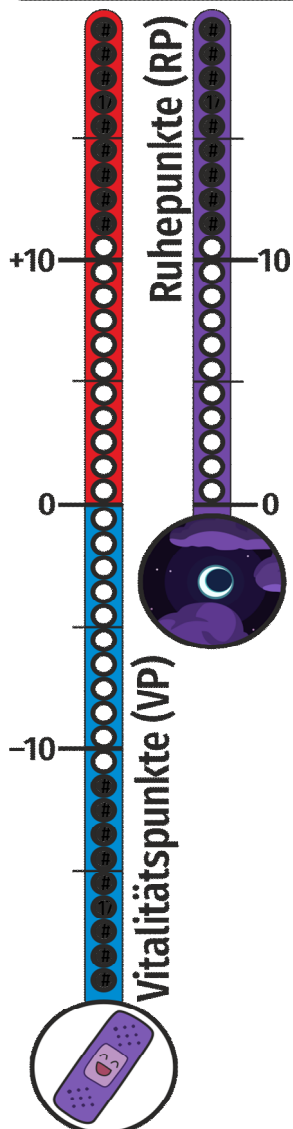


Aussehen
großer Lockenkopf offenes, fröhliches Gesicht
Alter
16 Jahre
Größe
1,70 m
Gewicht
75 kg
Spezies
Menschenkind
Spieler*in

Attribute

[illegible]

Vorteile

Gespür für Tiere
Richtungssinn
Sphäre: Eisgylphe 3
Sphäre: Feuerglyphe 3
Zauber: Glatteis
Zauber: Nebel

Nachteile

Alpträume (12)
Neugier (9)
Pazifismus: Kann keine
Unschuldigen gefährden
Xenophilie (12)

Marotten

Anime-Fan
Zocker*in

Fertigkeiten

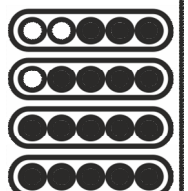
Biologie +0 (GDN/S)
Computerbenutzung +0 (KNZ/E)
Degen +0 (GE/D)
Eis-Glyphen +2 (KNZ/S)
Erste Hilfe +0 (HRZ/E)
Feuer-Glyphen +1 (TAT/S)
Gartenbau +0 (WA/E)
Glyphenmagie +1 (KTV/S)
Klettern -1 (FIT/D)
Kunst +0 (KTV/S)
Menschenkenntnis +0 (GDN/S)
Schwimmen +0 (FIT/E)
Stab +0 (GE/D)

Abgeleitete Werte

Ausweichen	9 Blocken	
Parade: Degen	9 Parade: Stab	11
Bewegung	6,25 Schreck	13
Initiative	12	
Belastung	14,5 kg (Keine)	
Schaden	1W+1 / 1W-1	

Rollen

Geek! +1 (Klein) SP: 2
Pfadfinder*in -1 (Groß) SP: 1



Magie

+2) Eisglyphe



Notizen & Zauber

Bonus für Energie

+2



+1



+1



+0



Angriffe / Wegstoßen und Festhalten mit Eis und Schnee.

Eis und Schnee erschaffen. Wasser entbrodeln.

Eis, Schnee und Kälte finden.
Kühlung.

3

2

1

Erfolgsspanne für Wirkdauer -2 bis +3, je nach Umgebungstemperatur.
Schaden +1 bei Nahkampfangriffen.

Zauber: Glatteis (+2); Grundkosten: 2 Energie
(4 Energie für Doppelbett, 6 für Zimmer) -1

Zauber: Nebel (+2, trotz Combo): Grundkosten:
½ Energie (Minimum: 2; Zimmer)

+1 Feuerglyphe



Notizen & Zauber

Bonus für Energie

+2



+1



+1



+0



Angriffe mit Feuer.

Feuer erschaffen. Wasser aufkochen.

Feuer finden. Wärmen. Brennstoffe entzünden.

3

2

1

Kann Brände auslösen.
Schaden +1 bei Fernkampfangriffen.

Notizen:

[illegible]

Hintergrund

Einst ein waschechter Geek wie aus dem Bilderbuch, wurde Aris Leben durch die Scheidung der Eltern ziemlich auf den Kopf gestellt. Nach Chicago fiel es nicht leicht, sich ans kleine Städtchen Macomb, Illinois, und an die Lebensweise der ländlich geprägten Großeltern zu gewöhnen.

Aber Ari war schon immer neuen Herausforderungen gegenüber offen und die freie Natur vor der eigenen Haustüre hatte auch etwas Befreiendes. Mit der rigiden Organisation der Pfadfinder tat sich Ari aber etwas schwer und streifte lieber alleine durch die nahen Wälder. So kam es dann auch zu der verhängnisvollen Kollision mit einem Schneckenrochen und einem geheimnisvollen Portal.



Notizen

Aris Kenntnisse der Geek-Welt sind nicht immer nützlich, aber können durchaus den einen oder anderen Geistesblitz hervorrufen. Die Wildniskenntnisse sind nicht so stark ausgeprägt, aber durchaus nützlich, v.a. in Verbindung mit der guten Wahrnehmung. Als Ergebnis der verpflichtenden Sport-Clubs in der alten Schule kann Ari sowohl mit dem Degen, als auch mit dem Stab recht ordentlich umgehen. Dabei hält der Pazifismus Ari davon ab, Dinge zu tun, die (vermeintlich) Unschuldigen schaden könnten. Ari kann nur mit Glyphen zaubern und hat mit Glatteis und Nebel zwei Zauber, die sehr leicht von der Hand gehen. Aggressivere Angriffe können auch improvisiert werden. Ari ist sozial nicht gut aufgestellt, kommt aber mit Tieren und freier Natur zurecht. Alpträume plagten Ari nicht erst seit der Scheidung, aber sie wurden seitdem schlimmer. Neugier und Offenheit gegenüber schrägen oder fies aussehenden Fremden waren schon immer Aris große Schwächen. Ari ist schon eine Weile auf den Brodelnden Inseln und besucht die Schule St. Epiderm.

Penstagram

Mutter Beth: hektisch-liebevoll-gestresst

Vater Max: resigniert-abwesend-neugierig

Oma Glika: locker-verschmitzt-anständig

Opa Ansher: eigenbrötlerisch-streng-verstohlen

Jack A. Randa: coole*r Mitschüler*in

Melodika: beängstigende Mitschülerin



Ausrüstung

stabile Kleidung, Rucksack, Wasserflasche

Beutel voller Kugelschreiber

Abreiss-Notizblock

Degen (Schaden 2W-3, Fechtwaffe)

Stab (Schaden 1W+2, Parieren +2)

Smartphone (50% Akku)