Name	Fayla Nachthimmel				
Disziplin:	Magierin	Kreis:	1		
Rasse:	Mensch	Legendenstatus:			
Rassenfähigkeit:	Vielseitigkeit				
Alter	16 Jahre	Haarfarbe	rot	Augenfarbe	grün
Größe	5 Ellen+5 Zoll	Gewicht	120 Pfund	Geschlecht:	weiblich

Attribute

	Wert / Steigerung	Stufe / Aktionswürfel
Geschicklichkeit	(15) / 15	6 / w10
Stärke	(6) / 6	3 / w4
Zähigkeit	(13) / 13	6 / w10
Wahrnehmung	(16) / 16	7 / w12
Willenskraft	(15) / 15	6 / w10
Charisma	(9) / 9	4 / w6

Charakteristika

Widerstandskraft	
körperlich	8
magisch	9
sozial	6
Rüstung	
physikalisch	2
mystisch	2

Initiative	
GES-Stufe	6
Schildsmod.	0
Rüstungsmod	0
Stufe	6
Aktionswürfel	w10
Laufleistung	
Normal	70
Kampf	35
Flugleistung	
Normal	
Kampf	

Legendepunkte	
Aktuell	69
Gesamt	3783
Stärke	
Traglast	35
Hebelimit	75
Waffen	
Einhändig	3
Beidhändig	6

Karma	Aktuell	40	Maximum	40	Kosten	6	Aktionswürfel	w8

Talente	Rang	Attribut-stufe	Talent-stufe	Aktions-würfel	Disziplin	Karma	Aktion	Überanstrengung
- Vielseitigkeit	3		3					
- Fadenweben (Elementarismus) V1	1	Wah 7	8	2w6			Ja	
- Fadenweben (Geisterbeschwörung) V2	1	Wah 7	8	2w6			Ja	
Fadenweben (Magie)	2	Wah 7	9	w8+w6	Ja		Ja	
Karmaritual	2		2					
Spruchzauberei	2	Wah 7	9	w8+w6	Ja		Ja	
Zauberbücher verstehen	2	Wah 7	9	w8+w6	Ja		Ja	
Zaubermatrix (Magiermatrix)	2		2					
Zaubermatrix (Magiermatrix)	1		1					
- Zaubermatrix (Geistermatrix) V3	1		1					

Stufe / Aktionswürfel

1	w4-2	11	w10+w8
2	w4-1	12	2w10
3	w4	13	w12+w10
4	w6	14	w20+w4
5	w8	15	w20+w6
6	w10	16	w20+w8
7	w12	17	w20+w10
8	2w6	18	w20+w12
9	w8+w6	19	w20+2w6
10	w10+w6	20	w20+w8+w6

Schaden

aktuell	
Todesschwelle	35
Verwundungsschwelle	9
Bewusstlosigkeitsschwelle	27
Wunden	
Erholungsproben	2
Erholungswürfel	w10
Blutmagieschaden	

Blutmagie

Amulett / Schwur	Schaden

Name	Fayla Nachthimmel	Disziplin	Magierin	Kreis	1

Fertigkeiten	Rang	Attribut-stufe	Stufe	Aktions-würfel	Überan-strengung
Roben besticken (Kunsthandwerk)	1	Char 4	5	w8	
Lesen / Schreiben	2	Wah 7	9	w8+w6	
Alchimie und Tränke (Wissen)	1	Wah 7	8	2w6	
Die Dämonen (Wissen)	1	Wah 7	8	2w6	
Forschen	2	Wah 7	9	w8+w6	
Hieb ausweichen	1	Gesch 6	7	w12	1
Fremdsprachen	1	Wah 7	8	2w6	

Sprachen		Lesen / Schreiben
Menschlich	M	F2
Obsidian	0	
Orkisch	0	
Sperethiel	F1	
Trollisch	0	
T'skrang	0	
Windling	0	
Zwergisch	G	F1

Waffen	Schaden	Schadenswürfel	Reichweite (K / M / G)	Gewicht	Größe
Dolch von Farlis (Rang 1)	3+4=7	w12	-	1	1
Kampfstab	3+2=5	w8		4	5
Dolch	3+2=5	w8		1	1

Vermögen

GM 0
SM 1005
KM 7

12 Edelsteine

Ausrüstung	Gewicht
Dolch von Farlis (Rang 1) MW 10 Schadensstufe 4	
Angelhaken	
Decke	3
Feuerstein	1
Kunst-Werkzeug (Nähen, Sticken)	1
Papier 20 Seiten	
Reisekleidung	
Rucksack	3
Sack (kleiner)	
Schlafsack	2
Wasserbeutel (0/2)	2
Faylas Grimoire (Buch) / 50 Seite – davon 20 frei)	1
Stratems Grimoire (Buch) / 120 Seiten – davon 9 frei	2
Dalroks Grimoire (Buch) / 50 Seiten – davon 4 frei	1

Rüstung
Gestepptes Tuch 2/0

Schild

Belastung	
Waffen	6
Rüstung	3
Ausrüstung	16
Gesamt	25

Notizen

Abenteuer
Der Zombie-Hexer
Kaer von Tardim
Abenteuer in der Weißen Unterburg
Invaoe-Festung

Faylas Grimoire

Zauberspruch	Disziplin	Kreis	Fäden	Web-schwierigkeit	Reichweite	Wirkungsdauer	Wirk-schwierigkeit	Wirkung	Effekt
Astralsinn	M	1	2	5 / 15	60 Schritt	Rang + 10 Min	6	WillSt+6	12 / 2w10
Aura lesen	M	1	1	6 / 14	25 Schritt	Rang + 5 Min	MW	WillSt+5	11 / w10+w8
Entzünden	M	1	0	NA/11	5 Schritt	1 Rd	MW	'entflammt entzündliche Gegenstände	
Feuerresistenz	E	1	0	NA/7	Kontakt	Rang + 6 Min	MW	+3 RS gg. Feuer	
Flammenblitz	M	1	1	7 / 15	25 Schritt	1 Rd	MW	WillSt+4	10 / w10+w6
Magie neutralisieren	M	1	1	6 / 13	60 Schritt	1 Rd	2	WillSt	6 / w10
Mentaler Dolch	M	1	0	NA/7	40 Schritt	1 Rd	MW	WillSt+2	8 / 2w6
Nebelgeist	G	2	2	6 / 15	25 Schritt	Rang + 3 Rd	8	Beschwörung eines Nebelgeistes	
Skelett beleben	G	4	2	7 / 18	100 Schritt	Rang + 8 Min	5	'belebt Skelette	
Taschenwächter	G	2	3	7 / 13	Selbst	Rang + 1 Tage	7	Beschwörung eines winzigen Geistes	
Vernichtender Wille	M	1	1	3 / 16	120 Schritt	1 Rd	MW	WillSt+5	11 / w10+w8
Zauberduell mit Untoten	G	1	0	NA/7	10 Schritt	Rang + 3 Rd	MW	WillSt+4	10 / w10+w6

Dalroks Grimoire

Zauberspruch	Disziplin	Kreis	Fäden	Web-schwierigkeit	Reichweite	Wirkungsdauer	Wirk-schwierigkeit	Wirkung	Effekt
Ätherische Finsternis	G	2	1	3 / 16	Kontakt	WIL+w10 Rd	2	Dunkelheit, MW 12	
Augenblick des Todes	G	1	1	6 / 12	20 Schritt	Rang + 3 Rd	MW	WillSt+5	11 / w10+w8
Geisterdopelgänger	G	3	1	11 / 19	Kontakt	Rang + 10 Rd	10	Schafft Doppelgänger	
Geisterhand	G	1	0	NA/7	Kontakt	1 Rd	MW	WillSt+6	12 / 2w10
Herr der Nachtvögel	G	1	1	5 / 13	120 Schritt	Rang + 3 Min	MW	WillSt+2	8 / 2w6
Kälteblase	G	1	2	6 / 15	Kontakt	Rang + 6 Min	MW	Schaden	4 / w6
Kleiner Bannkreis	G	2	2	6 / 15	Kontakt	Rang + 3 Min	2	WillSt+5	11 / w10+w8
Knochentanz	G	1	1	7 / 15	25 Schritt	Rang + 3 Rd	MW	WillSt+4	10 / w10+w6
Nebel der Angst	G	3	2	8 / 18	60 Schritt	Rang + 6 Rd	2	WillSt+5, Furcht	11 / w10+w8
- Nebelgeist	G	2	2	6 / 15	25 Schritt	Rang + 3 Rd	8	Beschwörung eines Nebelgeistes	
- Skelett beleben	G	4	2	7 / 18	100 Schritt	Rang + 8 Min	5	'belebt Skelette	
- Taschenwächter	G	2	3	7 / 13	Selbst	Rang + 1 Tage	7	Beschwörung eines winzigen Geistes	
Totenschädel	G	3	0	NA/9	Selbst	5 + Rang Rd	MW	WillSt+5, Furcht	11 / w10+w8
Untote entdecken	G	1	0	NA/7	25 Schritt	Rang + 3 Min	MW	WillSt+5	11 / w10+w8
- Zauberduell mit Untoten	G	1	0	NA/7	10 Schritt	Rang + 3 Rd	MW	WillSt+4	10 / w10+w6

Strathems Grimoire

Zauberspruch	Disziplin	Kreis	Fäden	Web-schwierigkeit	Reichweite	Wirkungsdauer	Wirk-schwierigkeit	Wirkung	Effekt
Astralschild	M	2	0	NA/7	Kontakt	Rang + 7 Rd	MW	+3 auf MW	
- Astralsinn	M	1	2	5 / 15	60 Schritt	Rang + 10 Min	6	WillSt+6	12 / 2w10
- Aura lesen	M	1	1	6 / 14	25 Schritt	Rang + 5 Min	MW	WillSt+5	11 / w10+w8
Ausweichschub	M	2	0	NA/8	Selbst	Rang + 3 Rd	MW	+3 auf KW	
Eiserne Hand	M	1	1	5 / 13	Kontakt	Rang + 10 Rd	MW	+3 St Schaden aller Nahkampfwaffen	
Entspannen	M	4	3	9 / 13	Kontakt	1 Rd	MW	WillSt+2	8 / 2w6
- Entzünden	M	1	0	NA/11	5 Schritt	1 Rd	MW	'entflammt entzündliche Gegenstände	
- Flammenblitz	M	1	1	7 / 15	25 Schritt	1 Rd	MW	WillSt+4	10 / w10+w6
Fliegen	M	5	2	7 / 18	Selbst	Rang + 15 Min	MW	'gewährt Flugfähigkeit	
Geld her!	M	2	1	7 / 16	10 Schritt	Rang + 3 Min	MW	-4 auf SW	
Inventur	M	4	4	9 / 18	25 Schritt	1 Min	MW	WillSt+8	14 / w20+w4
Kampfeswut	M	3	1	9 / 16	Kontakt	Rang + 7 Rd	MW	+4 auf Angriff- und Schadensproben	
Kletterhilfe	M	1	1	6 / 14	Kontakt	10 + Rand Rd	MW	WillSt+3	9 / w8+w6
Levitation	M	3	1	8 / 18	100 Schritt	Rang + 5 Min	MW	'levitieren (Gegenstand, Person)	
- Magie neutralisieren	M	1	1	6 / 13	60 Schritt	1 Rd	2	WillSt	6 / w10
- Mentaler Dolch	M	1	0	NA/7	40 Schritt	1 Rd	MW	WillSt+2	8 / 2w6
Ranken	M	2	1	6 / 15	50 Schritt	Rang + 3 Rd	MW	WillSt+2	8 / 2w6
Reinigen	M	2	2	5 / 13	Kontakt	1 Min	MW	WillSt+4	10 / w10+w6
Sandteufel	M	4	2	9 / 13	80 Schritt	Rang + 5 Rd	MW	-2 auf Sinneswahrnehmung	
Schlaf	M	6	2	9 / 17	60 Schritt	Rang + 10 Rd	MW	'versetzt Ziele in Schlaf	
Schloss sprengen	M	3	2	6 / 13	5 Schritt	1 Rd	MW	WillSt+8	14 / w20+w4
Schneller zu Fuß	M	3	2	10 / 13	Kontakt	Rang + 4 Std	MW	WillSt+4	10 / w10+w6
Sprungfeder	M	3	0	NA/9	Kontakt	Rang + 5 Rd	MW	WillSt+3	9 / w8+w6
Verlangsamen	M	5	2	7 / 15	Kontakt	Rang + 5 Rd	MW	-5 auf GeschProben	
- Vernichtender Wille	M	1	1	3 / 16	120 Schritt	1 Rd	MW	WillSt+5	11 / w10+w8
Weckruf	M	2	4	6 / 15	Kontakt	'bis 24 Std	MW	'löst Wecksignal aus	
Zauberkäfig	M	7	3	11 / 19	100 Schritt	Rang + 8 Rd	MW	-5 St. auf Proben von Spruchzauberei	