

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

Name: Laila saba Shabob
Rasse: Tulamidin **Kultur:** Südaventurien: keine
Profession: Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Geschlecht: weiblich **Geburtsdatum:** 6. Phex 1003 BF
Größe: 80 Finger (160 cm) **Gewicht:** 55 Stein
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** dunkelbraun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

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

LeP: 30 **15** **10** **7** **Basis AT:** 8 **FK:** 8 **INI:** 10 **Stufe:** 0 **AP:** 604
AuP: 28 ^{1/2} ^{1/3} ^{1/4} ⁷ **PA:** 8 **Ausweichen:** 8 **Stufe*:** 0 **AP*:** 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) TaW

RK: Gildenmagie (--/--/-) 3

Kampftechniken BE AT/PATaW

Bogen BE-3 9 E 1

Dolche BE-1 10 9 D 3

Fechtwaffen BE-1 13 11 E 8

Hieb Waffen BE-4 8 8 D 0

Raufen BE 9 8 C 1

Ringn BE 9 8 D 1

Säbel BE-2 9 8 D 1

Stäbe BE-2 10 8 D 2

Wurfmesser BE-3 8 C 0

Körperliche Talente (D) BE TaW

Athletik (GE/KO/KK) BEx2 0

Klettern (MU/GE/KK) BEx2 5

Körperbeherr. (MU/IN/GE) BEx2 0

Schleichen (MU/IN/GE) BE 2

Schwimmen (GE/KO/KK) BEx2 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) BEx2 1

Zehen (IN/KO/KK) 0

Gesellschaft (B) TaW

Etikette (KL/IN/CH) 3

Gassenwissen (KL/IN/CH) 1

Lehren (KL/IN/CH) 5

Menschenk. (KL/IN/CH) 4

Sich verkleiden (MU/CH/GE) 1

Überreden (MU/IN/CH) 2

Überzeugen (KL/IN/CH) 3

Natur (B) TaW

Fähr tensuchen (KL/IN/KO) 0

Orientierung (KL/IN/IN) 0

Wildnisleben (IN/GE/KO) 0

Wissen (B) TaW

Geografie (KL/KL/IN) 2

Geschichtswissen (KL/KL/IN) 5

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) (KL/IN/CH) K TaW

Alt-Imperial/Aureliani 21 4

Bosparano 21 10

Garethi 18 12

Isdira 21 2

Mohisch 15 4

Tulamidya 18 8

Schrift (A) (KL/KL/FF) K TaW

(Alt-)Imperiale Zeichen 12 4

Isdira/Asdharia 18 4

Kusliker Zeichen 10 8

Nanduria 10 4

Tulamidya 14 3

Handwerk (B) TaW

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

Geburtsdatum: 6. Phex 1003 BF

Größe: 80 Finger (160 cm)

Gewicht: 55 Stein

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: dunkelbraun

Aussehen:

Stand:

Titel:

Sozialstatus: 6

Familie/Herkunft/Hintergrund

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

	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	GP-Start: 120 GP-Rest: 0	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	8		
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	8	8		

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

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturrunde (Südaventurien):

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken

Bogen (Bo)	E	BE-3	9	1	
Dolche (Do)	D	BE-1	10 9	3	
Fechtwaffen (Fe)	E	BE-1	13 11	8	
Hieb Waffen (Hi)	D	BE-4	8 8	0	
Raufen (Ra)	C	BE	9 8	1	
Ring en (Ri)	D	BE	9 8	1	
Säbel (Sä)	D	BE-2	9 8	1	
Stäbe (St)	D	BE-2	10 8	2	
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8	0	

Körperliche Talente (D)

Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	0	
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	5	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	0	
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	2	
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	4	
Selbstbeherrschung (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)	BEx2	1	
Zeichen (IN/KO/KK)		0	

Gesellschaft (B)

Etikette (KL/IN/CH)	3	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	1	
Lehren (KL/IN/CH)	5	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	4	
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	1	
Überreden (MU/IN/CH)	2	
Überzeugen (KL/IN/CH)	3	

Natur (B)

[illegible]

Wissen (B)

Geografie (KL/KL/IN)	2	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	5	
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 und 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	

Sprache (KL/IN/CH)

Alt-Imperial/Aureliani	A	21	4	
Bosparano	A	21	10	
Garethi	A	18	12	
Isdira	B	21	2	
Mohisch	B	15	4	
Tulamidya	B	18	8	

Schrift (KL/KL/FF)

(Alt-)Imperiale Zeichen	A	12	4	
Isdira/Asdharia	B	18	4	
Kusliker Zeichen	A	10	8	
Nanduria	B	10	4	
Tulamidya	B	14	3	

Handwerk (B)

[illegible]

Initiative-Basiswert: 10

	Max
Astralenergie	38
Karmaenergie	

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Bluse	1	15.0	
Fellgefütterter Schlafsack	1	80.0	
Geldbeutel, Leder	1	1.0	
Hose	1	30.0	
Kusliker Kurzmantel	1	50.0	
Ledergürtel	1	8.0	
Lederrucksack (15 Stein)	1	40.0	
Leichte Stiefel	1	75.0	
Magierrobe, Taft	1	120.0	
Magierstab als Stab	1	90.0	
Rapier	1	45.0	
Unterhose	1	20.0	
Wolldecke	1	60.0	
Wollstrümpfe	1	4.0	

Vermögen

Proviant	Rationen
----------	----------

Verbindungen

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Form;																	
MU:	12	KL:	14	IN:	14	CH:	13	FF:	13	GE:	12	KO:	12	KK:	15	MR:	6

[illegible]

Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer,

Astrale Meditation; Große Meditation; Regeneration I; Regeneration II;

Artefakte / Tränke:

ALLGEMEIN: (A) Aufrechterhaltung, A: Aktion, Asp: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med-Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanentestes Asp, Rep: Repräsentation, SE Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spielerunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZIP*: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitsspunkte, ZW: Zauberfertigkeitwert MERKMALE: A: Antimagic, Bew: Beschreibung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisteswesen, Heil: Heilung, Hell: Hellseht Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krf: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagic, Objk: Objekt, Rute: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umw: Umwelt, Vers: Verständnis TRADITIONEN / REPRESENTATIONEN: Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlanze

$$\begin{array}{l}
 \text{AE} \quad \frac{(MU+IN+CH)/2}{20} + \frac{\text{Mod.}}{18} + \frac{\text{Vor-/Nachteile}}{0} + \frac{\text{SF}}{0} + \frac{\text{Med.}}{0} + \frac{\text{Zukauf}}{0} = \frac{\text{Max.}}{38} - \frac{\text{pAsP}}{0} = \frac{\text{Aktuell}}{38} \\
 \text{MR} \quad \frac{(MU+KL+KO)/5}{\quad} + \frac{\text{Modifikationen}}{\quad} + \frac{\text{Vor-/Nachteile}}{\quad} + \frac{\text{Sonderfertigkeiten}}{\quad} = \frac{\text{Aktuell}}{\quad}
 \end{array}$$

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Form;

MU: 12 KL: 14 IN: 14 CH: 13 FF: 13 GE: 12 KO: 12 KK: 15 MR: 6

SE	Zaubername	Kosten	Probe	Reichweite	ZTW	WD	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L
Anmerkungen												
	Adlerauge Luchsenuhr		(KL/IN/FF)	2				Eign, Hell	B	Mag	A	
							LCD: 15					
	Adlerschwinge Wolfsgestalt		(MU/IN/GE) +Mod	5				Form	D	Mag	X	B
							LCD: 16					
	Armaturtz		(IN/GE/KO)	3				Eign, Elem (Erz)	B	Mag	A	
							LCD: 28					
	Attributo		(KL/CH/**)	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	2				Einfl	B	Mag	B	
							LCD: 49					
	Corpofesso Gliederschmerz		(KL/KO/KK) +MR	8				Eign	C	Mag	B	
							LCD: 59					
	Corpofrigo Kälteschock		(CH/GE/KO) +MR	6				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

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Form;

MU: 12 KL: 14 IN: 14 CH: 13 FF: 13 GE: 12 KO: 12 KK: 15 MR: 6

SE	Zaubername	Kosten	Probe	Reichweite	ZrW	WD	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L
Anmerkungen												
	Flim Flam Funkel		(KL/KL/FF)		6			Umw		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		2			Form, Heil		D	Mag	C
LCD: 138												
	Memorans Gedächtniskraft		(KL/KL/IN)		4			Eign, Hell		C	Mag	X
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)		5			Anti, Eign		C	Mag	X
LCD: 214												
	Salander Mutander		(KL/CH/KO) +MR		7			Form		E	Mag	X
LCD: 221												
	Verwandlung beenden		(KL/CH/FF) +Mod		5			Anti, Form		D	Mag	X
LCD: 270												
	Visibili Vanitar		(KL/IN/GE)		5			Form		C	Mag	X
LCD: 272												

Asp: 38