

ZAUBERWIRKER NSC FÜR DUNGEONSLAYERS 4.0

von Stufe 1 mit Kulturtalenten hochgestuft

gemäss GRW+AVC

inklusive magischer Ausrüstung

Zauberwirker NSC © 2017 Florian „Flost888“ Steuri



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

MYRANDA LAUX-ANTILLE, ZAUBERIN DER 10. STUFE (STATUS: HEROISCH)

Vandrianerin, fähige Zauberwinkerin, in Rygah aufgewachsen, auf Fernkampfzauber spezialisiert.

Geschickte Lautenspielerin. Hat ein zertrümmertes linkes Knie (Laufen -0.5, Akrobatikproben um 2 erschwert), welches schlecht verheilt ist. Ihren Begleiter, die Ratte Romy, trägt sie stets in einem kleinen Käfig an ihrem Rucksack mit.

Akademische Ausbildung in Cellbrick abgeschlossen

KÖR: 8 **AGI:** 5 **GEI:** 7
ST: 0 **BE:** 0 **VE:** 5
HÄ: 2 **GE:** 4 **AU:** 5+1

LK: 100 ABW: 15 INI: 5+3 L: 4m S: 12 Z: 13 ZZ: 21 (GA-5!)

Waffe: knorriger Kampfstab +3 (WB+4, GA-3, Ini+3, ZZ+4)
 Panzerung: Robe (runenbestickt) +1 (PA +1, Aura +1)
 Schutzring +2 (PA+2)

Talente:

Alchemie I
 Bildung II
 Instrument: Laute II
 Schütze III
 Magieresistent III
 Wechsler II PW:17
 Zaubermacht I
 Vertrauter (Ratte Romy) I Bonus auf ZZ
 Flink I
 Heldenglück I
 Verheerer II

Zauber	ZB	ZN	ZZ	Gesamt	Effekt
Duftnote	+0	X		13	Soz. Interaktion mit +/-2
Giftschutz	+0	X		13	Bei Erfolg Probe„Gift trotzen“ mit zus. Bonus von 10 (Stufe Myranda)
Niesanfall	-(KÖR+AU)/2		X	21-ZB	Ziel kann nur mit Laufen/2 bewegen, keine weitere Aktion möglich
Frostwaffe	+0		X	21	Waffe mit Frost umgeben, WB+1 während PE Kampfunden
Lichtpfeil	+2		X	23	WdD/DdD erhalten GA-2, verursacht zusätzlich PE Schaden
Schatten	-(AGI+AU)/2		X	21-ZB	Bei Erfolg alle Handlungen, die sehen erfordern um 8 erschwert
Rost	-WB/PA		X	21-ZB	Lässt nichtmag. Waffe/Rüstung zu rostigem Staub zerfallen
Netz	-(AGI+ST)/2		X	21-ZB	Klebriges Netz von Durchmesser VE erscheint, halbiert Laufen, Initiative und Schlagen
Kettenblitz	+3		X	24	Blitz trifft VE weitere Gegner in der Nähe (s. GRW S.60)
Verborgenes Sehen	+0	X		13	Versteckte/Verborgene Gegenstände leuchten kurz auf

EP: 367

SL-Notizen:

YASIN MANSOOR, ZAUBERER DER 5. STUFE

Zasar mit krausem Kinnbart. Hat Angst vor Vögeln mit blauen Federn. Singt gerne religiöse Lieder. Priester von Varos (Scharfsinn/Herr des Wissens, Wahrheit und Gerechtigkeit). Der Dienst an der Gottheit ist für Yasin nicht nur eine Formalität: Sein Glaube an die Maxime seines Gottes bestimmen sein ganzes Leben. Flüchtig vor den Mumienfürsten.

KÖR: 6 **AGI:** 6 **GEI:** 8
ST: 0 **BE:** 0 **VE:** 4
HÄ: 2 **GE:** 3 **AU:** 4+1

LK: 18 ABW: 12 INI: 6+1 L: 4m S: 6 Z: 13 ZZ: 14

Waffe: Vierkantiger, mit Flügelsymbolen verzierter Kampfstab +1 (WB+2, GA-1, Ini+1, ZZ+2)
 Dolch (WB+0, Ini+1)
 Schriftrolle: Feuerball (ZZ+ZB = PW:19)

Zauberstab: Feuerlanze

Panzerung: Gelbgebleichter Lederpanzer +1 (magisch, PA+2, AU+1)
 Gelbgebleichte Lederschienen +1 (magisch, PA+2, ZZ+1)
 Dunkelroter Umhang mit Feuersymbolen

Talente:

Bildung I
 WG: Religion (Varos) II (Wahrer Priester, 3 Zwistpunkte)
 Runenkunde I
 Rüstzauberer I
 Wechsler I PW:14
 Feuermagier II

Zauber	ZB	ZN	ZZ	Gesamt	Effekt
Magie entdecken	+0	X		13	Magie wird in r=8m sichtbar
Magie identifizieren	+0	X		13	Offenbart Magiequelle und deren Funktion
Licht	+5	X		18	Lebloser Gegenstand leuchtet für PE Minuten fackelhell auf
Flammenklinge	+0/+2		X	16	Klinge mit Feuer umgeben (WB+1) für PE Runden. Immersieg = Zusatzschaden
Feuerlanze	+2/+2		X	18	Mächtige Feuerlanze verursacht PE Schaden

EP: 76

SL-Notizen: