

Karalius der Kriegsmagier

Reisbauer	Ordnung	Stufe 1	Zauberstufe 1	Initiative	w20+1
				Erfahrung	10
				Bewegung	9 m
				Volltreffer	w6/1 Zauber+1
Rüstung	12	Robe (Waffenrock)+1	Malus 0	Patzer	w8
Leben	8	(w4)		Angriff	Schaden
Stärke	9			Nah	
Geschick	15	+1	Reflex	+2	Fern
Ausdauer	10		Zähigkeit	+0	Aktionswürfel
Persönlichkeit	9		Willen	+1	Lieblingszauber
Intelligenz	18	+3	Sprachen	Gemeinsprache, Hobbits, Greifen, Kobolde, Gnolle, Pferde, Bären	
Glück	9/10		Schicksal	Fuchs: Fallen entdecken & entschärfen +0	

Waffen

Stab	w20	w4		
Dolch	w20	w4		
(geworfen)	w20+1	w4	3/ 6/ 9	
Kurzbogen	w20+1	w6	15/30/45	20 Pfeile ooooo ooooo ooooo ooooo

Besitz

0 Gold 0 Silber 38 Kupfer

Foliant des Kriegsmagiers, Kristallkugel der Ziegenköpfigen, Stahlphiole mit Dämonenblut, Henne, Tagesration, kleiner Sack, 3m Pfahl, Schuppenpanzer, 2 Speere, Mistgabel, 5 Edelsteine (je 20 Silber)

Zauber

w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus = w20+4

1 Bauchreden	-
2 Ekims mystische Maske	-
3 Schlaf	Ebenenspringer: für 1 Runde RK+4, Angriff-4, 1% pro ZS keine Rückkehr
4 Magisches Geschoss	Naturtalent: +2w (w30 statt w20)
5 Tiere beschwören	Karmazauber: entweder +w5 oder -w5 beim nächsten mal andersrum
6 Ausbessern	Nicht auf Entfernung: nur durch Berührung
7 Brennende Hände	Blutschweiß: Blut tritt aus allen Poren aus, kann Tiere anlocken

Verderbnis

Abenteuer: Portal unter den Sternen