

Der Mächtige, Hexer

Stärke(St)	39	Schadensbonus+0	Trinken+6
Geschicklichkeit(Gs)	78	Angriffsbonus+0	Wachgabe+6
Gewandtheit(Gw)	41		Wahrnehmung+6 (Sinne)
Konstitution(Ko)	64	Ausdauerbonus+7	
Intelligenz(In)	88		Beredsamkeit+8
Zaubertalent(Zt)	100		Etikette+1+8
Aussehen(Au)	62		Gassenwissen+1+8
persönliche Ausstrahlung(pA)	60		Schreiben: Albisch+1+12
Willenskraft(Wk)	27		Schreiben: Comentang+1+8
Gifttoleranz	62		Sprechen: Albisch+1+12
Alkoholgrenze	10		Sprechen: Comentang+1+12
Lasten	15kg / 30kg / 60kg / 120kg		Sprechen: Erainnisch+1+8
Raufen+4	(1W6-4)		Zauberkunde+1+8
Zaubern+2+11			
Abwehr+11			Dämonische Zaubermacht (1 AP, Z.D. 10min, W.D. 10min Zaub+2)
Resistenz+3/2+11			Scharfblick (1 AP, Z.D. 1min, 1Wesen, W.D. 10min Sehen+2)
Lebenspunkte (LP)	16		Schlummer (2AP/Wesen, Z.D. 10sec, Rw 30m, W.D. 30min)
Ausdauerpunkte(AP)	10		Schwäche (1AP/Wesen, A, Rw 30m, W.D. 2min, Stärke-20)
Bewegungsweite (B)	25		Verwirren (1AP/Grad, A, Rw 30m, 1 Wesen, W.D. 10sec)
Größe	1,83 m	Gewicht	79 kg (groß)
x-händer:	Rechtshänder		
Rasse:	Mensch		Zauberstäbe+5
Herkunft:	Alba, Stadt, Beornanburgh		
Stand:	Volk		
Alter:	24		
Glaube:	gleichgültig		
Schicksalsgunst (SG):			
Göttliche Gnade (GG):			

Inventar

10 Kupfer = 1 Silber, 10 Silber = 1 Gold

Goldstücke: 50
Silberstücke:
Kupferstücke:

Rüstung:

- Lederrüstung (-2 LP)

Waffen:

- Magierstecken (1W6+1)

Kleidung:

- ❖ Gürtel
- ❖ Rote Robe
- ❖ Lederschuhe
- ❖ Lederhose
- ❖ Grau weißes Hemd

Anderes:

- Rucksack
- Lederbeutel für Münzen
- Warme Decke



Verbrauchsgegenstände:

Lebenslauf

Du wurdest als jüngstes Kind eines wohlhabenden Tuchhändlers, Horsan der Samtige, geboren. Da die väterlichen Geschäfte von deinem Bruder Robin übernommen werden, finanzierte Horsan dir eine Ausbildung in der Gilde der Lichtsucher, der Magiergilde von Beornanburgh. In einer der ersten Ausbildungsstunden wurdest du gefragt, was du später gerne mal werden würdest. Daraufhin antwortetest du: „Mächtig!“. Dein damaliger Lehrer fand dies so lustig, dass er es weiter erzählte, wodurch du zu deinem Beinamen kamst. Schnell zeigte sich, dass du intelligent bist und eine ganz außergewöhnliche magische Begabung hast. Aus diesem Grund wurde auch der Fürst der Flamme auf dich aufmerksam, der dir eines Tages erschien und sich dir offenbarte. Da du immer noch „mächtig“ werden wolltest willigtest du sofort in einen Kontrakt mit dem Fürsten ein, wodurch dieser zu deinem zusätzlichen Lehrmeister wurde. Bis jetzt hat der Fürst dir jedoch nur grundlegende Dinge über Zauberei erklärt. Gleichzeitig hast du dich auch in der Bibliothek der Magiergilde weiter fortgebildet, weshalb du inzwischen in ganz verschiedenen Sprachen über ein erstaunliches Wissen verfügst. Nachdem deine Grundausbildung in der Gilde abgeschlossen war, bist du aufgebrochen um die Welt zu erkunden und um „mächtiger“ zu werden.

Du bist groß gewachsen und hast feuerrote Haare, die hervorragend zu deiner roten Robe passen und einen interessanten Kontrast zu deinen kristallblauen Augen bilden. In deiner Hand hältst du meistens einen Magierstecken, Wanderstecken und Zeichen deiner Herkunft in einem. Ansonsten reist du mit leichtem Gepäck um die Reise nicht unnötig zu verzögern.

Das wichtigste für dich ist „mächtig“ zu werden. Allem Wissen, welches du irgendwie erlangen kannst, seien es geschichtliche Daten, Zaubersprüche oder Baupläne, strebst du die ganze Zeit hinterher. Stets bist du darauf bedacht deine eigenen Fähigkeiten zu vervollkommen und zu verbessern. Jeden Kampf und jedes Duell siehst du daher auch eher als Herausforderung deiner eigenen Fähigkeiten und schlägst deshalb auch immer mit voller Härte zu. Du bist gegenüber Fremden, aber auch Freunden meist reserviert, deine Gedanken drehen sich meist um komplizierte magische Probleme, worüber du auch mal eine oder zwei Mahlzeiten vergisst. Dein Lieblingsspruch, den du bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit anbringst ist: „Wissen ist Macht“. Du verabscheust körperliche Gewalt und greifst nur als letztes Mittel zu deinem Magierstecken um dich damit zu verteidigen. Du wirkst auf andere eingebildet und distanziert. Den Göttern stehst du gleichgültig gegenüber, da du die Auffassung vertrittst, dass es sich bei Ihnen lediglich um außerordentlich mächtige Wesen handeln muss. Nach außen hin gibst du dich aber als Anhänger der Dheis Albi aus um nicht in Schwierigkeiten zu geraten.

Erfahrungspunkte-Liste

Erfahrungspunkte	Praxispunkte (Würfelwurf 16 oder höher)
	Beredsamkeit: Etikette: Gassenwissen: Schreiben: Albisch: Schreiben: Comentang: Sprechen: Albisch: Sprechen: Comentang: Sprechen: Erainnisch: Zauberkunde: Zauberstäbe: Beherrschen: Bewegen: Erkennen: Erschaffen: Formen: Verändern: Zerstören: Dweomer:



Gesamterfahrungsschatz (GES):

Grad:1

--