



Der Charakter auf einen Blick

Volk/Beruf Mittelländer / Magier
 Name mit Titeln Nostromo Kalandro
 Stand der Eltern verwaist
 Glaube/speziell Zwölfgötter / Mada, Phex
 Geburtstag/-ort um 1000 BF/Mirham
 Größe/Gewicht 1,80 Schritt / 75 Stein
 Erscheinung matt glänzendes langes Haar
 Haar/Augenfarbe Schwarz / Schwarz
 Kennzeichen . Spinnenhaare an Oberkörper und Beinen



Weltbild, Glaube, Motivation

Die Schatten sind lebendig und von dämonischem Wesen. Sie beobachten uns. Nur in der Dunkelheit können wir uns verstecken. Wenn man genau hinhört kann man die Gespräche der Schatten belauschen. Sie müssen kontrolliert werden. Man kann sich auch als Spinne gut verstecken. Deren Schatten sind klein und daher nicht so mächtig. Deshalb haben die Spinnen so dünne Beine: Um nicht zuviel Schatten zu werfen. Schatten und Dämonen sind gefährliche Wesen. Man muss wissen wie man sie im Zaum hält. Dazu hilft auch die Kenntnis der Sterne, die die Zukunft von allem vorhersagen, sofern man ihre Botschaft versteht.



Abenteuer

1025 BF Erben des Zorns
 1027 BF Artistenschuh und Rote Bälle
 1027 BF Nach Rastullahs Willen



Eigenschaften

Eigenschaften

MUT (MU)	14
KLUGHEIT (KL)	14
INTUITION (IN)	14
CHARISMA (CH)	14
FINGERFERTIGKEIT (FF)	11
GEWANDHEIT (GE)	12
KONSTITUTION (KO)	10
KÖRPERKRAFT (KK)	8
GESCHWINDIGKEIT (GS)	7
SOZIALSTATUS (SO)	4

Basiswerte

LEBENSENERGIE (KO+KO+KK)/2	24
AUSDAUER (MU+KO+GE)/2	28
ASTRALENERGIE (MU+IN+CH)/2	41
KARMAENERGIE (KE)	0
MAGIERESISTENZ (MU+KL+KO)/5	6
INI-BASISWERT (MU+MU+IN+GE)/5	11
AT-BASISWERT (MU+GE+KK)/5	7
PA-BASISWERT (IN+GE+KK)/5	7
FK-BASISWERT (IN+FF+KK)/5	7
TK – TRAGKRAFT	320 UNZEN

Vorteile

SOZIALE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT	
VOLLZAUBERER	
GUTES GEDÄCHTNIS	

WESEN DER NACHT	III
ASTRALE REGENERATION	II
ZAUBERHAAR	

Nachteile

NEUGIER	5
VERPFLICHTUNGEN GEGENÜBER LEHRMEISTER	
STIGMA (SPINNENHAARE)	3
SCHLECHTE REGENERATION	
FLUCH DER FINSTERNIS	II

GOLDGIER	6
EINBILDUNGEN	
LICHTEMPFLINDLICH	
ZIELSCHWIERIGKEITEN	

Sonderfertigkeiten

REPRÄSENTATION GILDENMAGIE	
RITUALKENNTNIS GILDENMAGIE, S. TALENTE	
GROSSE MEDITATION	
MERKMALSKENNTNIS (DÄMONISCH GESAMT)	
BINDUNG DES STABS	
BINDUNG DER KUGEL	

ASTRALE MEDITATION	
REGENERATION	I
MERKMALSKENNTNIS (FORM)	
EXORZIST	
VERBOTENE PFORTEN	

Verbilligte Sonderfertigkeiten

Abenteuerpunkte

GESAMTE ABENTEUERPUNKTE	800
EINGESETZTE ABENTEUERPUNKTE	0

VERFÜGBARE ABENTEUERPUNKTE	800
STUFE	4

Modifikationen

GEKAUFTE LEBENSENERGIE	0
ERHALTENE LEBENSENERGIE	0
VERLORENE LEBENSENERGIE	0
MR DURCH RASSE UND VOLLZAUBERER	-2
LE DURCH RASSE	+10
AE DURCH VOLLZ. UND ZAUBERH.	+22

GEKAUFTE ASTRALENERGIE	0
ERHALTENE ASTRALENERGIE	0
VERLORENE ASTRALENERGIE	2
SO DURCH GILDENLIZENZ	+1
AU DURCH RASSE	+10

Talente

Kampftechniken

ARMBRUST (C) _____ 1 RAUFEN (C) _____ 1 SÄBEL (D) _____ 1
DOLCHE (D) _____ 2 RINGEN (D) _____ 1 WURFMESSER (C) _____ 0
HIEBWAFFEN (D) _____ 0 STÄBE (D) _____ 1

Gesellschaft (B)

ETIKETTE	KL/IN/CH → 14/14/14	1	
GASSENWISSEN	KL/IN/CH → 14/14/14	1	
LEHREN	KL/IN/CH → 14/14/14	5	
MENSCHENKENNTNIS	KL/IN/CH → 14/14/14	0	
SICH VERKLEIDEN	MU/CH/GE → 14/14/12	1	
ÜBERREDEN	MU/IN/CH → 14/14/14	1	

Handwerk (B)

ALCHIMIE	MU/KL/FF → 14/14/11	7	
BOOTE FAHREN	GE/KO/KK → 12/10/8	1	
HEILKUNDE, WUNDEN	KL/CH/FF → 14/14/11	0	
HEILKUNDE, GIFT	KL/CH/FF → 14/14/11	1	
HOLZBEARBEITUNG	KL/FF/KK → 14/11/8	1	
KOCHEN	KL/IN/FF → 14/14/11	0	
LEDERARBEITEN	KL/FF/FF → 14/11/11	1	
MALEN/ZEICHNEN	KL/IN/FF → 14/14/11	6	
SCHLÖSSER KNACKEN	IN/FF/FF → 14/11/11	0	
SCHNEIDERN	KL/FF/FF → 14/11/11	0	

Körperliche Talente (D)

KLETTERN	MU/GE/KK → 14/12/8	0	
KÖRPERBEHERRSCHUNG	MU/IN/GE → 14/14/12	0	
SCHLEICHEN	MU/IN/GE → 14/14/12	1	
SCHWIMMEN	GE/KO/KK → 12/10/8	1	
SELBSTBEHERRSCHUNG	MU/KO/KK → 14/10/8	3	
SICH VERSTECKEN	MU/IN/GE → 14/14/12	2	
SINGEN	IN/CH/CH → 14/14/14	0	
SINNENSCHÄRFE	KL/IN/IN → 14/14/14	2	
TANZEN	CH/GE/GE → 14/12/12	2	
ZECHEN	IN/KO/KK → 14/10/8	0	

Natur (B)

FÄHRTENSUCHEN	KL/IN/KO → 14/14/10	0	
ORIENTIERUNG	KL/IN/IN → 14/14/14	0	
WILDNISLEBEN	IN/GE/KO → 14/12/10	0	

Ritualkenntnisse (F)

GILDENMAGIE Maximum: (KL + 3) → 17 11

Wissen (B)

GEOGRAFIE	KL/KL/IN → 14/14/14	4	
GESCHICHTSWISSEN	KL/KL/IN → 14/14/14	3	
GÖTTER/KULTE	KL/IN/CH → 14/14/14	3	
MAGIEKUNDE	KL/KL/IN → 14/14/14	10	
MECHANIK	KL/KL/FF → 14/14/11	1	
PFLANZENKUNDE	KL/IN/FF → 14/14/11	2	
RECHNEN	KL/KL/IN → 14/14/14	5	
RECHTSKUNDE	KL/KL/IN → 14/14/14	3	
SAGEN UND LEGENDEN	KL/IN/CH → 14/14/14	3	
SCHÄTZEN	KL/IN/IN → 14/14/14	1	
SPRACHENKUNDE	KL/KL/IN → 14/14/14	1	
STERNKUNDE	KL/KL/IN → 14/14/14	7	
TIERKUNDE	MU/KL/IN → 14/14/14	5	

Sprachen (A) KL/IN/CH → 14/14/14

BOSPARANO	Komplexität : 21	3	
GARETHI	Komplexität : 18	11	
TULAMIDYA	Komplexität : 18	14	
MOHISCH	Komplexität : 15	4	
ZHAYAD	Komplexität : 15	2	
URTULAMIDYA	Komplexität : 21	2	
AURELIANI	Komplexität : 21	2	

Schriften (A) KL/KL/FF → 14/14/11

KUSLIKER ZEICHEN	Komplexität : 10	3	
TULAMIDYA	Komplexität : 14	4	
URTULAMIDYA	Komplexität : 16	2	
ZHAYAD	Komplexität : 18	3	
IMPERIAL	Komplexität : 18	2	



Nahkampfwaffen

Waffe	TP	TP/KK	Gew	Länge	BF	INI	WM	AT	PA	AFV
Zauberstab	1W+1	11/4	120	150	NA	-1	-1/-2	6	6	27

Stab aus Zyklopenzeder: INI+1, Merkmalsfokus(Telekinese oder Illusion) -3, KEIN Merkmalsfokus(Schaden),
Modifikationsfokus 2 Volumenpunkte, Flammenschwert 8 Volumenpunkte



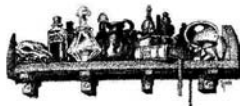
Magie

ZAUBERSPRÜCHE

Hz	NAME	K	K(L)	Merkmale	Probe → Eigenschaften	ZFW
H	ECLIPTIFACTUS	D	A	Däm,Form	MU/KL/KO → 14/14/10	15
H	ADLERSCHW.(VOGELSPINNE)	D	B	Form	MU/IN/GE → 14/14/12	5
H	PENTAGRAMMA	D	B	Anti,Beschw,Däm,Geist	MU/MU/CH → 14/14/14	5
H	GARDIANUM	D	C	Anti, Kraft, Meta	KL/IN/KO → 14/14/10	5
H	KLARUM PURUM	D	B	Form, Heil	KL/KL/CH → 14/14/14	5
H	DUNKELHEIT	C	C	Umwlt	KL/KL/FF → 14/14/11	5
H	INVOCATIO MAIOR	E	C	Beschw, Däm	MU/MU/CH → 14/14/14	5
	ANALYS	D	D	Hell, Meta	KL/KL/IN → 14/14/14	2
	TIERGEDANKEN	C	C	Hell, Verst	MU/IN/CH → 14/14/14	2
	INVOCATIO MINOR	D	C	Beschw, Däm	MU/MU/CH → 14/14/14	3
	DUPLICATUS	C	C	Illu	KL/CH/GE → 14/14/12	1
	MAGISCHER RAUB	D	D	Kraft, Verst	MU/KL/KO → 14/14/10	1
	FORTIFEX	D	D	Umwlt, Elem(Erz)	IN/KO/KK → 14/10/8	2
	TLALUCS ODEM	C	B	Beschw,Däm,Schaden	MU/IN/GE → 14/14/12	5
	ODEM ARCANUM	A	A	Hell,Kraft	KL/IN/IN → 14/14/14	5
	MOTORICUS	C	C	Tele	KL/FF/KK → 14/11/8	5
	VERWANDLUNGEN BEENDEN	D	C	Anti, Form	KL/CH/FF → 14/14/11	5
	PARALYSIS	C	B	Form, Elem(Erz)	IN/CH/KK → 14/14/8	5
	HORRIPHOBUS	C	C	Einfl	MU/IN/CH → 14/14/14	5
	VISIBILI	C	B	Form	KL/IN/GE → 14/14/12	5
	FLIM FLAM	A	A	Umwlt	KL/KL/FF → 14/14/11	5
	SAPEFACTA	C	C	Tele,Elem(Luft,Wasser)	KL/CH/FF → 14/14/11	4
	BALSAM SALABUNDE	C	B	Heil, Form	KL/IN/CH → 14/14/14	5

RITUALE

Typ	NAME	Vol.	Merkmal	Bem., A.probe	A.kosten	Z.dauer	W.dauer
Stabzauber	Bindung	0	Obj				
Stabzauber	Kraftfokus	3	Meta, Kraft				
Kugelzauber	Bindung	0					



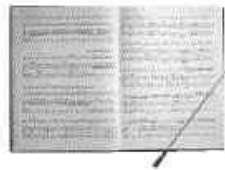
Alchimie, Gifte, Materialien, Bücher, Salben,...

Typ	Name	Anz.	Wirkung / Bemerkung / Haltbarkeit
Buch	Magie des Stabes	1	100D

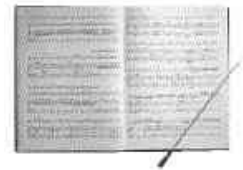


Ausrüstung (Standard, Geld)

Gegenstand	Menge	Gewicht	Wo getragen, Bemerkungen
Unterkleidung	1	25	am Körper
Leinenhemd	1	15	am Oberkörper
Lederhose	1	30	am Unterleib und Beinen
Lederstiefel	1	75	an den Füßen
Reisekutte	1	75	mit Kapuze
Zauberstab	1	90	mit Kugel, Vol. 27 Punkte
Ledergürtel	1	8	mit Gürteltaschen
Umhängetasche	1		mit Schreibzeug und Geldbeutel
Schreibzeug	1	10	Tinte, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims
Tagebuch	1		
Geldbeutel	1	1	in der Lederhose
Reisetasche	1		mit Magiegewändern und einem Zauberbuch
Gewicht getragener Dinge			
Gesamtgewicht			
Bargeld: 58,4 S			



Vademecum von Adept Nostromo Kalando



Spezielle Erfahrungen

Schulden

AE 41

LE 24
