Ella Donnerbalken, Halblingsfrau

Eigentumsumverteilerin

Eigenschaft	Wert
Kraft	52
Geschicklichkeit	139
Reaktion	72
Intelligenz	71
Selbstbeherrschung	90
Aussehen	50
persönliche Ausstrahlung	107
Wahrnehmung/Erinnerung	76
Gabe	33
Glaube	39
Geist	39
Lebensenergie	84 (63/50/42/33/25/16/8)
Traglast im Kampf	5,89kg
Traglast	6,63kg
Bewegungsweite [m/min]	65 / 64
Kondition	126
Zauberpunkte	1/1/1
Magieangriffswert	55
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	105/55/95
Erfahrungspunkte	52630
Abenteuerpunkte	447

Angeborene Talente
- Riechen
- Tasten
- Wachgabe

schlechte Eigenschaften	Wert
Fresssucht	9
Neugier	8
Totenangst	8
Spielsucht	8
Goldgier bzw. Geiz	8
Feigheit	5

Sprungkraft mit aktueller Last: 451cm
Sprungkraft ohne Last: 542cm

Beim Erwachen dauert es 1W4 Sekunden, bis ich handeln kann.

Bewegungsweitentabelle

B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
½x	0.5		10/h	24.1km/12.6h
1x	1.0		25/h	19.3km/5.0h
1½x	1.6		2/min	6.0km/63.0min
2x	2.1		1/10s	2688m/21.0min
3x	3.2	0/½	1/s	403m/126s
4x	4.3	0/2	5/s	104m/25s
5x	~~5.4~~	~~0/0~~	~~8/s~~	~~84m/15.75s~~

maximale Fallhöhe ohne Probe: 6m

Aufstehen (nach Sturz) dauert ½s

Vermögen: 400,4GS [4MS, 4SS und 1He].
Edelsteine: circa 239 GS

Geburtsdatum (Alter):	12.03.4003 (26)
Größe:	105 cm
Gewicht:	24 kg
Gesamtgewicht:	29,9 (30,6) kg
	Normalgewicht, BMI:21,8

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	0	0	0	0	13
Gesicht	0	0	0	0	
Oberkörper	15	10	6	2	
Taille	15	10	6	2	
Oberarme	2	0	0	0	
Unterarme	2	0	0	0	
Oberschenkel	2	0	0	0	
Unterschenkel	2	0	0	0	
Hände	2	2	3	1	
Füße	2	2	3	1	

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Dagger of long strokes, Dolch+20 (VA2), trifft wie Degen (TW+1, Kt+3)	18 + 2	15	100	4 W12	10	½	4	90	WM10, VA2, BA1 und TWa3
Dagger of long strokes, Dolch+20 (VA2), trifft wie Degen (TW+1, Kt+3) (zu Pferd)	16 + 2	13	87	8 W6	10	½	---	90	WM10, VA2, BA1 und TWa3
Ausweichen	---	11 + 4	60	---	---	½	---	---	AS1, GS2 und VV4

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, GS=Gestandener Sprung, TWa=Tödliche Waffe, VA=Verbesserter Angriff, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Schleuder +32	102	4 W6	3	1\1	100m	175m	WM2, BZ7, BN2 und Vor1

BN=Beschleunigtes Nachladen, BZ=Beschleunigtes Zielen, Vor=Voraussicht, WM=Waffenmeister

Entfernungstabellen Fernkampf

Schleuder +32 (Standardmunition)

m								TP	KT
-10	5	8	11	14	17	20	23	4 W8	4
-25	2	5	8	11	14	17	20	4 W6	3
-50	--	2	5	8	11	14	17	2 W12	3
-75	--	--	2	5	8	11	14	2 W10+2	3
-100	--	--	--	2	5	8	11	2 W10	3
-131	--	--	--	--	2	5	8	2 W8	2
-175	--	--	--	--	--	2	5	1 W10	2

Schleuder +32 (Schleuder, Stahlkugeln mit Dornen)

m								TP	KT
-5	5	8	11	14	17	20	23	8 W8	4
-13	2	5	8	11	14	17	20	8 W6	3
-25	--	2	5	8	11	14	17	4 W12	3
-38	--	--	2	5	8	11	14	4 W10+4	3
-50	--	--	--	2	5	8	11	4 W10	3
-65	--	--	--	--	2	5	8	4 W8	2
-87	--	--	--	--	--	2	5	2 W10	2

Schleuder +32 (Stahlkugel)

m								TP	KT
-15	5	8	11	14	17	20	23	4 W8+8	4
-38	2	5	8	11	14	17	20	4 W6+8	3
-75	--	2	5	8	11	14	17	2 W12+4	3
-113	--	--	2	5	8	11	14	2 W10+6	3
-150	--	--	--	2	5	8	11	2 W10+4	3
-197	--	--	--	--	2	5	8	2 W8+4	2
-262	--	--	--	--	--	2	5	1 W10+2	2

Mein Vermögen beläuft sich auf 400,4 Goldstücke:
Außerdem besitze ich noch circa 239 Goldstücke in Edelsteinen.

MS	PS	GS	SS	He	Kr
4	0	0	4	1	0

Version für das Spieldatum Herdang der 4ten Woche im Yardack des Jahres 4029 [32.5.4029]
(Sonntag, den 23 März 2025)

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	1-1W6	75	78	7+1
Akrobatik [GS+2]	---	5	139	70-9
Alchimie	7-1W10	225	88	8+22
Ausdauer [Kondition + 22]	3-1W6	225	65	10+1
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 2]	13-2W10	50	96	9+2
Bekehren	3-2W20	25	48	4
Beschatten	7-2W12	5	100	30+35
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 9 / 9 / 10]	---	75	90	9+10
Diplomatie	---	125	100	10
Entfesseln	13-5W20	25	100	40+10
Etwas verbergen	9-1W10	0	95	9
Fallen stellen & Jagen	1-1W6	0	100	10+20
Feilschen	5-1W4	75	100	10-6
Feinschmiedekunst	6-1W6	5	149	14+20
Fernkampf vom Pferd [Malus 0]	11-2W10	50	139	36
Fischen & Angeln [kann feststellen, ob sich das Fischen lohnt]	11-2W10	0	100	24+5
Foltern	9-1W6	0	95	9
Gassenwissen	---	125	100	60
Gefahren erkennen	---	325	82	57+22
Geheimfächer finden	---	125	105	64+35
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	75	88	8
Glücksspiel	13-1W10	75	139	13+12
Heilung	10-1W10	325	41	4
Heraldik	9-1W6	0	100	10
Himmelskunde	7-1W6	50	88	8
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 14]	11-3W10	125	65	7
Kampf zu Pferd [Malus: 18]	8-1W6	50	77	7
Kampfkoordination [±0]	---	125	100	10-5
Klettern	---	75	90	40+20
Knotenbinden [Steke mit Schlinge möglich]	13-2W6	0	139	39+10
Kochen	13-3W10	0	139	30+20
Laufen [+10]	---	125	100	49-9

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Lykantrophiekontrolle	7-1W20	425	95	9
mag. Dinge erkunden & Runen lesen	9-1W12	225	66	6-8
Maße und Entfernungen schätzen	6-2W20	25	88	50+10
Meucheln	13-1W6	275	80	8-8
Minnekünste und Verführen	10-1W10	0	107	10
Pflanzenkunde	---	100	88	8
Rechnen [Zählen, addieren und subtrahieren grenzenlos möglich]	---	0	88	20
Reiten [sehr guter Reiter]	---	50	139	75+5
Richtungssinn	---	50	88	40
Schleichen	---	125	100	70
Schlösser öffnen [ohne Werkzeug wie TW 20]	---	75	100	70+58
Schneidern	6-1W12	45	139	13+10
Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	8-1W10	5	139	13+20
Schwimmen [Nichtschwimmer]	13-1W10	45	139	13
Segeln [rudern auf Seen möglich]	13-1W10	50	87	4+2
Singen, Musizieren und ...	11-1W6	25	100	10+10
Spuren lesen [kann bis zu 2 Tage alte Spuren lesen]	---	75	95	65+5
Steinhauerei	8-1W10	5	65	6
Tanzen	13-1W10	0	139	13
Tarnen	---	65	100	100+5
Taschenspielereien	13-3W10	125	149	36+32
Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	9-1W6	0	100	10-8
Tier- und Monsterkunde	---	125	88	13
Überreden & Überzeugen	3-2W20	105	100	40
Verkleiden	11-1W8	5	100	10
Waffenbau & Schmieden	8-1W12	125	65	6+10
Wagen lenken	1-1W6	25	66	6+1
Wettervorhersage	6-1W6	0	88	8
Wildniskenntnisse	6-1W6	0	95	9
Wissen erlangen	---	25	100	10
Wissen um die Physik	---	150	66	6
Zechen	8-1W6	0	100	10

Hintergrundoptionen

5 - autodidaktisches Lernen von Sprachen mit In/5 (14) -1W10; -2W10, -4W10

13 - Supernase - kann Gerüche extrem gut wahrnehmen. Bonus +30 auf Verfolgen/Beschatten, wenn Geruch bekannt. Über 300m Höhe --> -5% aaA

Sprachen (Obergrenze:88)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	50	---	0	fast akzentfrei	---
Anashe	10	14-1W10	50	Grundverständnis	---
Brrgdf	8	14-1W10	0	---	---
Falala	8	14-1W10	175	---	---
Falaleeh	8	14-1W10	50	---	---
Gandahr	20	14-2W10	75	Grundverständnis	---
Gargr	8	14-1W10	0	---	---
Geanish	8	14-1W10	50	---	---
Goblinisch	8	14-1W10	50	---	---
Grruhrg	8	14-1W10	0	---	---
Guhrtguar	8	14-1W10	50	---	---
Helole	10	14-1W10	50	Muttersprache	Alphabet (5%)
Hieera	8	14-1W10	175	---	---
Jashduhr	8	14-1W10	50	---	---
Jodasch	8	14-1W10	50	---	---
Kreash	8	14-1W10	175	---	---

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Lubosch	8	14-1W10	175	---	---
Malaleeh	8	14-1W10	50	---	---
Mohzar al Ged	8	14-1W10	50	---	---
Nndackisch	8	14-1W10	25	---	---
Norgasch	8	14-1W10	125	---	---
Orkisch	20	14-2W10	50	gebrochen	---
Paschta	25	14-2W10	25	gebrochen	---
Querka	10	14-1W10	50	Grundverständnis	---
Schischschrischsch	8	14-1W10	175	---	---
Skandihr	10	14-1W10	50	Grundverständnis	---
Tulamidisch	20	14-2W10	50	gebrochen	---
Waleeh	8	14-1W10	50	---	---
Zaubersprache	8	14-1W10	25	---	---
Zeichensprache	30	14-2W10	0	schlecht	---
dRAKisch	8	14-1W10	325	---	---

Waffen + Zubehör

Name	Ort	Gewicht
Dagger of long strokes , Dolch+20 (VA2), trifft wie Degen (TW +1, Kt+3)	Gürtel	600 g
Schleuder +32	umgebunden	20 g
Steinbeutel	in Gwendolins Satteltaschen / Inhalt: Standardstein , Stahlkugeln (Reserve) und Schleuder, Stahlkugeln mit Dornen	75 g + 5,375 kg
20x Standardstein	in Steinbeutel	400 g
49x Schleuder, Stahlkugeln mit Dornen	in Steinbeutel	3,675 kg
20x Stahlkugeln (Reserve)	in Steinbeutel	1,3 kg
Kugelbeutel	Gürtel / Inhalt: Stahlkugel	75 g + 650 g
10x Stahlkugel	in Kugelbeutel	650 g

Kleidung

Name	Ort	Gewicht
Normale Kleidung	Körper	1,458 kg
Jacke (Wolle) (1.0 kg) , Rüstungsschutz: 2/1/1/1/0	in Gwendolins Satteltaschen	578 g
Gürtel-Schleuder	Körper	20 g
Ellas Geldbeutel	am Gürtel / Inhalt: 5,2 MS	75 g + 96 g
Gloves of the Thief (Lederhandschuhe) , Bonus +20 auf Schlösser öffnen, Geheimfächer finden, Klettern und alle anderen diebischen Handfertigkeiten.	Hände	150 g
Zwergenrüstung aus Mithril (Kettenhemd, halb)	Körper	2,618 kg

Allgemeine Gegenstände

Name	Ort	Gewicht
Ellas Tuchbeutel	Rücken / Inhalt: Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg) und Leichtes Einbrecherwerkzeug (+35 Bonus)	375 g + 365 g
Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg)	in Ellas Tuchbeutel	125 g
Leichtes Einbrecherwerkzeug (+35 Bonus)	in Ellas Tuchbeutel	240 g
Magischer Feuerstein , Wahrer Familienfluch Stufe 30, Gesetz der Rache, Chaosmagier	in meiner Tasche	125 g

Gwendolin - mein Pony

Name	Ort	Gewicht
Pony Gwendolin RB:+5	transportiert: Gwendolins Zaumzeug , Wasserschlauch 2l (0.125 kg) , Gwendolins Satteltaschen , Seil, 15m (beste Qualität) (1.5 kg) und Bebble-Matte (0.3 kg)	frei: 82,197 kg
Gwendolins Zaumzeug	auf Pony Gwendolin RB:+5	1 kg
Bebble-Matte (0.3 kg)	auf Pony Gwendolin RB:+5	300 g
Wolldecke (1.2 kg)	in Gwendolins Satteltaschen	1,6 kg
Gwendolins Satteltaschen	auf Pony Gwendolin RB:+5 / Inhalt: Dauerwurst (1.0 kg) , Normal, konserviert (Tagesration) , Früchte, kandiert (1.0 kg) , Wolldecke (1.2 kg) , Jacke (Wolle) (1.0 kg) und 3 weitere Gegenstände!	1,875 kg + 17,003 kg
Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	auf Pony Gwendolin RB: +5 / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)	125 g
0x Wasser 2l (2.0 kg)	in Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	Gewichtslos
Seil, 15m (beste Qualität) (1.5 kg)	auf Pony Gwendolin RB:+5	1,5 kg
Dauerwurst (1.0 kg)	in Gwendolins Satteltaschen	1 kg
Früchte, kandiert (1.0 kg)	in Gwendolins Satteltaschen	1 kg
10x Normal, konserviert (Tagesration)	in Gwendolins Satteltaschen	6,5 kg
Magische Laterne	in Gwendolins Satteltaschen	375 g
Heating Stone (Stein mit ⌀ 7cm) , Hitze wie Lagerfeuer (A Kritisch bei Berührung mit Haut)	in Gwendolins Satteltaschen	500 g

Kiste mit Gegenständen der Gruppe

Name	Ort	Gewicht
Beutel, den Ella schleppt	in GLOVE OF STORING (Handschuh-Metall) / Inhalt: Normal, konserviert (0.65 kg) , Eisenpfanne, 20cm (1.0 kg) , Zumbokas Lederrüstung und Rapp-Rabenfedern	375 g + 32,39 kg
Eisenpfanne, 20cm (1.0 kg)	in Beutel, den Ella schleppt	1 kg
44x Normal, konserviert (0.65 kg)	in Beutel, den Ella schleppt	28,6 kg
60x Grundzutaten, konserviert (0.325 kg)	in Beutel im Handschuh	19,5 kg
Geldbeutel der Gruppe	auf Truhe der Gruppe / Inhalt: Geldedelsteine (0.02 kg) , Silberstück (0.015 kg) , Kreuzer (0.0035 kg) , Heller (0.006 kg) , Goldstück (0.03 kg) und 18 weitere Gegenstände!	75 g + 701,649 kg
201x Mithrilstück (0.004 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	804 g
11x Platinstück (0.062 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	682 g
22050x Goldstück (0.03 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	661,5 kg
981x Silberstück (0.015 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	14,715 kg
560x Heller (0.006 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	3,36 kg
715x Kreuzer (0.0035 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	2,502 kg
898x Geldedelsteine (0.02 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	17,96 kg
Truhe der Gruppe , steht gut versteckt im Turm	transportiert: Geldbeutel der Gruppe	15 kg + 701,724 kg
76x Amethyst × 1,5 Heller	in Geldbeutel der Gruppe	15 g
48x Ametrin × 1,5 Heller	in Geldbeutel der Gruppe	10 g
63x Citrin × 1,5 Heller	in Geldbeutel der Gruppe	13 g
14x Edelberyll × 1 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	3 g
134x Iolith × 1,5 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	27 g
35x Morganit × 1,5 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	7 g
7x Peridot × 4 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	1 g
24x Rhodolith × 1,7 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	5 g
9x Saphir × 35 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	2 g
13x Smaragd × 30 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	3 g
127x Topas × 2,5 Silber	in Geldbeutel der Gruppe	25 g
6x Turmalin × 4,5 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	1 g
41x Zirkon × 0,5 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	8 g
22x Verdelith x 0,3 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	4 g
3x Indigolith x 2 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	1 g
6x Kunzit x 0,7 gold	in Geldbeutel der Gruppe	1 g

Liste der nicht identifizierten Gegenstände

Name	Archibald the Curious			Bolpanif			Ella Donnerbalken		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Heating Stone (Stein mit ⌀ 7cm)	11.10.4011	?: leichter Fehlschlag	21.10.4011 mit Malus 10	-			-		
Magische Laterne	32.05.4029	89: leichter Fehlschlag	2.6.4029 mit Malus 10	-			-		
	Leuchtet ohne Öl								

Name	Hih-kuf Lanskad			Laylin'Far			Rachel Marianna Morgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Heating Stone (Stein mit ⌀ 7cm)	-			-			-		
Magische Laterne	-			16.05.4029	49: Fehlschlag	16.6.4029 mit Malus 25	-		
	Leuchtet ohne Öl								

Name	Savannah			Shaea al'Moonstone			Thorgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Heating Stone (Stein mit ⌀ 7cm)	-			-			-		
Magische Laterne	32.05.4029	73: Fehlschlag	32.6.4029 mit Malus 25	16.05.4029	84: leichter Fehlschlag	26.5.4029 mit Malus 10	16.05.4029	-26: Das ging nach hinten los	Block!
	Leuchtet ohne Öl								

Name	Torwall Fenrisson			Zumboka					
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Heating Stone (Stein mit ⌀ 7cm)	-			-					
Magische Laterne	16.05.4029	24: Absoluter Fehlschlag	Block!	16.05.4029	91: leichter Fehlschlag	26.5.4029 mit Malus 10			
	Leuchtet ohne Öl								

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:100)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	8+1W6-Q+H	7-1W6	14
Halblinge	8+1W6-Q+H	7-1W6	16
Menschen	8+1W6-Q+H	7-1W6	15
Zwerge	8+1W6-Q+H	7-1W6	13

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Umgebung	8+1W6-Q+H	7-1W6	10
Stadt und Umland	8+1W6-Q+H	7-1W6	10
Land bzw. Staat	8+1W6-Q+H	7-1W6	10

Bib = Bibliothek, Erz = Erzähler (TW senken möglich!),
Q = Qualität Bibliothek, H = Hilfe Bibliothek

gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Dolche	16	13	80	2 W10+2	7	½	4	759 (769)	WM10 und BA1 (Punkte:20)
Ausweichen	---	11 + 4	60	---	---	½	---	---	AS1, GS2 und VV4 (Punkte:10)
Schleuder	15	---	70	2 W10+2	3	1\1	1	739 (769)	BZ5, BN1 und Vor1 (Punkte:0)

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BN=Beschleunigtes Nachladen, BZ=Beschleunigtes Zielen, GS=Gestandener Sprung, VV=Verbesserte Verteidigung, Vor=Voraussicht, WM=Waffenmeister

Reittier

Mein Pony GwendolinStufe: 3 Reaktion: 90 Intelligenz: 1 RS: 5/ 1/ 2/ 2/ 3Lebensenergie: 86maximale Traglast: 104kg-Ausweichen: AT: - / PA: 9 / Pool: 45 / #: 1-Stationäre Angriffe:Rammen AT: 9 / PA: 6 / Pool: 15 / TP: 3W3 / #: 3 / KT: 5 / KK: 4 / SS: TPStampfen/Trampeln AT: 10 / PA: 7 / Pool: 25 / TP: 3W4 / #: 3 / KT: 6 / KK: -2 / SS: TP+50%Wenn der vorhergehende Angriff nicht pariert wurde, so erfolgt dieser in der selben Sekunde.-Sturm-AngriffeRammen AT: 9 / PA: 6 / Pool: 15 / TP: 3W3 / #: 3 / KT: 5 / KK: 4 / SS: TPStampfen/Trampeln AT: 10 / PA: 7 / Pool: 25 / TP: 3W4 / #: 3 / KT: 6 / KK: -2 / SS: TP+50%Wenn der vorhergehende Angriff nicht pariert wurde, so erfolgt dieser in der selben Sekunde.
10) leichtes SchlachtroÃŸ Stufe: 5 Reaktion: 104 Intelligenz: 1 RS: 8/3/5/5/3 Lebensenergie: 145 (108/87/72/58/43/29/14)_____ maximale Traglast: 153kg / maximale Zuglast: 765kg Ausweichen: 8 [Pool: 30] StationÃ¤re Angriffe: Angriff: Rammen AT: 12 PA: 9 Pool: 40 Schlagdauer: 3 Sekunde Typ: Stumpf Trefferpunkte: 3 W6 Kritisch: 1-5 KK: 4 Strukturschaden: TP Angriff: Stampfen/Trampeln AT: 13 PA: 10 Pool: 50 Schlagdauer: 2 Sekunde Typ: Stumpf Trefferpunkte: 3 W6 + 3 Kritisch: 1-6 KK: -2 Strukturschaden: TP+50% Wenn der vorhergehende Angriff nicht pariert wurde, so erfolgt dieser in der selben Sekunde. Sturm-Angriffe Angriff: Rammen AT: 12 PA: 9 Pool: 40 Schlagdauer: 3 Sekunde Typ: Stumpf Trefferpunkte: 3 W6 Kritisch: 1-5 KK: 4 Strukturschaden: TP Angriff: Stampfen/Trampeln AT: 13 PA: 10 Pool: 50 Schlagdauer: 2 Sekunde Typ: Stumpf Trefferpunkte: 3 W6 + 3 Kritisch: 1-6 KK: -2 Strukturschaden: TP+50% Wenn der vorhergehende Angriff nicht pariert wurde, so erfolgt dieser in der selben Sekunde.

Liste der Begegnungen

[17198]: Corvox (I) - Probe misslungen
[16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen
[17004]: Dorndämon(II) - Probe misslungen
[17127]: Elothere - Probe misslungen
[27416]: Funken - Probe misslungen
[16767]: Gargoyl - Probe misslungen
[16791]: Geringere Riesenspinnen - Probe misslungen
[17105]: Geringerer Schatten (II) - Probe misslungen
[17125]: Grumoz (I) - Beschreibung bekannt
[17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen
[17055]: Höherer Schwingenschädel (fliegt) (II) - Probe misslungen
[16935]: Ihlwolf - Probe misslungen
[27417]: Kerko - Probe misslungen
[16594]: Leichenlicht (III) - Beschreibung bekannt
[27414]: Matschschnapper - Probe misslungen
[17000]: Niederer Schwingenschädel (fliegt) (I) - Probe misslungen
[17271]: Normale Frizzm (I) - Probe misslungen
[19094]: Pickelhaut (Ork) - Probe misslungen
[27030]: Puma - Probe misslungen
[16812]: Pysk - Probe misslungen
[16669]: Quarter Horse - Probe misslungen
[27415]: Rapp-Raben - Probe misslungen
[19096]: Tarasius - Probe misslungen
[19095]: Untoter Troll - Probe misslungen
[17089]: Vooj (Zweite Grenzebene) - Probe misslungen
[17224]: Waldtroll - Probe misslungen
[16781]: Weißschlange - Probe misslungen
[16828]: »normal erschaffene« Untote (II) - Probe misslungen
[16667]: »normal erschaffene« Untote (V) - Probe misslungen

Lebenslauf

Was ich bisher gelernt habe

bis zum 2. Voltan 4028 [02.09.4028] wurde nichts autodidaktisch gelernt
Gelernt wurde vom 2. Voltan 4028 [02.09.4028] bis zum 10. Boham 4028 [10.10.4028]. Also 48 Tage.
Die Gesamtkosten des Lernens betragen 9067 Abenteuerpunkte und 88 GS, 4 SS

- Lernen des Talents Akrobatik von 55 auf 70 dauert 3 Tage und kostet 510 Abenteuerpunkte und 497,2 Heller
- Lernen des Schleuder-Pools von 37 auf 40 dauert 1 Tag und kostet 561 Abenteuerpunkte und 547 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Zielen +4 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 37 auf 40 dauert 1 Tag und kostet 283 Abenteuerpunkte und 275,9 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +1; Verbesserte Verteidigung +3 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Dolche-Pools von 37 auf 50 dauert 3 Tage und kostet 1098 Abenteuerpunkte und 1070,6 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigter Angriff +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 8 auf 30 dauert 5 Tage und kostet 489 Abenteuerpunkte und 476,8 Heller
- Lernen des Talents Beschatten von 10 auf 30 dauert 4 Tage und kostet 255 Abenteuerpunkte und 248,6 Heller
- Lernen des Talents Knotenbinden von 13 auf 33 dauert 4 Tage und kostet 235 Abenteuerpunkte und 229,1 Heller
- Lernen des Talents Reiten von 13 auf 41 dauert 6 Tage und kostet 1085 Abenteuerpunkte und 1057,9 Heller
- Lernen des Talents Richtungssinn von 8 auf 20 dauert 3 Tage und kostet 387 Abenteuerpunkte und 377,3 Heller
- <fo:inline color="red">Das physikalische Gesetz "Schwerkraft" wurde nicht gelernt, da der Talentwert von Wissen um die Physik zu niedrig ist!</fo:inline>
- Lernen des Talents Klettern von 36 auf 40 dauert 1 Tag und kostet 227 Abenteuerpunkte und 221,3 Heller
- Lernen des Talents Spuren lesen von 38 auf 40 dauert 1 Tag und kostet 114 Abenteuerpunkte und 111,2 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Helole von 8 auf 10 (Kf verringert auf 50) dauert 1 Tag und kostet 59 Abenteuerpunkte und 57,5 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 14 auf 14 (Kf verringert auf 0) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Helole wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Schleuder-Pools von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 1902 Abenteuerpunkte und 1854,4 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Zielen +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Kochen von 13 auf 30 dauert 4 Tage und kostet 187 Abenteuerpunkte und 182,3 Heller
- Lernen des Talents Rechnen von 8 auf 20 dauert 3 Tage und kostet 87 Abenteuerpunkte und 84,8 Heller
- Lernen des Talents Gassenwissen von 55 auf 60 dauert 1 Tag und kostet 457 Abenteuerpunkte und 445,6 Heller
- Lernen des Talents Geheimfächer finden von 62 auf 64 dauert 1 Tag und kostet 188 Abenteuerpunkte und 183,3 Heller
- Lernen des Talents Schlösser öffnen von 64 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 427 Abenteuerpunkte und 416,3 Heller
- Lernen des Talents Schleichen von 57 auf 60 dauert 1 Tag und kostet 276 Abenteuerpunkte und 269,1 Heller
- Lernen des Talents Taschenspielereien von 33 auf 36 dauert 1 Tag und kostet 240 Abenteuerpunkte und 234 Heller

Per Autodidaktik gelernt bis zum 7. Daschdar 4029 [07.01.4029]

- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodikatisch gesteigert von 14 auf 20
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodikatisch gesteigert von 20 auf 25
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Ausdauer autodikatisch gesteigert von 6 auf 10
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodikatisch gesteigert von 25 auf 31

Gelernt wurde vom 7. Daschdar 4029 [07.01.4029] bis zum 27. Daschdar 4029 [27.1.4029]. Also 20 Tage.
Die Gesamtkosten des Lernens betragen 6289 Abenteuerpunkte und 61 GS, 3 SS und 1 He

- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Schleuder-Pools von 50 auf 60 dauert 2 Tage und kostet 1952 Abenteuerpunkte und 1903,2 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Nachladen +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Reiten von 41 auf 65 dauert 5 Tage und kostet 1242 Abenteuerpunkte und 1211 Heller
- Lernen des Talents Fernkampf vom Pferd von 13 auf 36 dauert 5 Tage und kostet 862 Abenteuerpunkte und 840,4 Heller
- Lernen des Talents Richtungssinn von 20 auf 30 dauert 2 Tage und kostet 377 Abenteuerpunkte und 367,6 Heller
- Lernen des Talents Spuren lesen von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 602 Abenteuerpunkte und 587 Heller
- Lernen des Talents Schleichen von 60 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 952 Abenteuerpunkte und 928,2 Heller
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 30 auf 40 dauert 2 Tage und kostet 302 Abenteuerpunkte und 294,4 Heller

Per Autodidaktik gelernt bis zum 3. Xolol 4029 [03.04.4029]

- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch gesteigert um 2 Punkte
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodikatisch gesteigert von 31 auf 37
- Talent Sprachkunde Gandahr autodikatisch gesteigert von 8 auf 14
- Talent Fischen & Angeln autodikatisch gesteigert von 10 auf 24

Gelernt wurde vom 3. Xolol 4029 [03.04.4029] bis zum 29. Xolol 4029 [29.4.4029]. Also 26 Tage.
Die Gesamtkosten des Lernens betragen 7146 Abenteuerpunkte und 69 GS, 6 SS und 7 He

- Lernen des Schleuder-Pools von 60 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 2002 Abenteuerpunkte und 1952 Heller / Waffenfertigkeiten: Voraussicht +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 977 Abenteuerpunkte und 952,6 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Dolche-Pools von 50 auf 60 dauert 2 Tage und kostet 902 Abenteuerpunkte und 879,4 Heller / Waffenfertigkeiten: Waffenmeister +10 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Spuren lesen von 50 auf 65 dauert 3 Tage und kostet 997 Abenteuerpunkte und 972,1 Heller
- Lernen des Talents Richtungssinn von 30 auf 40 dauert 2 Tage und kostet 427 Abenteuerpunkte und 416,3 Heller
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 352 Abenteuerpunkte und 343,2 Heller
- Lernen des Talents Reiten von 65 auf 75 dauert 2 Tage und kostet 602 Abenteuerpunkte und 587 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Zeichensprache von 8 auf 30 (Kf verringert auf -75) dauert 5 Tage und kostet 214 Abenteuerpunkte und 208,6 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Zeichensprache wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 37 auf 50 (Kf verringert auf 0) dauert 3 Tage und kostet 286 Abenteuerpunkte und 278,8 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Orkisch von 8 auf 20 (Kf verringert auf 50) dauert 3 Tage und kostet 387 Abenteuerpunkte und 377,3 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Querka wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Skandihr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!

Per Autodidaktik gelernt bis zum 32. Yardack 4029 [32.05.4029]

- Talent Sprachkunde Gandahr autodikatisch gesteigert von 14 auf 20
- Talent Knotenbinden autodikatisch gesteigert von 33 auf 39
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch gesteigert um 2 Punkte

Gelernt wurde vom 32. Yardack 4029 [32.05.4029] bis zum 1. Tehbar 4029 [1.6.4029]. Also 9 Tage.
Die Gesamtkosten des Lernens betragen 3813 Abenteuerpunkte und 37 GS, 1 SS und 7 He

- Lernen des Talents Kampf in Rüstung von 6 auf 7 dauert 1 Tag und kostet 66 Abenteuerpunkte und 64,4 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 50 auf 60 dauert 2 Tage und kostet 1027 Abenteuerpunkte und 1001,3 Heller
- Lernen des Dolche-Pools von 60 auf 80 dauert 4 Tage und kostet 1955 Abenteuerpunkte und 1906,1 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 40 auf 49 dauert 2 Tage und kostet 765 Abenteuerpunkte und 745,9 Heller

seit dem 1. Tehbar 4029 [1.6.4029] wurde nichts autodidaktisch gelernt