

Name: Dajin
Rasse: Mittelländer **Kultur:** Maraskan, Maraskanische ...
Profession: Schule des Wandelbaren zu Tuzak

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 16. Rondra 1003 BF 19 Jahre
Größe: 92 Finger (184 cm) **Gewicht:** 84 Stein
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** braun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

Gutaussehend; Gutes Gedächtnis; Verbindungen: 3; *Arroganz: 8; Eitelkeit: 3; Neugier: 10; Prinzipientreue: 4; Randgruppe; Schlechte Regeneration; Schulden: 500; Spielsucht: 5; Verpflichtungen; Vorurteile gegen Mittelreicher 8; Weltfremd bzgl. Religion 12 Götterglaube 5;*

LeP: 31 **15** **10** **7** **Basis AT:** 8 **FK:** 9 **INI:** 13 **Stufe:** 18 **AP:** 18559
AuP: 32 ^{1/2} ^{1/3} ^{1/4} **8** **PA:** 9 **Ausweichen:** 9 **Stufe*:** 20 **AP*:** 1446

Sonderfertigkeiten:

Astrale Meditation; Dschungelkundig; Eiserner Wille I; Eiserner Wille II; Gefäß der Sterne; Große Meditation; Kraftkontrolle; Kulturkunde (Maraskan); Matrixverständnis; Meisterliche Regeneration; Meisterliche Zauberkontrolle I; MK; Eigenschaften; MK; Form; Regeneration I; Regeneration II; Simultanzaubern; Zauberkontrolle;

DK: INI: AT: PA: TP: BF:
 DK: INI: AT: PA: TP: BF:
 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 (---/---)	12
Kampftechniken BE AT/PATaW	
Diskus BE-3	16 D 7
Dolche BE-1	9 10 D 2
Hieb Waffen BE-4	8 9 D 0
Infanteriewaffen BE-3	9 9 D 1
Raufen BE	11 10 C 4
Ringn BE	8 9 D 0
Säbel BE-2	8 9 D 0
Schwerter BE-2	9 9 E 1
Stäbe BE-2	11 14 D 8
Wurfmesser BE-3	9 C 0
2H Hieb Waffen BE-3	13 16 D 12
Körperliche Talente (D) BE TaW	
Athletik (GE/KO/KK) BEx2	6
Fliegen (MU/IN/GE) BE	12
Klettern (MU/GE/KK) BEx2	6
Körperbeherr. (MU/IN/GE) BEx2	9
Reiten (CH/GE/KK) BE-2	3
Schleichen (MU/IN/GE) BE	5
Schwimmen (GE/KO/KK) BEx2	6
Selbstbeherr. (MU/KO/KK)	14
Sich verstecken (MU/IN/GE) BE-2	7
Singen (IN/CH/CH) BE-3	2
Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 0->BE	13
Tanzen (CH/GE/GE) BEx2	3
Zechen (IN/KO/KK)	9
Gesellschaft (B) TaW	

Betören (IN/CH/CH)	8
Etikette (KL/IN/CH)	8
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5
Lehren (KL/IN/CH)	18
Menschenk. (KL/IN/CH)	14
Schauspielerei (MU/KL/CH)	5
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	5
Überreden (MU/IN/CH)	6
Überzeugen (KL/IN/CH)	12
Natur (B) TaW	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	2
Fallen stellen (KL/FF/KK)	1
Orientierung (KL/IN/IN)	4
Wildnisleben (IN/GE/KO)	4
Wissen (B) TaW	
Anatomie (MU/KL/FF)	7
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	17
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	11
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	12
Kriegskunst (MU/KL/CH)	7
Magiekunde (KL/KL/IN)	17
Mechanik (KL/KL/FF)	7
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	11
Philosophie (KL/KL/IN)	12
Rechnen (KL/KL/IN)	10
Rechtskunde (KL/KL/IN)	12
Sagen/Legenden (KL/IN/CH)	12
Schätzen (KL/IN/IN)	3
Staatskunst (KL/IN/CH)	8

Sternkunde (KL/KL/IN)	8
Tierkunde (MU/KL/IN)	9
Sprachen (KL/IN/CH) K TaW	
Bosparano	21 A 13
Füchsisch	12 A 6
Garethi	18 A 16
Isdira	21 B 6
Rogolan	21 B 7
Tulamidya	18 A 14
Urtulamidya	21 B 9
Zhayad	15 B 9
Schrift (KL/KL/FF) K TaW	
Kusliker Zeichen	10 A 9
Rogolan	11 B 4
Tulamidya	14 B 7
Urtulamidya	16 B 8
Zhayad	18 B 6
Handwerk (B) TaW	
Ackerbau (IN/FF/KO)	2
Alchimie (MU/KL/FF)	6
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	7
Heilk.: Gift (MU/KL/IN)	11
Heilk.: Wunden (KL/CH/FF)	8
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	1
Kochen (KL/IN/FF)	2
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	1
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	8
Schneidern (KL/FF/FF)	4
Stoffe färben (KL/FF/KK)	5

Name: Dajin
Rasse: Mittelländer
Kultur: Maraskan, Maraskanische Städte
Profession: Schule des Wandelbaren zu Tuzak

Vorteile

Akademische Ausbildung (Magier); Astrale Regeneration: 2; Astralmacht: 2; Gutaussehend; Gutes Gedächtnis; Verbindungen: 3; Vollzauberer;

Nachteile

Arroganz: 8; Eitelkeit: 3; Neugier: 10; Prinzipientreue: 4; Randgruppe; Schlechte Regeneration; Schulden: 500; Spielsucht: 5; Verpflichtungen; Vorurteile gegen Mittelreicher 8; Wahrer Name; Weltfremd bzgl. Religion 12
 Götterglaube 5;

Profane Sonderfertigkeiten

Dschungelkundig; Kulturkunde (Maraskan);

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	13	16
Klugheit	0	14	20
Intuition	1	13	18
Charisma	0	14	17
Fingerfertigkeit	0	12	13
Gewandtheit	0	12	13
Konstitution	0	12	14
Körperkraft	0	10	13
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8
Sozialstatus (SO)	0	7	7

Basiswerte

	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	17	31	0	7
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	19	32	0	14
Astralenergie (MU+IN+CH+CH)/2	33	20	80	13	4
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-1	10	16	7	1
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	10	13		
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	7	8		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	7	9		GP-Start: 110
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	7	9		
Wundschwelle (KO/2) + Eisern		7	7		GP-Rest: 0

Abenteuerpunkte: 20005 **Verfügbar:** 1446 **Eingesetzt:** 18559 **Stufe:** 18 [20]

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken	BE	AT PA	TaW
Diskus (Di)	D BE-3	16	7
Dolche (Do)	D BE-1	9 10	2
Hieb Waffen (Hi)	D BE-4	8 9	0
Infanteriewaffen (In)	D BE-3	9 9	1
Raufen (Ra)	C BE	11 10	4
Ringen (Ri)	D BE	8 9	0
Säbel (Sä)	D BE-2	8 9	0
Schwerter (Sc)	E BE-2	9 9	1
Stäbe (St)	D BE-2	11 14	8
Wurfmesser (Wm)	C BE-3	9	0
Zweihandhieb Waffen (2H)	D BE-3	13 16	12

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	6
Fliegen (MU/IN/GE)	BE	12
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	9
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	3
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	5
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		14
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	7
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	2
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	13
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	3
Zechen (IN/KO/KK)		9

Gesellschaft (B)	TaW
Betören (IN/CH/CH)	8
Etikette (KL/IN/CH)	8
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5
Lehren (KL/IN/CH)	18
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	14
Schauspielerei (MU/KL/CH)	5
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	5
Überreden (MU/IN/CH)	6
Überzeugen (KL/IN/CH)	12

Natur (B)	TaW
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	2
Fallen stellen (KL/FF/KK)	1
Orientierung (KL/IN/IN)	4
Wildnisleben (IN/GE/KO)	4

Wissen (B)	TaW
Anatomie (MU/KL/FF)	7
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	17
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	11
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	12
Kriegskunst (MU/KL/CH)	7
Magiekunde (KL/KL/IN)	17
Mechanik (KL/KL/FF)	7
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	11
Philosophie (KL/KL/IN)	12
Rechnen (KL/KL/IN)	10
Rechtskunde (KL/KL/IN)	12
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	12
Schätzen (KL/IN/IN)	3
Staatskunst (KL/IN/CH)	8
Sternkunde (KL/KL/IN)	8
Tierkunde (MU/KL/IN)	9

Sprache (KL/IN/CH)	Komp	TaW
Bosparano	A 21	13
Füchsisch	A 12	6
Garethi	A 18	16
Isdira	B 21	6
Rogolan	B 21	7
Tulamidya	A 18	14
Urtulamidya	B 21	9
Zhayad	B 15	9

Schrift (KL/KL/FF)	Komp	TaW
Kusliker Zeichen	A 10	9
Rogolan	B 11	4
Tulamidya	B 14	7
Urtulamidya	B 16	8
Zhayad	B 18	6

Handwerk (B)	TaW
Ackerbau (IN/FF/KO)	2
Alchimie (MU/KL/FF)	6
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	7
Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)	11
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	8
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	1
Kochen (KL/IN/FF)	2
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	1
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	8
Schneidern (KL/FF/FF)	4
Stoffe färben (KL/FF/KK)	5

MU:16 KL:20 IN:18 CH:17 FF:13 GE:13 KO:14 KK:13

Repräsentationen:Magier; Merkmale:Eigenschaften; Form;

Zaubername	Probe	ZfW	LCD	Merkmale	K	Rep	H	L
Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Wirkungsdauer					
Abvenenum reine Speise	(KL/KL/FF)+Mod	3	LCD 11	Objk	C	Mag		C
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Variante1]	(MU/IN/GE)+Mod	15	LCD 16	Form	D	Mag	X	B
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Variante2]	(MU/IN/GE)+Mod	12	LCD 16	Form	D	Mag		A
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Variante3]	(MU/IN/GE)+Mod	10	LCD 16	Form	D	Mag		A
Aeolitus Windgebraus	(KL/CH/KO)	10	LCD 18	Elem (Luf), Umw	B	Mag		B
Analys Arkanstruktur	(KL/KL/IN)+Mod	10	LCD 22	Hell, Meta	D	Mag		D
Armatrutz	(IN/GE/KO)	15	LCD 28	Eign, Elem (Erz)	B	Mag		A+
Attributo	(KL/CH/**)	18	LCD 30	Eign	B	Mag	X	A ²
Axxeleratus Blitzgeschwind	(KL/GE/KO)	15	LCD 36	Eign	C	Mag		B
Balsam Salabunde	(KL/IN/CH)+Mod	12	LCD 37	Form, Heil	C	Mag		B
Bannbaladin	(IN/CH/CH)+MR	11	LCD 39	Einfl	B	Mag		B
Beherrschung brechen	(KL/IN/CH)+Mod	4	LCD 41	Anti, Herr	C	Mag		C
Blitz dich find	(KL/IN/GE)+MR	14	LCD 49	Einfl	B	Mag		A
Corpofesso Gliederschmerz	(KL/KO/KK)+MR	10	LCD 59	Eign	C	Mag		B
Eigenschaft wiederherstellen	(KL/IN/CH)+Mod	12	LCD 73	Anti, Eign	C	Mag	X	A
Flim Flam Funkel	(KL/KL/FF)	14	LCD 87	Umw	A	Mag		A
Fortifex arkane Wand	(IN/KO/KK)	11	LCD 90	Elem (Erz), Umw	D	Mag		D
Gardianum Zauberschild	(KL/IN/KO)	14	LCD 92	Anti, Krft, Meta	D	Mag		D
Horriphobus Schreckgestalt	(MU/IN/CH)+MR	11	LCD 121	Einfl	C	Mag		C
Ignifaxius Flammenstrahl	(KL/FF/KO)	13	LCD 122	Elem (Feu), Scha	C	Mag		B
Impersona Maskenbild	(KL/IN/FF)	7	LCD 129	Illu	D	Mag		D
Klarum Purum	(KL/KL/CH)+Mod	10	LCD 138	Form, Heil	D	Mag		C
Magischer Raub	(MU/KL/KO)+MR	9	LCD 171	Krft, Vers	D	Mag		C
Memorans Gedächtniskraft	(KL/KL/IN)	7	LCD 177	Eign, Hell	C	Mag		B
Oculus Astralis	(KL/IN/CH)	8	LCD 196	Hell, Krft, Meta, Limb	E	Mag		E
Odem Arcanum	(KL/IN/IN)+Mod	14	LCD 197	Hell, Krft	A	Mag		A
Paralysis starr wie Stein	(IN/CH/KK)+MR	14	LCD 202	Elem (Erz), Form	C	Mag	X	A
Planastrale Anderswelt	(MU/MU/KO)	6	LCD 210	Limb	F	Mag		F
Psychostabilis	(MU/KL/KO)	16	LCD 214	Anti, Eign	C	Mag	X	A
Reversalis Revidum	(KL/IN/CH)	9	LCD 219	Meta	E	Mag		E
Salander Mutander	(KL/CH/KO)+MR	14	LCD 221	Form	E	Mag	X	C
Silentium	(KL/IN/CH)	7	LCD 241	Umw	B	Mag		B
Tempus Stasis	(MU/KL/KK)+Mod	7	LCD 255	Temp	E	Mag		E
Unitatio Geistesbund	(IN/CH/KO)	5	LCD 265	Krft, Vers	B	Mag		B
Veränderung aufheben	(KL/IN/KO)+Mod	4	LCD 267	Anti, Umw	D	Mag		D
Verwandlung beenden	(KL/CH/FF)+Mod	6	LCD 270	Anti, Form	D	Mag	X	B
Visibili Vanitar	(KL/IN/GE)	8	LCD 272	Form	C	Mag		B

Asp: 80

Ritualkennntnis: Gildenmagie 12

Ritualname			
Probe	Dauer	Kosten	Wirkung/Anmerkung
Apport			
Kugel: Bindung			
Kugel: Kugel des Hellsehers			
Kugel: Schutz gegen Untote			
Kugel: Warnendes Leuchten			
Stab: Bindung			
Stab: Fackel			
Stab: Kraftfokus			
Stab: Merkmalsfokus			
Stab: Modifikationsfokus			
Stab: Seil			

magische Vorteile & Sonderfertigkeiten

Vorteile: Akademische Ausbildung (Magier); Astrale Regeneration: 2; Astralmacht: 2; Vollzauberer; Wahrer Name;

Magische SF: Astrale Meditation; Eiserner Wille I; Eiserner Wille II; Gefäß der Sterne; Große Meditation; Kraftkontrolle; Matrixverständnis; Meisterliche Regeneration; Meisterliche Zauberkontrolle I; Merkmalskenntnis: Eigenschaften, Form; Regeneration I; Regeneration II; Repräsentation: Magier; Simultanzaubern; Zauberkontrolle;

ASP: $(MU+IN+CH)/2$ Mod. Vor-/Nachteile SF Med. Zukauf Max. pAsP Aktuell
 $\underline{26} + \underline{20} + \underline{8} + \underline{\quad} + \underline{13} + \underline{13} = \underline{80} - \underline{0} = \underline{80}$

ASP-Regeneration: Leiteigenschaft/3 + Bonus: 12

MR: $(MU+KL+KO)/5$ Modifikationen Vor-/Nachteile Gekauft Sonderfertigkeiten Aktuell
 $\underline{10} + \underline{-1} + \underline{0} + \underline{7} + \underline{\quad} = \underline{16}$

Name: Dajin
Rasse: Mittelländer **Kultur:** Maraskan, Maraskanische
Profession: Schule des Wandelbaren zu Tuzak

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 16. Rondra 1003 BF
Größe: 92 Finger (184 cm) **Gewicht:** 84 Stein
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** braun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

Gutaussehend; Gutes Gedächtnis; Verbindungen: 3; *Arroganz: 8; Eitelkeit: 3; Neugier: 10; Prinzipientreue: 4; Randgruppe; Schlechte Regeneration; Schulden: 500; Spielsucht: 5; Verpflichtungen; Vorurteile gegen Mittelreicher 8; Weltfremd bzgl. Religion 12 Götterglaube 5;*

LeP: 31 **15** **10** **7** **Basis AT:** 8 **FK:** 9 **INI:** 13 **Stufe:** 18 **AP:** 18559
AuP: 32 ^{1/2} ^{1/3} ^{1/4} **8** **PA:** 9 **Ausweichen:** 9 **Stufe*:** 20 **AP*:** 1446

Sonderfertigkeiten:

Astrale Meditation; Dschungelkundig; Eiserner Wille I; Eiserner Wille II; Gefäß der Sterne; Große Meditation; Kraftkontrolle; Kulturkunde (Maraskan); Matrixverständnis; Meisterliche Regeneration; Meisterliche Zauberkontrolle I; MK; Eigenschaften; MK; Form; Regeneration I; Regeneration II; Simultanzaubern; Zauberkontrolle;

DK: INI: AT: PA: TP: BF:
 DK: INI: AT: PA: TP: BF:
 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 (---/---)	12
Kampftechniken BE AT/PATaW	
Diskus BE-3	16 D 7
Dolche BE-1	9 10 D 2
Hieb Waffen BE-4	8 9 D 0
Infanteriewaffen BE-3	9 9 D 1
Raufen BE	11 10 C 4
Ringn BE	8 9 D 0
Säbel BE-2	8 9 D 0
Schwerter BE-2	9 9 E 1
Stäbe BE-2	11 14 D 8
Wurfmesser BE-3	9 C 0
2H Hieb Waffen BE-3	13 16 D 12
Körperliche Talente (D) BE TaW	
Athletik (GE/KO/KK) BEx2	6
Fliegen (MU/IN/GE) BE	12
Klettern (MU/GE/KK) BEx2	6
Körperbeherr. (MU/IN/GE) BEx2	9
Reiten (CH/GE/KK) BE-2	3
Schleichen (MU/IN/GE) BE	5
Schwimmen (GE/KO/KK) BEx2	6
Selbstbeherr. (MU/KO/KK)	14
Sich verstecken (MU/IN/GE) BE-2	7
Singen (IN/CH/CH) BE-3	2
Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 0->BE	13
Tanzen (CH/GE/GE) BEx2	3
Zechen (IN/KO/KK)	9
Gesellschaft (B) TaW	

Betören (IN/CH/CH)	8
Etikette (KL/IN/CH)	8
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5
Lehren (KL/IN/CH)	18
Menschenk. (KL/IN/CH)	14
Schauspielerei (MU/KL/CH)	5
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	5
Überreden (MU/IN/CH)	6
Überzeugen (KL/IN/CH)	12
Natur (B) TaW	
Fährtsuchen (KL/IN/KO)	2
Fallen stellen (KL/FF/KK)	1
Orientierung (KL/IN/IN)	4
Wildnisleben (IN/GE/KO)	4
Wissen (B) TaW	
Anatomie (MU/KL/FF)	7
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	17
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	11
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	12
Kriegskunst (MU/KL/CH)	7
Magiekunde (KL/KL/IN)	17
Mechanik (KL/KL/FF)	7
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	11
Philosophie (KL/KL/IN)	12
Rechnen (KL/KL/IN)	10
Rechtskunde (KL/KL/IN)	12
Sagen/Legenden (KL/IN/CH)	12
Schätzen (KL/IN/IN)	3
Staatskunst (KL/IN/CH)	8

Sternkunde (KL/KL/IN)	8
Tierkunde (MU/KL/IN)	9
Sprachen (A) (KL/IN/CH) K TaW	
Bosparano	21 13
Füchsisch	12 6
Garethi	18 16
Isdira	21 6
Rogolan	21 7
Tulamidya	18 14
Urtulamidya	21 9
Zhayad	15 9
Schrift (A) (KL/KL/FF) K TaW	
Kusliker Zeichen	10 9
Rogolan	11 4
Tulamidya	14 7
Urtulamidya	16 8
Zhayad	18 6
Handwerk (B) TaW	
Ackerbau (IN/FF/KO)	2
Alchimie (MU/KL/FF)	6
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	7
Heilk.: Gift (MU/KL/IN)	11
Heilk.: Wunden (KL/CH/FF)	8
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	1
Kochen (KL/IN/FF)	2
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	1
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	8
Schneidern (KL/FF/FF)	4
Stoffe färben (KL/FF/KK)	5

Name: Dajin
Rasse: Mittelländer
Kultur: Maraskan, Maraskanische Städte
Profession: Schule des Wandelbaren zu Tuzak

Geschlecht: männlich	Stand:
Geburtsdatum: 16. Rondra 1003 BF	Titel:
Größe: 92 Finger (184 cm)	Sozialstatus: 7
Gewicht: 84 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe: rot	
Augenfarbe: braun	
Aussehen:	

Vorteile und Nachteile

Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Verbindungen: 3, *Arroganz: 8, Eitelkeit: 3, Neugier: 10, Prinzipientreue: 4, Randgruppe, Schlechte Regeneration, Schulden: 500, Spielsucht: 5, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Mittelreicher 8, Weltfremd bzgl. Religion 12 Götterglaube 5,*

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	13	16
Klugheit	0	14	20
Intuition	1	13	18
Charisma	0	14	17
Fingerfertigkeit	0	12	13
Gewandtheit	0	12	13
Konstitution	0	12	14
Körperkraft	0	10	13
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8

Basiswerte

	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	17	31	0	7
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	19	32	0	14
Astralenergie (MU+IN+CH+CH)/2	33	20	80	13	4
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-1	8	16	7	1
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	10	13		
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	7	8		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	7	9		GP-Start: 110
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	7	9		GP-Rest: 0

Abenteuerpunkte: 20005 **Verfügbar:** 1446 **Eingesetzt:** 18559 **Stufe:** 18 [20]

Notizen

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 9 Fernkampf-Basiswert: 9 Initiative-Basiswert: 13

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor

Sonderfertigkeiten:

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

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	11	10	1W+1
Ringen	10/3	+0	8	9	1W+1

Manöver:

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor

Wundschwelle: 7	Max	1/2	1/3	1/4	GS:8
Lebensenergie	31	15	10	7	
Ausdauer	32	16	10	8	

	Max
Astralenergie	80
Karmaenergie	

Initiative 13 | INI-Basis - BE = ____ +MOD + W6 = ____ |

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)													
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

Rüstungsstück	RS	BE
Summe:	0	0

Ausweichen
 PA-Basis - BE + MOD =
9 - 0 + 0 = 9

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

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

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Form;

MU: 16 KL: 20 IN: 18 CH: 17 FF: 13 GE: 13 KO: 14 KK: 13 MR: 16

Ritual

Ritualname	Dauer	Kosten	Wirkung/Anmerkung
Apport			
Kugel: Bindung			
Kugel: Kugel des Hellsiehers			
Kugel: Schutz gegen Untote			
Kugel: Warnendes Leuchten			
Stab: Bindung			
Stab: Fackel			
Stab: Kraftfokus			
Stab: Merkmalsfokus			
Stab: Modifikationsfokus			
Stab: Seil			

Ritualkenntnis (Gildenmagie):

Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration: 2, Astralmacht: 2, Vollzauberer, Wahrer Name,

Astrale Meditation; Eiserner Wille I; Eiserner Wille II; Gefäß der Sterne;
Große Meditation; Kraftkontrolle; Matrixverständnis; Meisterliche Regeneration;
Meisterliche Zauberkontrolle I; Regeneration I; Regeneration II; Simultanzaubern;
Zauberkontrolle;

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: permanentester AsP, Rep: Repräsentation, SE: Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZP+: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeit, ZW: Zauberfertigkeit, MERKMALE: Ant: Antimagie, Besw: Beschworung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisteswesen, Heil: Heilung, Hell: Hellsicht Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krf: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Meta-Objekt, Objekt: Objekt, Rufe: Herbeirufung, Sch: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umw: Umwelt, Vers: Verstärkung TRADITIONEN / REPÄSENTATIONEN: Ach: Achaz-Kristallomanen, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Sfl: Scharlatane

AE $(\text{MU}+\text{IN}+\text{CH})/2 = 26 + 20 + 8 = 54$ Mod. / Vor-/Nachteile SF $8 + 13 = 21$ Med. Zukauf Max. pAsP Aktuell
 $13 = 80 - 0 = 80$

MR $(\text{MU}+\text{KL}+\text{KO})/5 = 13 + 13 + 13 = 39$ Modifikationen Vor-/Nachteile Sonderfertigkeiten Aktuell
 $=$

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Form;

MU: 16 KL: 20 IN: 18 CH: 17 FF: 13 GE: 13 KO: 14 KK: 13 MR: 16

SE	Zaubername	Probe	ZW	WD	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L
	Spezialisierung	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen					
	Abvenenum reine Speise	(KL/KL/FF) +Mod	3		Objk		C	Mag		C
					LCD: 11					
	Adlerschwinge Wolfsgestalt [Variante1]	(MU/IN/GE) +Mod	15		Form		D	Mag	X	B
					LCD: 16					
	Adlerschwinge Wolfsgestalt [Variante2]	(MU/IN/GE) +Mod	12		Form		D	Mag		A
					LCD: 16					
	Adlerschwinge Wolfsgestalt [Variante3]	(MU/IN/GE) +Mod	10		Form		D	Mag		A
					LCD: 16					
	Aeolitus Windgebras	(KL/CH/KO)	10		Elem (Luf), Umwt		B	Mag		B
					LCD: 18					
	Analys Arkanstruktur	(KL/KL/IN) +Mod	10		Heil, Meta		D	Mag		D
					LCD: 22					
	Armatruz	(IN/GE/KO)	15		Eign, Elem (Erz)		B	Mag		A ⁺
					LCD: 28					
	Attributo	(KL/CH/**)	18		Eign		B	Mag	X	A ²
					LCD: 30					
	Axxeleratus Blitzgeschwind	(KL/GE/KO)	15		Eign		C	Mag		B
					LCD: 36					
	Balsam Salabunde	(KL/IN/CH) +Mod	12		Form, Heil		C	Mag		B
					LCD: 37					
	Bambaladin	(IN/CH/CH) +MR	11		Einfl		B	Mag		B
					LCD: 39					

Asp: 80



Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Form;

MU: 16 KL: 20 IN: 18 CH: 17 FF: 13 GE: 13 KO: 14 KK: 13 MR: 16

SE	Zaubername	Kosten	Probe	Reichweite	ZW	WD	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L
Spezialisierung		Anmerkungen										
	Magischer Raub		(MU/KL/KO) +MR	9			LCD: 171	Krft, Vers	D	Mag	C	
	Memorans Gedächtniskraft		(KL/KL/IN)	7			LCD: 177	Eign, Hell	C	Mag	B	
	Oculus Astralis		(KL/IN/CH)	8			LCD: 196	Hell, Krft, Meta, Limb	E	Mag	E	
	Odem Arcanum		(KL/IN/IN) +Mod	14			LCD: 197	Hell, Krft	A	Mag	A	
	Paralysis starr wie Stein		(IN/CH/KK) +MR	14			LCD: 202	Elem (Erz), Form	C	Mag	X	A
	Planastrale Anderswelt		(MU/MU/KO)	6			LCD: 210	Limb	F	Mag	F	
	Psychostabilis		(MU/KL/KO)	16			LCD: 214	Anti, Eign	C	Mag	X	A
	Reversalis Revidum		(KL/IN/CH)	9			LCD: 219	Meta	E	Mag	E	
	Salander Mutander		(KL/CH/KO) +MR	14			LCD: 221	Form	E	Mag	X	C
	Silentium		(KL/IN/CH)	7			LCD: 241	Umwlt	B	Mag	B	
	Tempus Stasis		(MU/KL/KK) +Mod	7			LCD: 255	Temp	E	Mag	E	

Asp: 80



