MU 12 KL 14 IN 14 CH 13 FF 13 GE 12 KO 12 KK 15 SO 6 **MR** 6 **GS** 8

Laila saba Shabob Name:

Rasse: Tulamidin Kultur: Südaventurien: keine

Profession: Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Geschlecht: weiblich Geburtsdatum: 6. Phex 1003 BF

Größe: **Gewicht:** 55 Stein 80 Finger (160 cm) Haarfarbe: rot Augenfarbe: dunkelbraun

Titel: **Stand:**

Vorteile und Nachteile

Soziale Anpassungsfähigkeit; Autoritätsgläubig: 6; Kälteempfindlichkeit; Neugier: 7; Prinzipientreue: 10; Schulden: 1000;

LeP: Basis AT: 8 **FK:** 8 **INI:** AP: 604 15 10 10 **Stufe:** $\overset{-}{14}^{1/3}$ PA: 0 **AP***: **AuP:** 28 Ausweichen: 8 Stufe*: 156

Sonderfertigkeiten:

Astrale Meditation; Große Meditation; Kulturkunde (Südaventurien); MK:

Eigenschaften; MK: Form; Regeneration I; Regeneration II;

Rapier

DK: N INI: 1 AT: 13 PA: 11 TP: 1W+3 BF: 2

Magierstab als Stab

DK: NS INI: 0 AT: 9 PA: 7 TP: 1W+1 BF: -9

INI: WM: PA: BF:

/ / / / / FK: TP: Entf:

/ / / TP-Entf:

Rüstung

Ko 0 Br 0 Rü 0 Ba 0 LA 0 RA 0 LB 0 RB 0

Ges. 0 **gRS** 0 **gBE** 0

Gaben (G)			Т	aW
RK: Gildenmagie	; (/)			$\frac{a}{3}$
Kampftechnik		AT/P	AΤ	a W
Bogen	BE-3	9	Е	1
Dolche	BE-1	10 9	_	3
Fechtwaffen	BE-1	13 11	_	8
Hiebwaffen	BE-4	8 8	_	$\overline{}$
Raufen	BE	9 8	_	1
Ringen	BE	9 8		1
Säbel	BE-2	9 8		_
Stäbe	BE-2	10 8		2
Wurfmesser	BE-3	8	C	0
Körperliche T			EΤ	aŬ
Athletik	(GE/KO/KK)	BE	x2	0
Klettern	(MU/GE/KK)	BE	x2	5
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BE	x2	0
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE		2
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BE	x2	4
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)			2
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE	-2	1
Singen	(IN/CH/CH)	BE	-3	3
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->	BE	3
Tanzen	(CH/GE/GE)	BE	x2	1
Zechen	(IN/KO/KK)			0
Gesellschaft (E	3)		T	<u>aW</u>
Etikette	(KL/IN/C	H)		3
Gassenwissen	(KL/IN/C	H)		1
Lehren	(KL/IN/C	H)		5
Menschenk.	(KL/IN/C	H)		4

Sich verkleiden	(MU/CH/GE)		1
Überreden	(MU/IN/CH)		2
Überzeugen	(KL/IN/CH)		3
Natur (B)]	aW
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)		0
Orientierung	(KL/IN/IN)		0
Wildnisleben	(IN/GE/KO)		0
Wissen (B)		1	Γa₩
Geografie	(KL/KL/IN)		2
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)		<u>2</u> <u>5</u>
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)		5
Magiekunde	(KL/KL/IN)		6
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)		1
Rechnen	(KL/KL/IN)		6
Rechtskunde	(KL/KL/IN)		2
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)		3
Schätzen	(KL/IN/IN)		1
Sprachenkunde	(KL/KL/IN)		3
Staatskunst	(KL/IN/CH)		1
Sternkunde	(KL/KL/IN)		5
Tierkunde	(MU/KL/IN)		6
Sprachen (A) (K)	L/IN/CH)	ΚT	<u>aW</u>
Alt-Imperial/Aurelia	ni	21	4
Bosparano		21	10
Garethi		18	12
Isdira		21	2
Mohisch		15	<u>4</u>
Tulamidya		18	8
Schrift (A) (KL	/KL/FF)	ΚT	<u>aW</u>

(Alt-)Imperiale Zeic	hen	12	4
Isdira/Asdharia		18	4
Kusliker Zeichen		10	8
Nanduria		10	4
Tulamidya		14	3
Handwerk (B)		T	aW
Alchimie	(MU/KL/FF)		2
Boote fahren	(GE/KO/KK)		1
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)		4
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)		1
Kochen	(KL/IN/FF)		0
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)		1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)		4
Schneidern	(KL/FF/FF)		0
Seefahrt	(FF/GE/KK)		4
			_
			_
			_
			_

Name:	Laila saba Shabob
Rasse:	Tulamidin
Kultur:	Südaventurien: keine Spezialisierung
Profession:	Halle der Metamorphosen zu Kuslik
Geschlecht:	weiblich Stand:

Geschlecht:	weiblich	Stand:
Geburtsdatum:	6. Phex 1003 BF	Titel:
Größe:	80 Finger (160 cm)	Sozialstatus: 6
Gewicht:	55 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe:	rot	
Augenfarbe:	dunkelbraun	
Aussehen:		

Vorteile und Nachteile

Soziale Anpassungsfähigkeit, Autoritätsgläubig: 6, Kälteempfindlichkeit, Neugier: 7, Prinzipientreue: 10, Schulden: 1000,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	12	12
Klugheit	0	14	14
Intuition	0	14	14
Charisma	0	13	13
Fingerfertigkeit	0	13	13
Gewandtheit	0	12	12
Konstitution	0	12	12
Körperkraft	0	15	15
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8

Basiswerte		l Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	10	20	30	0	6
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	10	18	28	0	12
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2	18	20	38	0	13
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-2	8	6	0	6
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	10	10		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8	GP-Sta	rt: 120
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8	GP-Re	st: 0

Abenteuerpunkte: 760 Verfügbar: 156 Eingesetzt: 604 Stufe: 0 [0]

Notizen	
1 10 112 011	L

MU:12 KL:14 IN:14 CH:13 FF:13 GE:12 KO:12 KK:15 BE:	MU:12 KL:14	IN:14	CH:13	FF:13	GE:12	KO:12	KK:15	BE: 0
---	-------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Sonderfertigkeiten (allgemein))				. Wissen (B)	Ιт	aW
Kulturkunde (Südaventurien);					Geografie (KL/KL/IN)	2	
					Geschichtswissen (KL/KL/IN)	5	+
					Götter und Kulte (KL/KL/IN)	5	+
					Magiekunde (KL/KL/IN)	6	+
Gaben (F)			T	aW	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	1	+
					Rechnen (KL/KL/IN)	6	+
					Rechtskunde (KL/KL/IN)	2	+
					Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	3	+
Kampftechniken	BE	AT PA	T	aW	Schätzen (KL/IN/IN)	1	+
Bogen (Bo)	BE-3	9	1		Sprachenkunde (KL/KL/IN)	3	+
Dolche (Do)	BE-1	10 9	3		Staatskunst (KL/IN/CH)	1	+
Fechtwaffen (Fe) E	BE-1	13 11	8		Sternkunde (KL/KL/IN)	5	+
Hiebwaffen (Hi)	BE-4	8 8	0		Tierkunde (MU/KL/IN)	6	\top
Raufen (Ra)	BE	9 8	1		(**************************************	1	\top
Ringen (Ri)	BE	9 8	1			十	\top
Säbel (Sä)	BE-2	9 8	1				
Stäbe (St) D	_	10 8	2		Sprache (KL/IN/CH) Kon	ıp I T	aW
Wurfmesser (Wm) C	BE-3	8	0		Alt-Imperial/Aureliani A 21	4	Т
					Bosparano A 21	10	1
					Garethi A 18	12	+
		_	_		Isdira B 21	2	\top
Körperliche Talente (D)		BE	Т	aW	Mohisch B 15	4	\top
Athletik (GE/KO/KK)		BEx2	0		Tulamidya B 18	8	\top
Klettern (MU/GE/KK)		BEx2	5			Ť	\top
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)		BEx2	0			+	+
Schleichen (MU/IN/GE)		BE	2				
Schwimmen (GE/KO/KK)		BEx2	4		Schrift (KL/KL/FF) Kon	n I T	aW
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)			2		(Alt-)Imperiale Zeichen A 12	4	Ť
Sich verstecken (MU/IN/GE)		BE-2	1		Isdira/Asdharia B 18	4	+
Singen (IN/CH/CH)		BE-3	3		Kusliker Zeichen A 10	8	+
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)		0->BI	E 3		Nanduria B 10	4	+
Tanzen (CH/GE/GE)		BEx2	1		Tulamidya B 14	3	+
Zechen (IN/KO/KK)			0		I wantaya D 11	+-	+
						+	+
					Handwerk (B)	T	aW
Gesellschaft (B)			Т	aW	Alchimie (MU/KL/FF)	2	<u> </u>
Etikette (KL/IN/CH)			3		Boote fahren (GE/KO/KK)	$\frac{1}{1}$	+
Gassenwissen (KL/IN/CH)			1		Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	4	\top
Lehren (KL/IN/CH)			5		Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	1	+
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)			4		Kochen (KL/IN/FF)	0	+
Sich verkleiden (MU/CH/GE)			1		Lederarbeiten (KL/FF/FF)	1	\top
Überreden (MU/IN/CH)			2		Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	4	\top
Überzeugen (KL/IN/CH)			3		Schneidern (KL/FF/FF)	0	\top
					Seefahrt (FF/GE/KK)	4	\top
						 	\top
						+	+
Natur (B)			T	aW	. 🕇	\top	+
Fährtensuchen (KL/IN/KO)			0		. 🕇	\top	+
Orientierung (KL/IN/IN)			0		. 🕇	\top	\top
Wildnisleben (IN/GE/KO)			0		. 🕇	\top	\top
					. 🕇	\top	\top
					. 🕇	\top	\top
					. 🕇	\top	\top
					. †	+	+
					. 🕇	\top	+
					. +	+	+
					<u> </u>	+	+
					· +	+-	+
					<u> </u>	+	+
					<u> </u>	—	

Attacke-Basiswer	t: 8 Parade	-Basis	wert: 8	Fe	rnkan	npf-Ba	siswe	ert: 8	Ini	tiativ	/e-	Bas	isw	ert:	10
Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP)	I	3ru	chfa	ıkto	r
Rapier (R)	Fe / BE-1	N	1W+3	12 / 4	1	0/0	13	11	1W	+3	2			П	
Magierstab als Stab (R)	St / BE-2	NS	1W+1	11 / 5	0	-1/-1	9	7	1W	+1	-9	-9	+		
Sonderfertigkeiten:	LTVD/ DE L	TD	1.5.46			D/E 40			I I	<u> </u>		1.6			
Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Enti	ernung	1.	P/Entf	ernur	ig .	FK	Anz	an		esci	1088	e
Waffenloser Kampf Raufen Ringen	TP/KK 10/3 10/3	IN +0 +0	9	8	11	P(A) W+1 W+1	Ma	növe	r:						
Schild	Тур	INI	WM	PA B	ruchfa	ktor									
Wundschwelle: 6 Lebensenergie Ausdauer	Max 1/2 1/3 30 15 10 28 14 9	1/4 7 7						GS:8							
Astralenergie Karmaenergie initiative 10 INI-Basis	Max 38 +	MOD -	- W6 =												
Rüstung nach Tre				RA 0	LB 0	RI 0		Ges.	gR:	S	g <u>F</u>	BE	G	ew	Preis
Rüstungsstück	RS BE	Δ116	weich	l nen	<u> </u>	<u>'</u>	<u>'</u>		 	nks	,		 	ec1	nts
Summe:	0 0	PA-B 8 Wu	asis - B	E + MO + 0 (AT,PA,GE,II	NI)-2, GS	S-1	A H B	eine rme üfte rust opf	C	00)))) (0	00
Ausrüstung, Zube	hör und Wo	erkze	euge												

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Ausrüstung Bluse Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke Wollstrümpfe	Anzahl Gewick 1 15.0 1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0 1 4.0	ht Wo getragen?	Vermögen Proviant	Rationen
Ausrüstung Bluse Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 15.0 1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0	ht Wo getragen?		Rationen
Bluse Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 15.0 1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0	ht Wo getragen?		Rationen
Bluse Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 15.0 1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0	ht Wo getragen?		Rationen
Bluse Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 15.0 1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0	ht Wo getragen?		Rationen
Bluse Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 15.0 1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0	ht Wo getragen?		Rationen
Bluse Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 15.0 1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0	ht Wo getragen?		Rationen
Bluse Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 15.0 1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0	ht Wo getragen?		Rationen
Fellgefütterter Schlafsack Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 80.0 1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Geldbeutel, Leder Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 1.0 1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Hose Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 30.0 1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Kusliker Kurzmantel Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 50.0 1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Ledergürtel Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 8.0 1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Lederrucksack (15 Stein) Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 40.0 1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Leichte Stiefel Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 75.0 1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Magierrobe, Taft Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 120.0 1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Magierstab als Stab Rapier Unterhose Wolldecke	1 90.0 1 45.0 1 20.0 1 60.0		Proviant	Rationen
Rapier Unterhose Wolldecke	1 45.0 1 20.0 1 60.0		FIOVIAIIL	Kationen
Unterhose Wolldecke	1 20.0 1 60.0			
Wolldecke	1 60.0			
Wonstumpte	1 1.0			
			i i	
			Verbindungen	
			<u></u>	
				
	•	<u> </u>		
Notizen				

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Form;	MU: 12 KL: 14 IN: 14 CH: 13 FF: 13 GE: 12 KO: 12 KK: 15 MR: 6	Ritualname Ritual Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer,		Bindung		Astrale Meditation: Große Meditation I: Regeneration II:	Towns Treaming, Stoke Treaming Tegendary		Artefakte / Tränke:				ALLGEMEIN: (A) Aufrechterhaltung, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lem: Jernschwieriekeit, MedGroße Meditation, and Meditätion nach Rasse. Kultur und Profession. MR: Matieresistenz. pAsP: nermanentetest	Asp, Rep: Repräsentation, SE Spezielle Erfährung, SF: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZIP*: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitspunkte, ZIW: Zauberfertigkeitswert MERKMALE: Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämonisch, Eign: Eigenschaffen, Einfl: Einfluss, Elem: Flementar, Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell:	Ritualkenntnis (Gildenmagie): 3 Shelming Hellsicht Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft. Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objekt, Rufe: Herbeintufung. Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temporal, Umwett, Vers: Verständigung TRADITIONEN / REPÄSEWTATIONEN: Ach Achaz-Kristallonmanten, Bor: Bortaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch. Schelme, Sri: Scharlatane	AE = 20 + 18 +
Repräsen	MU:	Ritualna	Probe	Stab: Bindung											Ritualkenntni	AE

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Form;	ale: Eigenschafter	ı; Form;				
)					
MU: 12 KL: 14	IN: 14	CH: 13 FF:	13 GE:	12 KO:	12 KK: 15 MR:	3: 6
SE Zaubername		Probe	ZfW	ZD	Merkmale	K Rep HL
Spezialisierung	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen		
Adlerange Luchsenohr		(KL/IN/FF)			Eign, Hell	B Mag A
				LCD: 15		
Adlerschwinge Wolfsgestalt		(MU/IN/GE) +Mod	5		Form	D Mag XB
				LCD: 16		
Armatrutz		(IN/GE/KO)	3		Eign, Elem (Erz)	B Mag A
				LCD: 28		
Attributo		(KL/CH/**)	1 7		Eign	B Mag X A ⁺
				LCD: 30		
Balsam Salabunde		(KL/IN/CH) +Mod	4		Form, Heil	C Mag B
				LCD: 37		
Blitz dich find		(KL/IN/GE)+MR			Einfl	B Mag B
				LCD: 49		
Corpofesso Gliederschmerz		(KL/KO/KK) +MR			Eign	C Mag B
				LCD: 59		
Corpofrigo Kälteschock		(CH/GE/KO) +MR	9		Eign, Elem (Eis)	C Mag B_
				LCD: 60		
Cryptographo Zauberschrift		(KL/KL/IN)	3		Objk, Vers	C Mag C
				LCD: 61		
Custodosigil Diebesbann		(KL/FF/FF)	3		Elem (Feu), Meta, Objk	C Mag C
				LCD: 62		
Eigenschaft wiederherstellen		(KL/IN/CH) +Mod	4		Anti, Eign	C Mag B
				LCD: 73		
Asp: [38]						
]]]]					

Rer	Repräsentationen: Magier: Merkmale: Eigenschaften: Form:	e: Eigenschaften	: Form:				
1	ò	0					
MU:	12 KL: 14	IN: 14	CH: 13 FF:	13 GE:	12 KO:	12 KK: 15 M	MR: 6
-	-		- 4			- 1 34	۱
HZ.	Spezialisierung	Kosten	Probe Reichweite	Ztw WD	Anmerkungen	Merkmale	N Kep H L
	Flim Flam Funkel		(KL/KL/FF)			Umwt	A Mag A
					LCD: 87		
_	Gardianum Zauberschild		(KL/IN/KO)	3		Anti, Krft, Meta	D Mag D
					LCD: 92		
	Klarum Purum		(KL/KL/CH) +Mod			Form, Heil	D Mag C
					LCD: 138		
	Memorans Gedächtniskraft		(KL/KL/IN)	4		Eign, Hell	C Mag X A
					LCD: 177		
_	Odem Arcanum		(KL/IN/IN) +Mod	5		Hell, Krft	A Mag A
					LCD: 197		
_	Paralysis starr wie Stein		(IN/CH/KK) +MR	4		Elem (Erz), Form	C Mag B
					LCD: 202		
_	Psychostabilis		(MU/KL/KO)			Anti, Eign	C Mag X A
					LCD: 214		
_	Salander Mutander		(KL/CH/KO) +MR	7		Form	E Mag XC
					LCD: 221		
	Verwandlung beenden		(KL/CH/FF) +Mod	5		Anti, Form	D Mag X B
					LCD: 270		
	Visibili Vanitar		(KL/IN/GE)	5		Form	C Mag X A
					LCD: 272		
Asp: 38							