

Narinja Asuh Elbe, Silweil Magierin, Akademie von Silda

<b>Kr</b> (absolut) 79	<b>Ges</b> (absolut) 105	<b>Schn</b> (absolut) 95	<b>Kons</b> (absolut) 79	<b>Int</b> 94	<b>Mt</b> 94	<b>Rv</b> (absolut) 58	<b>Au</b> 100	<b>St</b> 45	<b>Stand</b> 91	<b>Sym</b> (normal) 50	<b>Sb</b> (normal) 45	<b>Abst</b>	<b>Zyn</b>	<b>nBel</b>
(relativ) Faktor: 78	(relativ) Faktor: 90	(relativ) Faktor: 91	(relativ) Faktor: 59		mag. Präsenz: 6	Zb: 4	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 39		

<b>LP:</b> Basis 40	<b>KP-Max:</b> mag regen.
<b>KP:</b> Maximum 43	Basis: 21 KEH: 5

<b>Rechts:</b> Arm	Toleranz: 13	Schaden: WM:	<b>Hand</b>	Toleranz: 7	Schaden: WM:	<b>Bein</b>	Toleranz: 20	Schaden: WM:	<b>Fuß</b>	Toleranz: 10	Schaden: WM:	<b>Hals/Kopf</b>	Toleranz: 10
<b>Links:</b> Arm	Toleranz: 13	Schaden: WM:	<b>Hand</b>	Toleranz: 7	Schaden: WM:	<b>Bein</b>	Toleranz: 20	Schaden: WM:	<b>Fuß</b>	Toleranz: 10	Schaden: WM:	<b>Schaden:</b>	<b>WM:</b>

<b>B-M</b>	<b>B-L</b>	<b>B-S</b>	<b>phk Res</b>	<b>lum Res</b>	<b>tem Res</b>	<b>psh Res</b>	<b>men Res</b>	Figur: -3	Junge Magierin aus einer Adelsfamilie in Silweil. Sie war auf der mag. Akademie und ist nun auf Studienreisen.			
8	21	44	62	63	64	60	64	Größe: 197 cm				
Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Basis 50	Basis 51	Basis 52		Basis 48	Basis 52	Gewicht: 85 kg
Datum:								KFS		AFS	Marschgepäck: 10 kg	
<b>AEP:</b>								1250	1750	Geb.dat.:		

Kampf, Rüstung & Waffen

<b>Abwehr:</b> Basis (45) 50 mit Vert-Waffen:	<b>IWB:</b> 6 (Initiativ-Basiswert)	<b>RAB:</b> 11 (Reflex-Abwehr-Basis)	<b>TFK:</b> -2 (Treffer-Flächen-Korr.)	<b>HGW:</b> Basis (72) 104	<b>RBF:</b> 1,015 (Rüst.-Behind.-Faktor)
---	-------------------------------------	--------------------------------------	--	----------------------------	--

<b>Rüstungsteile:</b>	<b>RS</b> (Rumpf)	<b>RS-Kopf</b>	<b>RS-Hals</b>	<b>Arm</b> Rs / -EW	<b>Bein</b> Rs / -EW	<b>±KP</b>	Gewicht	Gep.-Gew.	- B-M	- B-L	- B-S	EW-Abz.	<b>GMR</b>
(Standard-Version)	3	2		1	2	-2					1		
(Version 2)													

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max-Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.	
autom.	<b>ungelernte Kampftechnik</b>	16			Ringens	32		1W6+1W7			14		20	74	
	(KS = 13) Ringens [SF]	32			Einhandspeer	48		1W10	1	50	13		19	78	
	(WS: 28 Nb: 9,33) Werfens [BF]	21			Zweihandspeer	48		2W8	1	50	17		23	78	
	Speerstechens	30													
	Spieß und Stangenwaffen	18													
					Parierwaffe:			Max KS:	Eh:	Zh:	Min GW(A):	Eh:	Zh:		
					Schild:			Max KS / AW:			Strukt-Sch.:				
LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM

Fertigkeiten, allgemein

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis 27)	31			xx	(Bewegungsf.) Bewegen [BF]	20			xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit [BF]	26		
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	37	57			[Heiml.] Beschatten	0	29	
	Silweilin	49	78			[Bewegen] Springen	33	53			[Heiml.] Tarnen	0	29	
xx	Elbisch [BF]	29				[Bewegen] Balancieren	0	20			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	39	55	
	Silweilin L/S	17	34								[Überlebenst.] Spurenlesen	15	31	
xx	Elbisch L/S [BF]	17				[Heiml.]Schleichen	0	29			[Diebest. / Boots / ÜT.]Knotenkunde	29	45	
	Maurin	46	70		xx	Klettern [BF]	41				[Menschk.] Überzeugungskraft	14	27	
xx	Sprachfamilie Ostinseln [BF]	24			xx	Reiten [BF]	53				[Darstellung.] Verkleiden	19	19	
	Maurin L/S	17	34			Pferdereiten	83				[Menschk.] Befehlen	6	19	
xx	Sprachfa. Ostinseln L/S [BF]	17			xx	Bewegen im Wasser [BF]	49			xx	Überlebenstechnik [BF]	16		
		34	49								Überleben (Küste)	26	42	
xx	[BF]	15									[Menschk.] Gassenwissen	13	26	
										xx	Elfenkenntnis [BF]	13		
	L/S	17	34											
xx	L/S [BF]	17				(Handwerk)					(Mus. Fert.) [Musik] Singen	13	48	
											[Sprachfa. - Elbisch] Rhetorik	35	64	
	(Wissen)									xx	Musik [BF]	35		
xx	Naturwissenschaften [BF]	17									[Darstellung.] Tanzen	40	40	
xx	Philosophie [BF]	31												
xx	Geschichtskunde [BF]	29												
xx	Magiekunde [BF]	30									[Werfen] Jonglieren	0	21	
	Tierkunde (Pferd)	30	30			<i>Aura apüren</i>					[Bewegen] Akrobatik	21	41	

Narinja Asuh

Elbe, Silweil

Magierin, Akademie von Silda

**Allgemeine Beschreibung:**

Größe: 197 Haarfarbe: helles Lila  
 Figur: schlank Augenfarbe: Tiefblau  
 Schulterbreite: Hautteint: blass  
 Tiefe (Brust/Hintern): Sexualität: Jungfrau, nur männl. Elben, eventuell Küstennixer oder Eiselfen

Magische Fertigkeiten - Wissenschaftliche Magie

<b>MFS: 4500</b>		<b>MP:</b> Max: <b>85</b>																	
IWB(Magie):		Neuorientierung:																MP-Potential:	
LE	Liste	EW manuell	+EW(V)	EW verbal	+EW(V)	EW mental	+EW(V)	Level	Wirkung	LE	Objektpotentiale	EW	EW BF+SF						
	Reichweite							20			Einfache Materie [BF]	45							
	Objektanzahl-psychisch							20			Stein/Metall (Materie)								
	Objektgewicht-materiell							20			Luft/Gas (Materie)	55	100						
	Nachwirkung	RKM = -5		RKM = 10		RKM = 30					Wasser/Flüssigkeit (Materie)								
	Umformen								Phk		Feuer/Blitz (Materie)								
	Umwandeln								Phk		Komplexe Materie [BF]	32							
	Umkehren								Lum		Erde/Pflanzen (Materie)	83	115						
	Körpermanipulation	16	33					25	Lum		Organisches (Materie)	36	68						
	Bewegen	22	39					30	Tem		Magie								
	Zeitmagie								Tem										
	Heilung/Schädigung	24	41					25	Phs		Einfache Sinne [BF]								
	Wachstum								Phs		Sehen (Sinn)								
	Sinn-Aufnehmen								Men		Hören (Sinn)								
	Sinn-Manipulieren								Men		Temperatur (Sinn)								
	Runen-Magie								Var		Schmecken (Sinn)								
	Magie-Manipulation								Var		Riechen (Sinn)								
LE	Verstärkungsfertigkeiten	EW	LE	Überlevelpotentiale	EW														
	Wissenschaftliche Magie	17		Wissenschaftliche Magie	20														
	Anzahl gleichzeitiger Zauber:			Anzahl kombinierter Zauber:															

Besitz

**Geldmittel** (befinden sich im Zweifelsfall in der Geldbörse am Waffengurt!) (1/10 GM = 1 SL = 10 BS)

Goldstücke (GS):	(je 15 g)	Wo?	Silberlinge (SL):	(je 20 g)	Wo?	Bronzemünzen(BM):	(je 5 g)	Wo?	Sonstiges:	Gew [kg]	Wo?
51											

**Beweglicher Besitz** (befindet sich im Zweifelsfall im Rucksack!)

Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?
Zelt		Pferd	Feuerstein und Zunder		Gürtelta.	Satteltaschen		Pferd
Besteck und Geschirr		Pferd	Kreide		Gürtelta.	Geldbeutel		Gürtelta.
Teegeschirr		Pferd	Spielkarten		Gürtelta.	Sattelzeug		
Striegel und Bürste		Pferd				Zaumzeug für beide Pferde		
Pferdedecke		Pferd						
Decke		Pferd	Tinte und Feder		R.Pferd			
Schlafmatte		Pferd	Notizbücher		R.Pferd			
			Zeichenblock		R.Pferd			
Bücher über:		Pferd	Diplom der mag. Akademie		R.Pferd			
Geschichte		Pferd	Seil		R.Pferd			
Sagen und Legenden		Pferd	Umhängetasche		R.Pferd			
Magie		Pferd						
Striegel und Bürste		Pferd	Elbische Gewänder x 2		Pferd			
2 X Pferdedecke		Pferd	Festgewand + Schuhe		Pferd			
			5 x Unterwäsche		Pferd			
			Fester Umhang		Pferd			
			Edler Umhang		Pferd			
			Festes Schuhwerk		Pferd			
			Schmuck (Wert: 10 GM)		Pferd			
Gewichtssumme:			Gewichtssumme:			Gewichtssumme:		

**Sonstiger Besitz** (Tiere, sonstige Besitztümer, im Zweifelsfall nicht verfügbar)

Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?
Pferd					
Packpferd					

