetzen. (+8 SP)				
Verbesserung II: 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)				
Wirkungsdauer: 10/30/60 Minuten				
Reichweite: 4/6/8 Meter				
Verbrauch: 15 SP				

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