Name Livia Movatori	**Typus** Magierin	**Geburtsort** Belhanka	**Geburtstag** 1. Tsa
Geschlecht w	**Grösse** 1,75 **Gewicht** 75	**Haarfarbe**	**Augenfarbe**
Geschwister keine		**Gottheit** Tsa	
Stand der Eltern mittelständisch		**Titel** Adepta	

Mut	11	**Aberglaube**	2	**Lebensenergie**	25
Klugheit	13	**Höhenangst**	6	**Ausdauer**	37
Intuition	9	**Raumangst**	5	**Astralenergie**	30
Charisma	12	**Totenangst**	5	**Karmaenergie**	-
Fingerfertigkeit	8	**Neugier**	7	**Magieresistenz**	6
Gewandtheit	13	**Goldgier**	5	**Abenteuerpunkte**	0
Körperkraft	12	**Jähzorn**	4	**Stufe**	1

Kleidung, Ausrüstung

Livia trägt einen Magierumhang, darunter eine rote Bluse und eine weite Stoffhose über leichten Stiefeln. In ihrer Hand hält sie ihren Magierstab, auf ihrem Rücken einen Lederranzen. Ihre goldene Kette legt sie nur zu besonderen Anlässen an.

Notizen

Mitgeführtes Vermögen 10 Dukaten, 1 Silbertaler

Waffen

Waffe	Gewicht	KK-Zuschlag	WV	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Magierstab	80	KK-15	6/6	9	8	1W+2	-

Fernkampfwaffen

Waffe	Gewicht	TaW	TP	Gewicht Geschosse	Stückzahl Pfeile/Bolzen

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht
komplett			

Schild

Art	WV	BE	Gewicht	Bruchfaktor

Patzertabelle

2	Waffe/Schild zerstört	9-10	Selbst verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe verloren
6-8	Stolpern	12	Selbst schwer verletzt

Attacke-Basiswert (MU+GE+KK):5	7	**Parade-Basiswert** (IN+GE+KK):5	6
Fernkampf-Basiswert (IN+FF+KK):4	7	**Ausweichen** (MU+IN+GE):4	8

Raufen	AT	9			
	PA	7			
Boxen	AT	6			
	PA	6			
Ringen	AT	7			
	PA	6			
Äxte/Beile	AT	4			
	PA	4			
Messer/Dolche	AT	9			
	PA	7			
Scharfe Hiebwaffen	AT	5			
	PA	4			
Schwerter	AT	5			
	PA	4			
Speere und Stäbe	AT	9			
	PA	8			
Stichwaffen		8			
		6			

Stumpfe Hiebwaffen	AT	7			
	PA	6			
Zweihänder	AT	4			
	PA	4			
	AT				
	PA				
	AT				
	PA				
Linkshändig (Abzüge)	AT				
	PA				
Schusswaffen ( )					
Wurfwaffen ( )					

Eigenschaften: MU 11 KL 13 IN 9 CH 12 FF 8 GE 13 KK 12

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Waffenlose Kampftechniken

Raufen	3				
Boxen	-1				
Ringen	0				

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile	-5				
Messer und Dolche	3				
Scharfe Hiebwaffen	-4				
Schwerter	-4				
Speere und Stäbe	4				
Stichwaffen	1				
Stumpfe Hiebwaffen	0				
Zweihänder	-5				

Fernkampftechniken

Schußwaffen ( )	-2				
Wurfwaffen ( )	0				

Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Akrobatik (MU/GE/KK)	-1				
Fliegen (MU/KL/GE)	1				
Gaukeleien (CH/FF/GE)	1				
Klettern (MU/GE/KK)	3				
Körperbeherrschung(MU/IN/GE)	2				
Reiten (CH/GE/KK)	1				
Schleichen (MU/IN/GE)	2				
Schwimmen (MU/GE/KK)	2				
Selbstbeherrschung(MU/KK/KK)	1				
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	2				
Tanzen (CH/GE/GE)	2				
Zechen (KL/IN/KK)	3				

Gesellschaft (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Bekehren (KL/IN/CH)	-2				
Betören (IN/CH/CH)	4				
Etikette (KL/CH/GE)	2				
Feilschen (MU/KL/CH)	2				
Gassenwissen (KL/IN/CH)	2				
Lehren (KL/IN/CH)	3				
Lügen (MU/IN/CH)	3				
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	3				
Schätzen (KL/IN/IN)	1				
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	0				

Natur (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Fährtensuchen (KL/IN/GE)	-6				
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-6				
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	-1				
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	-4				
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	1				
Orientierung (KL/IN/IN)	-3				
Tierkunde (MU/KL/IN)	-2				
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	-4				
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-5				

Wissenstalente (Steigern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)	6				
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	1				
Geographie (KL/KL/IN)	1				
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	3				
Götter und Kulte (KL/IN/CH)	3				
Kriegskunst (MU/KL/CH)	-4				
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	6				
Magiekunde (KL/KL/FF)	7				
Mechanik (KL/KL/IN)	2				
Rechnen (KL/KL/IN)	5				
Rechtskunde (KL/IN/CH)	1				
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)	6				
Staatskunst (KL/IN/CH)	-4				
Sternkunde (KL/KL/IN)	4				

Handwerk (Steigern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Abrichten (MU/IN/CH)	-2				
Boote Fahren (FF/GE/KK)	-2				
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)	0				
Falschspiel (MU/CH/FF)	0				
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)	2				
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)	2				
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)	2				
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)	2				
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0				
Kochen IN/KL/FF)	1				
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	-1				
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	1				
Musizieren (KL/IN/FF)	-2				
Schneidern (KL/FF/FF)	-1				
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)	0				
Singen (KL/IN/CH)	2				
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	-2				
Töpfern (KL/FF/FF)	-1				

Intuitive Begabungen (steigern: max.+1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	1				
Glücksspiel (MU/IN/IN)	1				
Prophezeien (IN/IN/CH)	0				
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	3				
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)	-4				

Berufsfertigkeiten/Sonstige Talente

Sprachen:

Garethi

Thorwalsch 3 von 4

Rogolan 3 von 4

Alte Sprachen:

Bosparano 1 von 2

Die Zauberfertigkeiten

Spruch	Ursprung	Probe auf:	Startwert I	Startwert II	Steigerungen
ANTIMAGIE					
Beherrschungen brechen	Druidisch	KL/IN/CH	-2		
Bewegungen stören	Magier	KL/IN/FF	-4		
Gardianum Paradei	Magier	IN/C/KK	-1		
Hellsicht trüben	Druidisch	KL/IN/CH	-3		
Illusionen zerstören	Magier	KL/IN/CH	-5		
Invercano Spiegeltrick	Magier	MUMU/IN	-8		
Kampfzauber stören	Auelfen	MU/IN/CH	-1		
Verständigung stören	Firnelfen	KL/CH/FF	-4		
Wider Hellsicht und Befehle	Magier	MU/KL/CH	-3		
BEHERRSCHUNG					
Bannbaladin	Auelfen	IN/CH/CH	1		
Halluzinationen	Druidisch	KL/IN/CH	-5		
Horriphobus Schreckenspein	Magier	MU/IN/CH	-2		
Imperavi Animus	Magier	KL/CH/CH	-3		
Respondami Veritar	Magier	KL/IN/CH	-2		
Somnigravis Tausendschaf	Waldlfen	KL/CH/CH	-3		
BESCHWÖRUNG ELEMENTARER KRÄFTE					
Manifesto, Kraft der Sechse	Magier	KL/IN/CH	-5		
Verschwindibus	Schelm	IN/CH/GE	-3		
BESCHWÖRUNG VON DÄMONEN					
Furor Blut und Sulphurdampf	Magier	MU/MU/CH	-5		
Geister beschwören	Druidisch	MU/MU/CH	-5		
BEWEGUNG					
Axxeleratus Blitzgeschwind	Hauszauber	KL/GE/KK	-1		
Foramen Foraminor	Hauszauber	KL/KL/FF	5		
Hexenholz	Hexisch	KL/FF/KK	-5		
Motoricus Motilitich	Hauszauber	KL/FF/KK	6		
Transversalis Teleport	Hauszauber	KL/KL/KK	-3		
Über Eis und über Schnee	Firnelfisch	KL/GE/KK	-10		
HEILUNG					
Ängste lindern	Hexisch	MU/IN/CH	-2		
Balsamsalabunde	Auelfisch	KL/IN/CH	3		
Klarum Purum Kräutersud	Magier	KL/KL/CH	0		
HELLSICHT					
Analüs Arcanstruktur	Magier	KL/KL/IN	-2		
Eigenschaften seid gelesen	Auelfisch	KL/IN/CH	-4		
In dein Trachten	Firnelfisch	KL/KL/CH	0		
Oculus Astralis	Magier	KL/IN/CH	-5		
Odem Arcanum Senserei	Auelfisch	KL/IN/CH	4		
Penetrizzel Holz und Stein	Magier	KL/KL/KK	2		
Sensibar Wahr und Klar	Auelfisch	KL/IN/CH	1		

Die Zauberfertigkeiten

Spruch	Ursprung	Probe auf:	Startwert I	Startwert II	Steigerungen
ILLUSION					
Aureolus Güldenglanz	Magier	KL/CH/FF	-3		
Auris Nasus Oculus	Magier	KL/CH/FF	-3		
Duplicatus Doppelpein	Magier	KL/CH/GE	2		
Luciferi Lichtertanz	Magier	IN/CH/FF	0		
Menetekel Flammenzeichen	Magier	KL/CH/FF	-3		
Reflectimago Spiegelschein	Magier	KL/CH/FF	-1		
Vocolimbo Hohler Klang	Magier	KL/CH/FF	-2		
Vogelzwitschern, Glockenspiel	Magier	KL/CH/FF	-1		
KAMPF					
Blitz dich find	Waldelfisch	KL/IN/GE	3		
Eisenrost und grüner Span	Magier	KL/CH/GE	-2		
Fulminictus Donnerkeil	Auelfisch	KL/GE/KK	1		
Gliederschmerzen, Nadelstich	Magier	CH/KK/KK	-3		
Ignifacius Flammenstrahl	Magier	KL/GE/FF	-3		
Plumbumbarum und Narretei	Magier	CH/GE/KK	-1		
Saft-Kraft-Monstermacht	Magier	MU/IN/CH	-3		
Scharfes Auge, sichre Hand	Waldelfisch	IN/GE/FF	-4		
VERSTÄNDIGUNG					
Cryptographo Zauberschrift	Magier	KL/LK/IN	-5		
Das Sinnen fremder Wesen	Waldelfisch	MU/IN/CH	-5		
Elfen, Freunde, hört den Ruf	Hauszauber	KL/IN/CH	-4		
Unitatio Geistesbund	Firnelfisch	IN/CH/KK	1		
VERWANDLUNG VON LEBEWESEN					
Arcano Psychostabilis	Magier	MU/KL/CH	-2		
Armatrutz	Auelfisch	IN/GE/KK	1		
Charisma, Persönlichkeit	Magier	KL/CH/CH	0		
Empathie und Sechster Sinn	Hexisch	KL/IN/CH	-1		
Fingerspiel und schnelle Hand	Auelfisch	KL/CH/FF	-1		
Gewandtheit und Geschicklichkeit	Magier	KL/CH/GE	0		
Klugheit, Wissen, Intellekt	Magier	KL/KL/CH	9		
Muskelstärke, Körperkraft	Firnelfisch	KL/CH/KK	-1		
Ohne Kamm und ohne Schere	Magier	KL/CH/FF	-3		
Paralü-Paralein	Magier	IN/CH/KK	-3		
Spinnenlauf und Krötensprung	Hexisch	IN/GE/KK	-5		
Visibili Vanitar	Auelfisch	KL/KL/GE	-4		
Wagemut, Entschlossenheit	Firnelfisch	MU/KL/CH	-1		
VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM					
Abvenenum Pest und Galle	Waldelfisch	KL/KL/FF	-2		
Aeolitus Windgebraus	Firnelfisch	KL/CH/KK	1		
Anvilarium Schwermetall	Magier	KL/GE/FF	-4		
Applicatur Argelist	Magier	KL/FF/FF	-6		
Arcanovi Zauberding	Magier	KL/KL/FF	-3		
Claudibus Clavistibor	Magier	KL/FF/KK	1		
Dunkelheit	Druidisch	KL/KL/FF	-3		
Flim Flam Funkel	Firnelfisch	KL/KL/FF	3		
Ohne Seife, Bürste, bad	Magier	KL/CH/FF	-1		
Ohne Ahle, Faden, Nadel	Magier	KL/CH/FF	-3		
Sigillus custodis Zaubersiegel	Magier	KL/FF/FF	-5		
SONSTIGE UND EIGENE ZAUBER					
Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	Magier	IN/CH/FF	-3		