

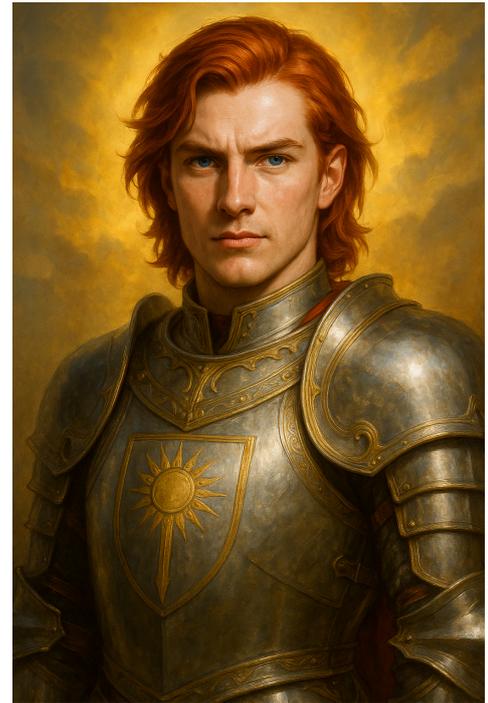
Keldor Silberschweif, Mann

Ritter und Mitglied der Zunft der Ritter Anhänger der Nemei

Eigenschaft	Wert
Kraft	91
Geschicklichkeit	90
Reaktion	60
Intelligenz	63
Selbstbeherrschung	71
Aussehen	61
persönliche Ausstrahlung	65
Wahrnehmung/Erinnerung	57
Gabe	56
Glaube	66
Geist	85
Lebensenergie	108
<small>(81/64/54/43/32/21/10)</small>	
Traglast	3,75kg
Bewegungsweite [m/min]	105 (103)
Kondition	284
Zauberpunkte	2/2/1
Magieangriffswert	24
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	24/24/24
Erfahrungspunkte	0
Abenteuerpunkte	0

Angeborene Talente	
Horchen	
Riechen	
Scharfblick	
Schmecken	
Tasten	
Wachgabe	
schlechte Eigenschaften	
Herpetophobie	Wert 9
Eitelkeit	10
Größenwahn	10
Fresssucht	4

Bewegungsweitentabelle				
B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
1/2x	0.8		10/h	89.4km/28.4h
1x	1.7		25/h	71.5km/11.3h
1 1/2x	2.6		2/min	22.3km/142.0min
2x	3.5		1/10s	9.9km/47.3min
3x	5.2	0/1/2	1/s	1491m/284s
4x	7.0	0/2	5/s	392m/56s
5x	8.7	0/0	8/s	310m/35.5s



Geburtsdatum (Alter): 3.10.4004 (24)
 Größe: 180 cm
 Gewicht: 70 kg
 Gesamtgewicht: 73,8 kg
 Normalgewicht, BMI:21,6

Aufstehen (nach Sturz) dauert 3s

Rüstung anlegen

Name	Dauer	mit Hilfe
Kleidung, normal (voll)	6,7s	4,4s

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

maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m

Sprungkraft mit aktueller Last: 472cm
 Sprungkraft ohne Last: 499cm

Heben ohne Probe: 91kg
 Halten/Blockieren ohne Probe: 455kg

Hintergrundoptionen

- 30 - Straßenkind
- 92 - Isst nur etwas, dessen Zubereitung gelungen ist.
- 37 - Kampf in Rüstung +10
- 82 - Fuhrmann

AZP Berechnungen			
Name	Maximal	aktuell	Malus
RS Magie	egal	1	0
Helm	kein	kein	0
unorg. Last	egal	1,2 kg	0
org. Last	egal	0,1 kg	0

Vorbereitung: 6 pro Sekunde weniger
keine Hand frei: 10

Kategorie: 10 pro Kat. [Schwer->Leicht=20]

Aussprache schlecht: 10
 nicht möglich: 30

Durchführungszeiten Zauber Zeitangaben bis Sekunde

Art	*	leicht	mittel	schwer
Vorbereitung	---	---	Sek. 4	Sek. 8
Durchführung	---	Sek.1	Sek. 5	Sek. 9
Wirkung	sofort	Sek.2	Sek. 6	Sek.10
Nächster	Sek.4	Sek.5	Sek. 9	Sek.13

Verkürzung der Vorbereitung: AZP+6/s

Aufsteigen auf ein Reittier

Die Werte gelten für Reittiere mit einer Risthöhe von ungefähr der eigenen Größe. Größere oder kleinere Reittiere ändern die nicht akrobatischen Zeiten entsprechend (pro 25% Abweichung ist Faktor 2)

Aufsteigen vom Boden: 28s

Aufsteigen von Erhöhung/mit Hilfe: 14s

Absteigen: 7s

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	0	0	0	0	
Gesicht	0	0	0	0	
Oberkörper	2	0	0	0	
Taille	2	0	0	0	
Oberarme	2	0	0	0	
Unterarme	2	0	0	0	1
Oberschenkel	2	0	0	0	
Unterschenkel	2	0	0	0	
Hände	0	0	0	0	
Füße	0	0	0	0	

Kampfpositionen

		At/Pa	Malus
			0
---			0
			3
			8

Kampf-Mali durch Last

Bew.	Malus	Boni durch	Ausw.		
Last	RS(x2)	KiR	Laufen	At	Ausw.
4	2	140	8	0	0

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	GA	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Jumgheerdha +0	12	9	42	3 W12	6	15	3	0	90	
grosser Schild +0	---	7	27	---	0	---	1	-2	1000	
Ausweichen	---	7	28	---	---	---	1/2	---	---	

alle Waffen ohne Gegenstandsboni

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Kurzschwerter	9	6	17	1 W10	4	1	4	413 (433)	--
Schwerter	9	6	18	2 W10	6	2	2	416 (433)	--
Langschwerter	12	9	42	3 W12	6	3	0	488 (529)	--
Anderthalbhänder	9	6	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
Bihänder	9	6	17	8 W6	8	4	-4	414 (433)	--
Dolche	9	6	18	1 W10	5	1	4	415 (433)	--
Degen	9	6	17	2 W10	8	2	2	412 (433)	--
kleine Keulen	9	6	18	1 W10	3	1	4	416 (433)	--
Keulen	9	6	17	2 W10	4	2	2	414 (433)	--
Streitkolben	9	6	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
Kriegshämmer	9	6	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
große Keulen	9	6	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
Stielhämmer	9	6	18	6 W6	6	3	0	417 (433)	--
2H Keulen	9	6	18	8 W6	8	4	-4	417 (433)	--
Handäxte	9	6	18	2 W10	4	2	2	416 (433)	--
Streitäxte	9	6	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
Kriegsbeile	9	6	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
Schlachtbeile	9	6	18	8 W6	8	4	-4	417 (433)	--
Kampfstöcke	9	6	17	1 W10	5	1	4	412 (433)	--
Kampfstäbe	9	6	17	4 W6	8	2	0	412 (433)	--
verb. Kampfstäbe	9	6	17	6 W6	8	3	-4	413 (433)	--
Hellebarden	9	6	17	10 W6	10	5	-8	413 (433)	--
Stoßspeere	9	6	17	4 W6	7	2	2	412 (433)	--
Speere	9	6	17	6 W6	8	3	0	413 (433)	--
Piken	9	6	17	8 W6	9	4	-4	413 (433)	--
Lanze vom Pferd	9	6	17	4 W10	12	4	-4	414 (433)	--
Lanzen	9	6	17	10 W6	10	5	-8	414 (433)	--
Chakko	9	6	17	1 W10	2	1	4	412 (433)	--
kleine Schlagketten	9	6	18	1 W10	2	1	4	415 (433)	--
Morgensterne	9	6	18	2 W10	4	2	2	416 (433)	--
Schlagketten	9	6	17	4 W6	4	2	2	412 (433)	--
Kriegsflegel	9	6	17	6 W6	6	3	0	413 (433)	--
große Morgensterne	9	6	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
Peitschen	9	6	18	1 W10	3	1	4	415 (433)	--
große Peitschen	9	6	17	2 W10	4	2	2	413 (433)	--
kleine Sicheln	9	6	17	1 W10	2	1	4	412 (433)	--
Druidensicheln	9	6	18	2 W10	4	2	2	416 (433)	--
Sicheln	9	6	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
Unterstützungswaffen	9	---	18	0	4	½	4	415 (433)	--
Schläge Faust	9	---	17	1 W10	4	1	4	414 (433)	--
Schläge Handkante	9	---	17	1 W10	4	1	4	412 (433)	--
Schlaghandschuhe	9	---	17	1 W10	5	1	4	414 (433)	--
Tritte	9	---	18	2 W10	4	2	2	416 (433)	--
Schlagringe	9	---	17	2 W10	6	2	4	414 (433)	--
Sprungtritte	9	---	17	3 W10	6	3	0	412 (433)	--
Umrennen	9	---	17	3 W10	6	3	0	414 (433)	--
Ausweichen	---	7	28	---	---	½	---	---	--
Wurfsterne	9	---	17	1 W10	2	6\2	4	427 (433)	--
Wurfmesser	9	---	17	1 W10	2	6\2	4	427 (433)	--
Wurfpfeile	9	---	17	2 W10	2	6\2	4	427 (433)	--
Wurfkeulen	9	---	18	2 W10	4	6\4	2	431 (433)	--
Wurfhämmer	9	---	18	2 W10	4	6\4	2	431 (433)	--
Wurfäxte	9	---	18	3 W10	4	6\4	2	431 (433)	--
Wurfspeere	9	---	17	3 W10	7	6\4	0	428 (433)	--
Kurzbögen	9	---	17	1 W10	2	5\4	1	427 (433)	--
leichte Armbrüste	9	---	17	1 W10	2	3\10	-2	428 (433)	--
Langbögen	9	---	17	2 W10	4	5\4	-3	427 (433)	--
Armbrüste	9	---	17	2 W10	4	3\30	-4	429 (433)	--
schwere Armbrüste	9	---	17	3 W10	6	3\45	-6	429 (433)	--

alle Waffen ohne Gegenstandsboni

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
überschwere Armbrüste	9	---	17	4 W10	8	3\60	-8	429 (433)	---
Lasso	9	---	18	---	---	8\20	2	---	---
Blasrohr	9	---	18	---	---	6\3	-1	---	---
Bolas	9	---	17	1 W10	2	6\6	2	427 (433)	---
Schleuder	9	---	18	1 W10	2	6\2	1	430 (433)	---
Zwillen	9	---	17	1 W10	2	5\5	1	428 (433)	---
Bumerang	9	---	17	1 W10	3	6\3	3	428 (433)	---
Speerschleudern	9	---	17	3 W10	8	6\10	-2	427 (433)	---
Buckler	---	6	18	---	---	1	0	---	---
Schilder	---	6	17	---	---	1	-1	---	---
große Schilder	---	7	27	---	---	1	-2	---	---
Mann-Schilder	---	6	18	---	---	1	-4	---	---
Waffenschilder	9	6	17	2 W10	1	1	-2	414 (433)	---

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	0-1W6	100	86	8	Lykantrophiekontrolle	5-1W20	450	57	5
Akrobatik [noch 25 Punkte, bis GS erhöht wird]	7-1W6	30	90	9-4	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	6-1W12	250	57	5
Alchimie	6-1W10	250	63	6+10	Maße und Entfernungen schätzen	5-1W6	50	57	5+10
Ausdauer [Kondition + 102]	---	250	91	45+6	Meucheln	9-1W6	300	69	6
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	9-2W10	75	90	9	Minnekünste und Verführen	5-1W10	0	65	6
Bekehren	6-2W20	50	66	6	Pflanzenkunde	---	125	63	6
Beschatten	6-1W10	30	76	7-5	Rechnen	---	0	63	6
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 7 / 8 / 9]	---	100	67	22+10	Reiten [guter Reiter]	---	75	90	55
Diplomatie [Tanzen +5]	---	150	65	41	Richtungssinn	5-1W6	75	57	5
Entfesseln	9-1W4	50	90	9+10	Schleichen	10-1W6	150	86	8-10
Etwas verbergen	6-1W10	0	57	5	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	12-1W6	100	85	8+20
Fallen stellen & Jagen	0-1W6	25	67	16+15	Schneidern	4-1W12	70	90	9+10
Feilschen	2-1W4	100	77	7	Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	8-1W10	30	90	9+20
Feinschmiedekunst	4-1W6	30	100	10+20	Schwimmen [Nichtschwimmer]	9-1W10	70	90	9
Fernkampf vom Pferd [Malus 36]	5-2W6	75	90	9	Segeln [rudern auf Seen möglich]	9-1W10	75	35	3
Fischen & Angeln	7-1W6	0	67	6+5	Singen, Musizieren und ...	8-1W6	50	70	17+10
Foltern	6-1W6	25	57	5	Spuren lesen	6-1W10	100	57	5+5
Gassenwissen	---	150	65	6+20	Steinhauerei	8-1W10	30	83	8
Gefahren erkennen	---	350	47	4+15	Tanzen	9-1W10	0	90	9
Geheimfächer finden	6-1W6	150	67	6+20	Tarnen	7-1W10	90	87	8+5
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	100	57	5	Taschenspielereien	9-1W10	150	100	10+20
Glücksspiel	9-1W10	100	90	9	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	7-1W6	10	71	7-9
Heilung	12-1W10	350	56	5	Tier- und Monsterkunde	---	150	57	5
Heraldik	7-1W6	0	67	6	Überreden & Überzeugen	3-1W4	130	65	6-10
Himmelskunde	6-1W6	75	57	5	Verkleiden	8-1W8	30	75	7-10
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 140]	---	150	90	60+10	Waffenbau & Schmieden	8-1W12	150	90	9+10
Kampf zu Pferd [Malus: 0]	10-1W20	75	90	55	Wagen lenken	4-1W6	50	76	7+15
Kampfkoordination [±0]	---	150	90	9	Wettersvorhersage	5-1W6	0	57	5
Klettern	9-2W6	100	90	9	Wildniskenntnisse	5-1W6	0	57	5
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 25%]	9-1W6	25	90	9+10	Wissen erlangen	---	50	67	6
Kochen	9-2W10	0	90	9+25	Wissen um die Physik	---	175	63	6
Laufen [+8]	---	150	90	30-4	Zechen	17-1W6	25	108	10

Sprachen (Obergrenze:63)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	21	6-4W10	25	Muttersprache	einf.Texte(20%)	Lubosch	6	6-2W10	200	---	---
Anashe	16	6-2W10	75	Grundverständnis	---	Malaleeh	6	6-2W10	75	---	---
Brrgdf	6	6-2W10	0	---	---	Mohzar al Ged	6	6-2W10	75	---	---
Falala	6	6-2W10	200	---	---	Nndackisch	6	6-2W10	50	---	---
Falaleeh	6	6-2W10	75	---	---	Norgasch	6	6-2W10	150	---	---
Gandahr	16	6-2W10	100	Grundverständnis	---	Orkisch	6	6-2W10	75	---	---
Gargr	6	6-2W10	0	---	---	Paschta	40	---	50	schlecht	Alphabet (5%)
Geanish	12	6-2W10	75	Grundverständnis	---	Querka	16	6-2W10	75	Grundverständnis	---
Goblinisch	6	6-2W10	75	---	---	Schischschrischsch	6	6-2W10	200	---	---
Grruhrg	6	6-2W10	0	---	---	Skandihr	16	6-2W10	75	Grundverständnis	---
Guhrtguar	6	6-2W10	75	---	---	Tulamidisch	32	6-4W10	75	schlecht	---
Helole	16	6-2W10	75	Grundverständnis	---	Waleeh	6	6-2W10	75	---	---
Hieera	6	6-2W10	200	---	---	Zaubersprache	6	6-2W10	50	---	---
Jashduhr	6	6-2W10	75	---	---	Zeichensprache	6	6-2W10	0	---	---
Jodasch	6	6-2W10	75	---	---	dRAKisch	6	6-2W10	350	---	---
Kreash	6	6-2W10	200	---	---						

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:77)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW	über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	7+1W6-Q+H	5-1W6	11	Umgebung	6+1W6-Q+H	5-1W6	6
Halblinge	7+1W6-Q+H	5-1W6	11	Stadt und Umland	6+1W6-Q+H	5-1W6	7
Menschen	7+1W6-Q+H	5-1W6	19	Land bzw. Staat	6+1W6-Q+H	5-1W6	7
Zwerge	7+1W6-Q+H	5-1W6	10				

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

Waffen

Name	Ort	Gewicht
Jumgheerdha +0	Hand	1,1 kg
grosser Schild +0	linke Hand	Gewichtslos

Rüstung

Name	Ort	Gewicht
Kleidung, normal (voll) +0 für die Größe 180cm.	Körper / Inhalt: 5 GS	2,5 kg + 150 g

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCM72]

- S 1) Kampf I (U *) [4981] R: S / D: 3KR
Bewegungen des Magiers werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.
- S 2) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 3min
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
- S 3) Schild (F *) [4381] R: S / D: 3min
Erschafft einen unsichtbaren Energie-Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.

Körpererneuerung (Body Renewal) [ST92]

- S 1) Blutfluss stoppen I (H c *) [5345] R: S / D: C
Stoppt eine 1W6 Blutung pro Kampfrunde, solange der Zauberer sich konzentriert oder nicht bewegt.
- S 2) Blutung stillen (H S c *) [5346] R: S / D: C
Wie Blutfluss stoppen I, ist aber nach 1h permanent. Spruch wirkt auch, wenn der Magier bewusstlos ist.
- S 3) Benommenheit heilen I (H S *) [5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

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
Name	Hih-kuf Lanskad			Keldor Silberschweif			Laylin'Far		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Name	Rachel Marianna Morgan			Rildis			Savannah		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Name	Shaea al'Moonstone			Thorgan			Torwall Fenrisson		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Name	Zumboka								
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch

Liste der Begegnungen

Lebenslauf

Was ich bisher gelernt habe

bis zum 30. Yardack 4028 [30.05.4028] wurde nichts autodidaktisch gelernt

- Lernen des Talents Sprachkunde Grruhrng von 6 auf 6 (Kf verringert auf 0) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Anashe von 16 auf 16 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Brrgdff von 6 auf 6 (Kf verringert auf 0) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Falala von 6 auf 6 (Kf verringert auf 200) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Falaleeh von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Gandahr von 16 auf 16 (Kf verringert auf 100) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Gargr von 6 auf 6 (Kf verringert auf 0) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Geanish von 12 auf 12 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Geanish wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Goblinsch von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Guhrtguar von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Helole von 16 auf 16 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Helole wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Hieera von 6 auf 6 (Kf verringert auf 200) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Jashduhr von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Jodasch von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Kreash von 6 auf 6 (Kf verringert auf 200) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Lubosch von 6 auf 6 (Kf verringert auf 200) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Malaleeh von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Mohzar al Ged von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Nndackisch von 6 auf 6 (Kf verringert auf 50) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Norgasch von 6 auf 6 (Kf verringert auf 150) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Orkisch von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Paschta von 40 auf 40 (Kf verringert auf 50) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Querka von 16 auf 16 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Querka wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Schischschrischsch von 6 auf 6 (Kf verringert auf 200) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Skandihr von 16 auf 16 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Skandihr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Tulamidisch von 32 auf 32 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Waleeh von 6 auf 6 (Kf verringert auf 75) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Zaubersprache von 6 auf 6 (Kf verringert auf 50) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Zeichensprache von 6 auf 6 (Kf verringert auf -50) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde dRAKisch von 6 auf 6 (Kf verringert auf 350) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller