



Name:	Laila saba Shabob
Rasse:	Tulamidin
Kultur:	Südaventurien: Stadtstaat Mirham
Profession:	Schule der variablen Form zu Mirham

Geschlecht:	weiblich	Stand:	
Geburtsdatum:	9. Phex 1003 BF	Titel:	
Größe:	82 Finger (164 cm)	Sozialstatus:	7
Gewicht:	59 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund	
Haarfarbe:	schwarz		
Augenfarbe:	braun		
Aussehen:			

Vorteile und Nachteile
Soziale Anpassungsfähigkeit, <i>Eitelkeit: 5, Goldgier: 5, Kälteempfindlichkeit, Neugier: 7, Schulden: 1100, Verpflichtungen,</i>

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell	Basiswerte	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Mut	0	12	12	Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	17	27	0	6
Klugheit	0	15	15	Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	18	28	0	11
Intuition	0	15	15	Astralenergie (MU+IN+CH)/2	19	20	39	0	13
Charisma	0	13	13	Karmaenergie					
Fingerfertigkeit	0	15	15	Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-2	8	6	0	6
Gewandtheit	0	12	12	INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	10	10	GP-Start: 120 GP-Rest: 0	
Konstitution	0	11	11	AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	7	7		
Körperkraft	0	11	11	PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	8		
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8	FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	8	8		

Abenteuerpunkte:	600	Verfügbar:	2	Eingesetzt:	598	Stufe:	0 [0]
------------------	-----	------------	---	-------------	-----	--------	-------

Notizen
---------

### Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturrunde (Südaventurien):

Gaben (F)	TaW	

## Kampftechniken

Bogen (Bo)	E	BE-3	9	1	
<b>Dolche (Do)</b>	D	BE-1	7 10	2	
<b>Hieb Waffen (Hi)</b>	D	BE-4	7 8	0	
<b>Raufen (Ra)</b>	C	BE	7 10	2	
<b>Ring en (Ri)</b>	D	BE	7 9	1	
<b>Säbel (Sä)</b>	D	BE-2	7 9	1	
Stäbe (St)	D	BE-2	8 8	1	
<b>Wurfmesser (Wm)</b>	C	BE-3	8	0	

## Körperliche Talente (D)

<b>Athletik (GE/KO/KK)</b>	BEx2	0	
<b>Klettern (MU/GE/KK)</b>	BEx2	1	
<b>Körperbeherrschung (MU/IN/GE)</b>	BEx2	1	
<b>Schleichen (MU/IN/GE)</b>	BE	1	
<b>Schwimmen (GE/KO/KK)</b>	BEx2	4	
<b>Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)</b>		2	
<b>Sich verstecken (MU/IN/GE)</b>	BE-2	1	
<b>Singen (IN/CH/CH)</b>	BE-3	0	
<b>Sinnenschärfe (KL/IN/IN)</b>	0->BE	4	
<b>Tanzen (CH/GE/GE)</b>	BEx2	0	
<b>Zeichen (IN/KO/KK)</b>		0	

### Gesellschaft (B)

Etikette (KL/IN/CH)	2	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	2	
Lehren (KL/IN/CH)	2	
<b>Menschenkenntnis (KL/IN/CH)</b>	5	
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	1	
<b>Überreden (MU/IN/CH)</b>	5	

Natur (B)

[illegible]

### Wissen (B)

Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	2	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	3	
<b>Götter und Kulte (KL/KL/IN)</b>	2	
Magiekunde (KL/KL/IN)	8	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	10	
Philosophie (KL/KL/IN)	3	
<b>Rechnen (KL/KL/IN)</b>	8	
Rechtskunde (KL/KL/IN)	2	
<b>Sagen und Legenden (KL/IN/CH)</b>	3	
Schätzen (KL/IN/IN)	1	
Sternkunde (KL/KL/IN)	3	
Tierkunde (MU/KL/IN)	3	

## Sprache (KL/IN/CH)

Bosparano	A	21	5	
<b>Garethi</b>	A	18	17	
Mohisch	B	15	4	
Rssahh	B	18	3	
Tulamidya	B	18	9	
Urtulamidya	B	21	3	
Zhayad	B	15	8	

## Schrift (KL/KL/FF)

Chrmk	B	18	3	
Kusliker Zeichen	A	10	9	
Tulamidya	B	14	6	
Zhayad	B	18	5	

### Handwerk (B)

[illegible]

Attacke-Basiswert: 7    Parade-Basiswert: 8    Fernkampf-Basiswert: 8    Initiative-Basiswert: 10

[illegible]

Sonderfertigkeiten:

Fernkampfswaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	7	10	1W+0
Ring	10/3	+0	7	9	1W+0

Manöver:

[illegible]

Wundschwelle: 6	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	27	13	9	6
Ausdauer	28	14	9	7

GS:8

	Max
Astralenergie	39
Karmaenergie	

Initiative 10 | INI-Basis - BE = \_\_\_\_\_ + MOD + W6 = \_\_\_\_\_

[illegible]

Rüstungsstück	RS	BE
Summe:	0	0

# Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$\underline{8} - \underline{0} + \underline{0} = \underline{8}$$

**Wunden** (AT,PA,GE,INI)-2, GS-1



	Links	Rechts
Beine	○○○	○○○
Arme	○○○	○○○
Hüfte	○○○	
Brust	○○○	
Kopf	○○○	

## Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

## 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	
Lederrucksack (15 Stein)	1	40.0	
Magierstab als Stab	1	90.0	
Wolldecke	1	60.0	

Vermögen[illegible][illegible]

## Verbindungen

[illegible]

## Notizen

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Umwelt;																	
MU:	12	KL:	15	IN:	15	CH:	13	FF:	15	GE:	12	KO:	11	KK:	11	MR:	6

[illegible]

Akademische Ausbildung (Magier), Astralmacht: 1, Vollzauberer,

Astrale Meditation; Große Meditation; Verbotene Pforten;

Artefakte / Tränke:


ALLGEMEIN: (A) Aufrechterhaltung, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med/GröÙe Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanentest AsP, Rep: Repräsentation, SE Spezielle Erfahrung, SR: Sonderfertigkeit, SR: Spieldrude, WD: Wirkungsstärke, ZD: Zauberdauer, ZP\*: Zauberkraft bei der Probe übrige behaltene Zauberkriterienpunkte, ZW: Zauberkraftswert MERKMALE: Ant: Antimagie, Bew: Beschöwrung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaft, Eign: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Geis: Geisteswesen, Heil: Heilung, Hell: Hellseher Herr: Herrschaft, Ill: Illusion, Kft: Kraft, Limb: Limbus, Met: Metamagie, Obj: Objekt, Rufe: Herberufung, Scha: Schaden, Helisicht Herr: Herrschaft, Ill: Illusion, Kft: Kraft, Limb: Limbus, Met: Metamagie, Obj: Objekt, Rufe: Herberufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umw: Umwelt, Ver: Verständigung TRADITIONEN / REPRÄSENTATIONEN: Ach: Achaz-Kristallmagie, Bor: Borbardianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Goo: Gooßen, Hex: Hexen, Geden: Gedenken, Gid: Gidemmagier, Sch: Schelme, Sch: Scharlantane

$$AE = \frac{(MU+IN+CH)/2}{20} + \frac{Mod.}{19} + \frac{Vor-/Nachteile}{0} + \frac{SF}{0} + \frac{Med.}{0} + \frac{Zukauf}{0} - \frac{Max.}{39} - \frac{pAsP}{0} = \frac{Aktuell}{39}$$

MR	(MU+KL+KO)/5	Modifikationen	Vor-/Nachteile	Sonderfertigkeiten	Aktuell
	+	+	+	=	

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Umwelt;

MU: 12KL: 15IN: 15CH: 13FF: 15GE: 12KO: 11KK: 11MR: 6

SE	Zaubername	Kosten	Probe	Reichweite	ZW	WD	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L
Anmerkungen												
	Abvenenum reine Speise		(KL/KL/FF) +Mod	7				Objk		C	Mag	X B
								LCD: 11				
	Adamantium Erzstruktur		(KL/FF/KO)	4				Elem (Erz), Objk		C	Mag	C
								LCD: 13				
	Arcanovi Artefakt		(KL/KL/FF)	5				Meta, Objk		E	Mag	X D
								LCD: 27				
	Attributo		(KL/CH/**)	3				Eign		B	Mag	B
								LCD: 30				
	Balsam Salabunde		(KL/IN/CH) +Mod	6				Form, Heil		C	Mag	C
								LCD: 37				
	Brenne toter Stoff!		(MU/KL/KO)	7				Elem (Feu), Objk		C	Mag	X A
								LCD: 51				
	Caldofrigo heiß und kalt		(IN/CH/KO)	4				Elem (Feu), Elem (Eis), Objk, UmwMag				D
								LCD: 52				
	Custodosigil Diebesbann		(KL/FF/FF)	4				Elem (Feu), Meta, Objk		C	Mag	C
								LCD: 62				
	Desintegratus Pulverstaub		(KL/KO/KK)	7				Objk, Scha		D	Mag	X C
								LCD: 65				
	Dunkelheit		(KL/KL/FF)	4				Umw		C	Mag	B
								LCD: 69				
	Eisenrost und Patina		(KL/CH/GE)	4				Objk, Temp		C	Mag	C
								LCD: 77				

Asp: 39

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Umwelt;

MU: 12   KL: 15   IN: 15   CH: 13   FF: 15   GE: 12   KO: 11   KK: 11   MR: 6

SE	Zaubername	Kosten	Probe	Reichweite	ZTW	WD	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L
Spezialisierung												Anmerkungen
	Flim Flam Funkel			(KL/KL/FF)	4			Umw	A	Mag	A	A <sup>+</sup>
							LCD: 87					
	Hartes schmelze!			(MU/KL/KK)	6			Elem (Was), Objk	C	Mag	X	A
							LCD: 104					
	Motoricus			(KL/FF/KK) +Mod	7			Tele	C	Mag	C	C
							LCD: 181					
	Objectofixo			(KL/KL/KK)	5			Objk, Temp	D	Mag	X	C
							LCD: 192					
	Objectovoco			(KL/IN/CH)	3			Vers	C	Mag	C	C
							LCD: 193					
	Odem Arcanum			(KL/IN/IN) +Mod	4			Hell, Krft	A	Mag	A	A
							LCD: 197					
	Schleier der Unwissenheit			(KL/KL/FF)	3			Eign, Meta	D	Mag	D	D
							LCD: 231					
	Silentium			(KL/IN/CH)	4			Umw	B	Mag	B	A
							LCD: 241					
	Stein wandle!			(MU/CH/KK) +Mod	4			Besw, Dämo	E	Mag	E	E
							LCD: 251					
	Veränderung aufheben			(KL/IN/KO) +Mod	3			Anti, Umw	D	Mag	D	C
							LCD: 267					
	Weiches erstarre!			(MU/KL/KK)	8			Elem (Erz), Umw	C	Mag	X	A
							LCD: 278					

Asp: 39