

Laylin'Far, Elf  
Schriftgelehrter und Mitglied der Zunft der Magier

|                          |      |                         |                       |                                       |
|--------------------------|------|-------------------------|-----------------------|---------------------------------------|
| Eigenschaft              | Wert | Angeborene Talente      | Geburtsdatum (Alter): | 37.2.3826 (203)                       |
| Kraft                    | 47   | Horchen                 | Größe:                | 188 cm                                |
| Geschicklichkeit         | 96   | Riechen                 | Gewicht:              | 74 kg                                 |
| Reaktion                 | 46   | Scharfblick             | Gesamtgewicht:        | 79,8 kg                               |
| Intelligenz              | 72   | Zauberlärm hören        | Übergewicht, BMI:     | 20,9                                  |
| Selbstbeherrschung       | 64   |                         |                       |                                       |
| Aussehen                 | 73   | schlechte Eigenschaften | Wert                  | Sprungkraft mit aktueller Last: 417cm |
| persönliche Ausstrahlung | 45   | Feigheit                | 8                     | Sprungkraft ohne Last: 494cm          |
| Wahrnehmung/Erinnerung   | 41   | Jähzorn                 | 8                     |                                       |
| Gabe                     | 120  | Neugier                 | 10                    | Heben ohne Probe: 47kg                |
| Glaube                   | 62   | Eitelkeit               | 16                    | Halten/Blockieren ohne Probe: 235kg   |
| Geist                    | 70   | Klaustrophobie          | 10                    | maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m      |
| Lebensenergie            | 87   |                         |                       |                                       |

(65/52/43/34/26/17/8)

|                            |          |
|----------------------------|----------|
| Traglast                   | 5,8kg    |
| Bewegungsweite [m/min]     | 87 (101) |
| Kondition                  | 102      |
| Zauberpunkte               | 18/14/9  |
| Magieangriffswert          | 30       |
| AZP                        | -5       |
| Magiewiderstand (Gr/Gö/Me) | 25/25/25 |
| Erfahrungspunkte           | 52596    |
| Abenteuerpunkte            | 306      |

| 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      |       |
| Oberschenkel  | 2       | 0      | 0     | 0      |       |
| Unterschenkel | 2       | 0      | 0     | 0      |       |
| Hände         | 6       | 4      | 6     | 2      |       |
| Füße          | 3       | 2      | 3     | 1      |       |

1

| Durchführungszeiten Zauber<br>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                    |        |        |        |        |

| Elementenangriffsboni (inkl. Ge) |     |      |       |
|----------------------------------|-----|------|-------|
| Name                             | Kf  | Wert | Bonus |
| Elektrizitätsbolzen              | 200 | 39   | 54    |
| Feuerbolzen                      | 100 | 39   | 54    |

| Bewegungsweitentabelle |     |       |       |               |
|------------------------|-----|-------|-------|---------------|
| B                      | m/s | At/Pa | Kond  | max.Strecke   |
| 1/2x                   | 0.7 |       | 10/h  | 26.6km/10.2h  |
| 1x                     | 1.4 |       | 25/h  | 21.2km/4.0h   |
| 1 1/2x                 | 2.1 |       | 2/min | 6.6km/51.0min |
| 2x                     | 2.9 |       | 1/10s | 2958m/17.0min |
| 3x                     | 4.3 | 0/1/2 | 1/s   | 443m/102s     |
| 4x                     | 5.8 | 0/2   | 5/s   | 116m/20s      |
| 5x                     | 7.2 | 0/0   | 8/s   | 92m/12.75s    |

| AZP Berechnungen |          |         |       |
|------------------|----------|---------|-------|
| Name             | Maximal  | aktuell | Malus |
| RS Magie         | 4        | 1       | 0     |
| Helm             | kein     | kein    | 0     |
| unorg. Last      | 2 kg     | 1,0 kg  | 0     |
| org. Last        | 1 1/2 kg | 0,2 kg  | 0     |
| Elf              |          |         | -5    |

Vorbereitung: 6 pro Sekunde weniger  
keine Hand frei: 30  
Kategorie: 10 pro Kat. [Schwer->Leicht=20]  
Aussprache schlecht: 10  
nicht möglich: 30

Mein Vermögen beläuft sich auf 4,198 Goldstücke:  
Außerdem besitze ich noch circa 150 Goldstücke in Edelsteinen.

| MS | PS | GS | SS | He | Kr |
|----|----|----|----|----|----|
| 0  | 0  | 2  | 14 | 78 | 18 |
|    |    |    |    |    |    |

Talente (komplett ohne Sprachen)

| Name                                              | Lernen  | Kf  | Max. | Wert | Name                                       | Lernen | Kf  | Max. | Wert  |
|---------------------------------------------------|---------|-----|------|------|--------------------------------------------|--------|-----|------|-------|
| Abrichten                                         | 1-1W6   | 150 | 120  | 12+1 | Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 25%]   | 9-1W6  | 75  | 96   | 9     |
| Akrobatik [noch 21 Punkte, bis GS erhöht wird]    | 7-1W6   | 80  | 96   | 9    | Kochen                                     | 9-2W10 | 50  | 96   | 9+5   |
| Alchimie                                          | 7-1W10  | 300 | 72   | 7+5  | Laufen [+2]                                | ---    | 200 | 87   | 8     |
| Ausdauer [Kondition + 8]                          | 4-1W6   | 300 | 47   | 4    | Lykantrophiiekontrolle                     | 5-1W20 | 500 | 41   | 4-8   |
| Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]        | 9-2W10  | 125 | 72   | 7    | mag. Dinge erkunden & Runen lesen          | 6-1W12 | 300 | 41   | 13    |
| Bekehren                                          | 6-2W20  | 100 | 53   | 5    | Maße und Entfernungen schätzen             | 5-1W6  | 100 | 41   | 10+20 |
| Beschatten                                        | 4-1W10  | 80  | 62   | 6-11 | Meucheln                                   | 9-1W6  | 350 | 53   | 5     |
| Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 9 / 9 / 10] | ---     | 150 | 51   | 5+10 | Minnekünste und Verführen                  | 3-1W10 | 50  | 45   | 4-8   |
| Diplomatie                                        | ---     | 200 | 45   | 4-8  | Pflanzenkunde                              | ---    | 175 | 61   | 6     |
| Entfesseln                                        | 9-1W4   | 100 | 89   | 8+5  | Rechnen                                    | ---    | 50  | 72   | 7     |
| Etwas verbergen                                   | 6-1W10  | 50  | 41   | 4    | Reiten [normaler Reiter]                   | 9-3W10 | 125 | 96   | 32+15 |
| Fallen stellen & Jagen                            | 1-1W6   | 75  | 51   | 5+15 | Richtungssinn                              | 4-1W6  | 125 | 41   | 4     |
| Feilschen                                         | 1-1W4   | 150 | 57   | 5    | Schleichen                                 | 10-1W6 | 200 | 79   | 7-16  |
| Feinschmiedekunst                                 | 4-1W6   | 80  | 96   | 9    | Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]       | 12-1W6 | 150 | 90   | 9     |
| Fernkampf vom Pferd [Malus 59]                    | 4-2W6   | 125 | 96   | 9    | Schneidern                                 | 4-1W12 | 120 | 96   | 9     |
| Fischen & Angeln                                  | 7-1W6   | 50  | 51   | 5+5  | Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich] | 6-1W10 | 80  | 96   | 9     |
| Foltern                                           | 6-1W6   | 75  | 41   | 4    | Schwimmen [Schwimmer, 2kg Last]            | 9-2W10 | 120 | 96   | 32    |
| Gassenwissen                                      | ---     | 200 | 45   | 4    | Segeln [rudern auf Seen möglich]           | 9-1W10 | 125 | 34   | 3     |
| Gefahren erkennen                                 | ---     | 400 | 31   | 3+0  | Singen, Musizieren und ...                 | 7-2W10 | 100 | 50   | 25+10 |
| Geheimfächer finden                               | 6-1W6   | 200 | 41   | 4-8  | Spuren lesen                               | 6-1W10 | 150 | 41   | 9+5   |
| Geschichtswissen Elfen                            | 4-1W12  | 300 | 61   | 26   | Steinhauerei                               | 6-1W10 | 80  | 47   | 4     |
| Geschichtswissen Halblinge                        | 4-1W6   | 300 | 61   | 19   | Tanzen                                     | 9-1W10 | 45  | 96   | 9     |
| Geschichtswissen Land bzw. Staat                  | 4-1W6   | 300 | 61   | 6    | Tarnen                                     | 7-1W10 | 140 | 71   | 7+5   |
| Geschichtswissen Menschen                         | 4-1W6   | 300 | 61   | 19   | Taschenspielereien                         | 9-1W10 | 200 | 96   | 9     |
| Geschichtswissen Stadt und Umland                 | 4-1W6   | 300 | 61   | 6    | Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]         | 6-1W6  | 60  | 64   | 6-4   |
| Geschichtswissen Umgebung                         | 4-1W6   | 300 | 61   | 6    | Tier- und Monsterkunde                     | ---    | 200 | 41   | 12    |
| Geschichtswissen Zwerge                           | 4-1W6   | 300 | 61   | 19   | Überreden & Überzeugen                     | 3-1W4  | 180 | 45   | 4     |
| Gewichte & Werte schätzen                         | 3-1W6   | 150 | 41   | 4    | Verkleiden                                 | 8-1W8  | 80  | 84   | 8-16  |
| Glücksspiel                                       | 9-1W10  | 150 | 96   | 9    | Waffenbau & Schmieden                      | 6-1W12 | 200 | 47   | 4     |
| Heilung                                           | 13-1W10 | 400 | 62   | 6    | Wagen lenken                               | 2-1W6  | 100 | 96   | 9+1   |
| Heraldik                                          | 7-1W6   | 30  | 51   | 5+25 | Wettersvorhersage                          | 5-1W6  | 50  | 41   | 4     |
| Himmelskunde                                      | 7-1W6   | 125 | 41   | 4    | Wildniskenntnisse                          | 5-1W6  | 50  | 41   | 4     |
| Kampf in Rüstung [Malusverringerung um -12]       | 8-3W10  | 200 | 47   | 4-10 | Wissen erlangen                            | ---    | 100 | 51   | 5     |
| Kampf zu Pferd [Malus: 63]                        | 4-1W6   | 125 | 57   | 5    | Wissen um die Physik [1 Gesetz bekannt]    | ---    | 225 | 72   | 7     |
| Kampfkoordination [±0]                            | ---     | 200 | 89   | 8-8  | Zechen                                     | 9-1W6  | 75  | 87   | 8     |
| Klettern                                          | 9-2W6   | 150 | 67   | 6    |                                            |        |     |      |       |

Bekannte Gesetze der Physik: I) Parallaxe

Sprachen (Obergrenze:72)

| Name             | TW | Lernen | Kf  | Sprache          | Schrift         | Name               | TW | Lernen | Kf  | Sprache          | Schrift         |
|------------------|----|--------|-----|------------------|-----------------|--------------------|----|--------|-----|------------------|-----------------|
| Allgemeinsprache | 60 | ---    | 75  | starker Akzent   | einf.Texte(20%) | Lubosch            | 7  | 7-2W10 | 250 | ---              | ---             |
| Anashe           | 12 | 7-2W10 | 125 | Grundverständnis | ---             | Malaleeh           | 42 | ---    | 125 | Muttersprache    | norm.Texte(50%) |
| Brrgdf           | 7  | 7-2W10 | 50  | ---              | ---             | Mohzar al Ged      | 7  | 7-2W10 | 125 | ---              | ---             |
| Falala           | 7  | 7-2W10 | 250 | ---              | ---             | Nndackisch         | 7  | 7-2W10 | 100 | ---              | ---             |
| Falaleeh         | 51 | ---    | 125 | schlecht         | Alphabet (5%)   | Norgasch           | 7  | 7-2W10 | 200 | ---              | ---             |
| Gandahr          | 12 | 7-2W10 | 150 | Grundverständnis | ---             | Orkisch            | 19 | 7-2W10 | 125 | Grundverständnis | ---             |
| Gargr            | 7  | 7-2W10 | 50  | ---              | ---             | Paschta            | 30 | 7-4W10 | 100 | gebrochen        | Alphabet (5%)   |
| Geanish          | 9  | 7-2W10 | 125 | ---              | ---             | Querka             | 12 | 7-2W10 | 125 | Grundverständnis | ---             |
| Goblinisch       | 7  | 7-2W10 | 125 | ---              | ---             | Schischschrischsch | 7  | 7-2W10 | 250 | ---              | ---             |
| Grruhrg          | 7  | 7-2W10 | 50  | ---              | ---             | Skandihr           | 12 | 7-2W10 | 125 | Grundverständnis | ---             |
| Guhrtguar        | 7  | 7-2W10 | 125 | ---              | ---             | Tulamidisch        | 24 | 7-4W10 | 125 | Grundverständnis | Alphabet (5%)   |
| Helole           | 12 | 7-2W10 | 125 | Grundverständnis | ---             | Waleeh             | 51 | ---    | 125 | schlecht         | Alphabet (5%)   |
| Hieera           | 7  | 7-2W10 | 250 | ---              | ---             | Zaubersprache      | 55 | ---    | 100 | ---              | alte Texte(95%) |
| Jashduhr         | 7  | 7-2W10 | 125 | ---              | ---             | Zeichensprache     | 20 | 7-4W10 | 0   | ---              | ---             |
| Jodasch          | 27 | 7-4W10 | 125 | gebrochen        | ---             | dRAKisch           | 7  | 7-2W10 | 400 | ---              | ---             |
| Kreash           | 7  | 7-2W10 | 250 | ---              | ---             |                    |    |        |     |                  |                 |

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 |
| Version für das Spieldatum Oydang der 2ten Woche im Yardack des Jahres 4029 [16.5.4029] (Sonntag, den 23 März 2025) |  |                       |                |                  |          |                |                  |                   |                |                  |

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

Waffen/Rüstung

| Name                                                | Ort        | Gewicht  |
|-----------------------------------------------------|------------|----------|
| Reisekleidung                                       | Körper     | 2,611 kg |
| Lederstiefel                                        | Füße       | 1,567 kg |
| Zauberrute, +2 Sprüche für Grundmagie, 30% leichter | Rucksack   | 210 g    |
| Zauberrute , Kampfstock, +1 Spruch f. Grund         | Rucksack   | 700 g    |
| Zauberrute, 75cm, Spruchmultipl. x2                 | Linke Hand | 200 g    |
| Handschuhe (Leder) +15 für die Größe 150cm.         | Hände      | 417 g    |
| Talisman                                            | Hals       | 100 g    |

Allgemeine Gegenstände

| Name                         | Ort                                                                                  | Gewicht          |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| ↪ Kor'Kelytha (Schlachtröss) | transportiert: Zaumzeug , Tuchbeutel , Laylins Sattel und Kor'Kelythas Satteltaschen | frei: 148,562 kg |
| ↪ Tuchbeutel                 | auf Kor'Kelytha (Schlachtröss) / Inhalt: Seife                                       | 375 g + 100 g    |
| ↪ Laylins Rucksack           | in Kor'Kelythas Satteltaschen / Inhalt: 1,5 MS                                       | 1,25 kg + 821 g  |
| Seil, 50m (10.0 kg)          | in Beutel im Handschuh                                                               | 10 kg            |
| 29x Rapp-Rabenfedern         | in Beutel, den Ella schleppt                                                         | 14 g             |
| Seife                        | in Tuchbeutel                                                                        | 100 g            |

Laylins Tuchbeutel (für Waschzeug)

| Name | Ort | Gewicht |
|------|-----|---------|
|------|-----|---------|

Laylins Rucksack

| Name               | Ort                                            | Gewicht         |
|--------------------|------------------------------------------------|-----------------|
| ↪ Laylins Rucksack | in Kor'Kelythas Satteltaschen / Inhalt: 1,5 MS | 1,25 kg + 821 g |

Kor'Kelythas Satteltaschen (Paar)

| Name                              | Ort                                                                                                                                                                                 | Gewicht              |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| ↪ Kor'Kelythas Satteltaschen      | auf Kor'Kelytha (Schlachtröss) / Inhalt: Laylins Schaufel , Wolldecke (1.2 kg) , Wollmantel für einen Mann 1,78m , Laylins Schlafsack , Laylins Rucksack und 4 weitere Gegenstände! | 1,875 kg + 13,088 kg |
| ↪ Zaumzeug                        | auf Kor'Kelytha (Schlachtröss)                                                                                                                                                      | 1 kg                 |
| ↪ Laylins Schlafsack              | in Kor'Kelythas Satteltaschen                                                                                                                                                       | 4,222 kg             |
| ↪ Laylins Schaufel                | in Kor'Kelythas Satteltaschen                                                                                                                                                       | 2 kg                 |
| ↪ Wollmantel für einen Mann 1,78m | in Kor'Kelythas Satteltaschen                                                                                                                                                       | 1,483 kg             |
| ↪ Wolldecke (1.2 kg)              | in Kor'Kelythas Satteltaschen                                                                                                                                                       | 1,6 kg               |
| ↪ Laylins Wasserschlauch          | in Kor'Kelythas Satteltaschen / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)                                                                                                                          | 125 g + 2 kg         |
| ↪ Wasser 2l (2.0 kg)              | in Laylins Wasserschlauch                                                                                                                                                           | 2 kg                 |
| ↪ Laylins Bebbelmatte             | in Kor'Kelythas Satteltaschen                                                                                                                                                       | 300 g                |
| ↪ Taschenmesser                   | in Kor'Kelythas Satteltaschen                                                                                                                                                       | 100 g                |
| Holzkohlestift (0.007 kg)         | in Kor'Kelythas Satteltaschen                                                                                                                                                       | 7 g                  |

Kor'Kelytha (Laylins Schlachtröss)

| Name                         | Ort                                                                                                                                                                                 | Gewicht              |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| ↪ Laylins Sattel             | auf Kor'Kelytha (Schlachtröss)                                                                                                                                                      | 5 kg                 |
| ↪ Kor'Kelythas Satteltaschen | auf Kor'Kelytha (Schlachtröss) / Inhalt: Laylins Schaufel , Wolldecke (1.2 kg) , Wollmantel für einen Mann 1,78m , Laylins Schlafsack , Laylins Rucksack und 4 weitere Gegenstände! | 1,875 kg + 13,088 kg |

Elemente beschwören (Elemental Summons) [RCM85]

- M 3) Elementendiener kontrollieren (M \*)[5049] R: 18m / D: C  
Der Magier erhält völlige Kontrolle über einen Elementendiener. Wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Wesen bis die Beschwörungszeit um ist oder es vom Beschwörer in seine Existenzebene zurückgeschickt wird.
- S 5) Elementendiener beschwören (E)[5050] R: 18m / D: 6KR (C)  
Magier kann einen Elementendiener beschwören (siehe C&T für Werte). In Reichweite müssen die nötigen Materialien für das Element sein (z.B. ein Lagerfeuer für einen Feurdiener, Eis für Eisdienr usw.), welches sich dann graduell innerhalb von zwei Kampfrunden manifestiert.
- S 6) Elementendiener meistern (E)[5051] R: 1 / D: -  
Wie Elementendiener kontrollieren, aber der Magier muß sich nicht konzentrieren um das Wesen zu beherrschen. Das Wesen bleibt und gehorcht dem Magier bis dieser stirbt, das Wesen außerhalb der Reichweite (30m/St) ist, oder der Magier es zurückschickt.

Gesetz des Eises [Basisliste] (Ice Law) [S83]

- M 1) Flüssigkeiten gefrieren (F c)[5079] R: 3m / D: C  
0.03m³ Flüssigkeit/Stufe werden bis zum Gefrierpunkt abgekühlt, mit einer Rate von 0.03m³ / KR. Max. -30 °C.
- M 2) Festes abkühlen (F)[5080] R: 3m / D: 24h  
Jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -30 °C abgekühlt werden, mit einer Rate von 0.03m³ / KR.
- M 3) Kältewall (F)[5081] R: 30m / D: 6KR  
Erschafft einen klaren Wall aus intensiver Kälte (bis zu 3x3x1m), jeder hindurchgehende bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Kälte.
- S 5) Festes einfrieren (F)[5082] R: 3m / D: 24h  
Wie Festes abkühlen, aber Material kann auf -140 °C abgekühlt werden mit einer Rate von (0.03m³ und -70 °C) / KR.
- S 6) Eisbolzen (30m) (E)[5083] R: 30m / D: -  
Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.

Gesetz des Feuers [Basisliste] (Fire Law) [S82]

- L 1) Flüssigkeiten kochen (F c)[5099] R: 3m / D: C  
0.03m³ einer Flüssigkeit pro Stufe können zum Kochen gebracht werden, mit einer Geschwindigkeit von 0.03m³ / KR.
- L 2) Festes erwärmen (F)[5100] R: 3m / D: 24h  
Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (0.03m³ / St) kann auf 40 °C erhitzt werden (0.03m³ pro KR).
- L 3) Holzfeuer (F)[5101] R: 30cm / D: -  
Läßt jedes Holz brennen.
- L 4) Feuerwall (E)[5102] R: 30m / D: 16KR  
Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze.
- L 5) Festes erhitzen (F)[5103] R: 3m / D: 24h  
Wie Festes erwärmen, aber Material kann auf bis zu 260 °C erhitzt werden mit einer Rate von 40°/KR.
- L 6) Feuerbolzen (30m) (E)[5104] R: 30m / D: -  
Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
- L 7) Flammen rufen (3m) (E)[5105] R: 3m / D: 16KR  
Wie Feuerwall, erschafft aber einen Flammenkubus (bis zu 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Hitze ausgewürfelt.
- L 8) Feuerball (E)[5106] R: 30m / D: -  
Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
- L 9) Feuerkontrolle (E)[25759] R: 24m / D: P  
Der Magier kann jede auf Feuer basierende Lichtquelle im Wirkungsradius sofort verlöschen lassen oder jede normale, lichtspendende Vorrichtung (Kerzen, Fackeln, Lampen, usw.) entzünden. Dieser Spruch umfasst alle Lichtquellen bis zur Größe eines Lagerfeuers.
- L 10) Feuerkreis (E)[5107] R: 30m / D: 16KR  
Wie Feuerwall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Magier in der Mitte.
- M 11) Feuerbolzen (100m) (E)[5108] R: 100m / D: -  
Wie oben mit Reichweite 100m.
- M 12) Flammen rufen (6m) (E)[5109] R: 6m / D: 16KR  
Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m, und Reichweite 6m
- M 13) Wartende Flamme (E)[5110] R: 3m / D: 16KR  
Wie Flammen rufen, erschafft aber einen 3m großen Kubus, dessen Erscheinen um bis zu 24h verzögert werden kann. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegungen, Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.
- S 14) Feuersturm (E)[5111] R: 3m / D: 16KR  
Wie Flammen rufen, nur regnen kleine Flammenbällchen in einem 3m Kubus herab. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.
- S 15) Metall verbrennen (F)[5112] R: 30m / D: 16KR  
Läßt ein metallisches Objekt mit max. St/2 Kg in Flammen ausbrechen. Wenn ein Lebewesen das Objekt trägt, bekommt es einen Widerstandswurf. Geht er fehl, bekommt das Wesen einen kritischen Treffer durch Hitze. Schwere des Treffers je nach Körperstelle, an der der Gegenstand getragen wird.
- S 16) Triade der Flammen (E)[5113] R: 30m / D: -  
Drei Feuerbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60` treffen. Magier muß die Ziele sehen können.

Gesetz des Lichts [Basisliste] (Light Law) [S83]

- L 1) Taschenlampe (F)[5121] R: S / D: 170min  
Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
- L 2) Schockbolzen (30m) (E)[5122] R: 30m / D: -  
Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
- L 3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 170min  
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
- L 4) Schatten (F)[5124] R: 30m / D: 170min  
Alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich. Bonus auf Tarnen +25.
- L 5) Plötzliches Licht (F)[5125] R: 30m / D: -  
Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benennen.
- L 6) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 170min  
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
- L 7) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 170min  
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
- L 8) Schockbolzen (100m) (E)[5128] R: 100m / D: -  
Wie oben, aber Reichweite ist 100m.
- L 9) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 170min  
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
- L 10) Blitz (30m) (E)[5130] R: 30m / D: -  
Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Magiers hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
- L 11) Wartendes Licht (F)[5131] R: 30m / D: V  
Wird dieser Spruch zusammen mit einem Licht- oder Dunkelheit-Spruch angewendet, so kann der Spruch um bis zu 24h verschoben werden. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegung, Geräusche, Kampf in Umgebung u.ä.
- M 12) Schockbolzen (150m) (E)[5132] R: 150m / D: -  
Wie oben, aber Reichweite ist 150m.
- M 13) Leuchtfeuer (8km) (F)[5133] R: B / D: 17min  
Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
- S 15) Blitz (100m) (E)[5134] R: 100m / D: -  
Wie oben mit Reichweite 100m.
- S 17) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 17min  
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

Gesetz des Wassers [Basisliste] (Water Law) [S84]

- M 1) Kondensieren (F)[5142] R: B / D: P  
Kondensiert 0.03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
- S 2) Nebel (F)[5143] R: 30m / D: P  
Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
- S 3) Wasserwall (E c)[5144] R: 30m / D: C  
Erschafft einen 3x3x0.3m großen Wall aus Wasser verringert alle Attacken und Bewegungen hindurch um 80%.
- S 4) Wasserbolzen (30m) (E)[5145] R: 30m / D: -  
Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.

Erhabene Brücke [Basisliste] (Lofty Bridge) [S89]

- L 1) Sprung (F \*)[4258] R: 30m / D: -  
Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
- L 2) Landen (F \*)[4259] R: 30m / D: bis Landung  
Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
- L 3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -  
Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
- L 4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 10min  
Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
- M 5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 10min  
Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
- M 6) Portal (F)[4263] R: B / D: 10KR  
Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
- M 7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 10min  
Wie oben mit 50m/KR.
- S 8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -  
Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
- S 9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -  
Wie oben mit Reichweite 100m.
- S 10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -  
Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.

## Lebendes ändern (Living Change) [SIZZ]

- S 1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min  
Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.

## Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SIZZ]

- M 2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V  
Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
- S 4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V  
Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
- S 6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V  
Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.

## Wege der Entdeckung [Basisliste] (Detecting Ways) [SIZZ]

- L 1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 10min (C)  
Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
- L 1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 10min (C)  
Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
- L 2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 10min (C)  
Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
- L 3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 10min (C)  
Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
- L 4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 10min (C)  
Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
- M 5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 10min (C)  
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
- M 6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 10min (C)  
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
- M 7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 10min (C)  
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
- S 8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 10min (C)  
Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
- S 10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 10min (C)  
Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.

## Liste der Begegnungen

|                                                            |                                                |                                                               |
|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| [17123]: Ameise - Probe misslungen                         | [17177]: Höhere Orks - Probe misslungen        | [27415]: Rapp-Raben - Probe misslungen                        |
| [16876]: Biber - Probe misslungen                          | [16935]: Ihlwolf - Probe misslungen            | [16865]: Schaf - Probe misslungen                             |
| [16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen      | [16773]: Kaninchen - Probe misslungen          | [16631]: Spirium - Probe misslungen                           |
| [17004]: Dordämon(II) - Probe misslungen                   | [27417]: Kerko - Beschreibung bekannt          | [19096]: Tarasius - Probe misslungen                          |
| [17127]: Elothere - Probe misslungen                       | [16775]: Käfer - Probe misslungen              | [19095]: Untoter Troll - Probe misslungen                     |
| [17249]: Esel - Probe misslungen                           | [17119]: Lebender Guhl - Probe misslungen      | [17089]: Vooj (Zweite Grenzebene) - Probe misslungen          |
| [27416]: Funken - Probe misslungen                         | [16594]: Leichenlicht (III) - Probe misslungen | [17224]: Waldtroll - Beschreibung bekannt                     |
| [16767]: Gargoyl - Probe misslungen                        | [17287]: Löwe - Probe misslungen               | [16568]: Waschbär - Probe misslungen                          |
| [16514]: Geringere Orks - Probe misslungen                 | [18136]: Maleka - Probe misslungen             | [16781]: Weißschlange - Probe misslungen                      |
| [17105]: Geringerer Schatten (II) - Probe misslungen       | [27414]: Matschschnapper - Probe misslungen    | [16739]: Wespe - Probe misslungen                             |
| [17209]: Ginchen - Probe misslungen                        | [16534]: Maultier - Probe misslungen           | [16850]: Wolf - Probe misslungen                              |
| [17106]: Großes / Riesen-Stachelschwein - Probe misslungen | [17271]: Normale Frizzm (I) - Probe misslungen | [16731]: Zombie (I) - Probe misslungen                        |
| [17125]: Grumoz (I) - Probe misslungen                     | [16843]: Ochse - Probe misslungen              | [16919]: »normal erschaffene« Untote (III) - Probe misslungen |
| [17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen   | [16812]: Pysk - Probe misslungen               | [17079]: »normal erschaffene« Untote (IV) - Probe misslungen  |

## Lebenslauf

### Was ich bisher gelernt habe

Per Autodidaktik gelernt bis zum 1. Voltan 4028 [01.09.4028]

- Talent Sprachkunde Orkisch autodikatisch gesteigert von 7 auf 19
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch gesteigert um 3 Punkte

Gelernt wurde vom 1. Voltan 4028 [01.09.4028] bis zum 12. Voltan 4028 [12.9.4028]. Also 11 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 3708.00 Abenteuerpunkte und 36 GS, 6 SS und 1 He

- Lernen des Kampfstöcke-Pools von 17 auf 17 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 7
- Steigerung des Fertigkeitenbonus für Feuerbolzen von 0 auf 15 dauert 3 Tage und kostet 810 Abenteuerpunkte und 799,9 Heller
- Lernen der Zauberstufen 11 und 12 der Liste Gesetz des Lichts dauert 4 Tage und kostet 1449.00 Abenteuerpunkte und 1430,9 Heller
- Lernen der Zauberstufen 11 und 12 der Liste Gesetz des Feuers dauert 4 Tage und kostet 1449.00 Abenteuerpunkte und 1430,9 Heller

bis zum 1. Voltan 4028 [01.09.4028] wurde nichts autodidaktisch gelernt

Gelernt wurde vom 1. Voltan 4028 [01.09.4028] bis zum 28. Voltan 4028 [28.9.4028]. Also 27 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 3171.00 Abenteuerpunkte und 31 GS, 3 SS und 1 He

- Lernen der Zauberstufen 1, 1, 2, 3 und 4 der Liste Wege der Entdeckung dauert 10 Tage und kostet 693.00 Abenteuerpunkte und 684,3 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 2, 3 und 4 der Liste Gesetz des Wassers dauert 8 Tage und kostet 630.00 Abenteuerpunkte und 622,1 Heller
- Lernen der Zauberstufen 3, 5 und 6 der Liste Elemente beschwören dauert 6 Tage und kostet 1470.00 Abenteuerpunkte und 1451,6 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Jodasch wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurden 3 Schriftgrade gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Zaubersprache von 54 auf 55 (Kf verringert auf 100) dauert 1 Tag und kostet 77 Abenteuerpunkte und 76 Heller
- <fo:inline color="red">Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurde1 Schriftgrad nicht gelernt, da der Sprachkundewert zu niedrig ist</fo:inline>
- Für die Sprache Sprachkunde Malaleeh wurden 3 Schriftgrade gelernt!
- Lernen des Kampfstöcke-Pools von 17 auf 20 dauert 1 Tag und kostet 216 Abenteuerpunkte und 213,3 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 19 auf 20 dauert 1 Tag und kostet 85 Abenteuerpunkte und 83,9 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +2 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Sprachkunde Malaleeh von 42 auf 42 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller

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

- Talent Spuren lesen autodikatisch gesteigert von 4 auf 9
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch gesteigert um 1 Punkt

Gelernt wurde vom 7. Daschdar 4029 [07.01.4029] bis zum 33. Daschdar 4029 [33.1.4029]. Also 26 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 7168.00 Abenteuerpunkte und 77 GS und 9 He

- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen der Zauberstufen 13, 15 und 17 der Liste Gesetz des Lichts dauert 6 Tage und kostet 2835.00 Abenteuerpunkte und 2799,6 Heller
- Steigerung des Fertigkeitenbonus für Elektrizitätsbolzen von 0 auf 7 dauert 2 Tage und kostet 714 Abenteuerpunkte und 705,1 Heller
- Lernen der Zauberstufen 5, 6, 7, 8 und 10 der Liste Wege der Entdeckung dauert 10 Tage und kostet 2268.00 Abenteuerpunkte und 2239,6 Heller
- Das physikalische Gesetz "Parallaxe" wurde gelernt.
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 42 auf 60 (Kf verringert auf 75) dauert 4 Tage und kostet 1138 Abenteuerpunkte und 1123,8 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Helole wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Querka wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Skandihir wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 4 auf 8 dauert 4 Tage und kostet 213 Abenteuerpunkte und 841,4 Heller

Per Autodidaktik gelernt bis zum 3. Xolol 29 [03.04.29]

- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch gesteigert um 1 Punkt

Gelernt wurde vom 3. Xolol 29 [03.04.29] bis zum 31. Xolol 29 [31.4.29]. Also 28 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 6933.00 Abenteuerpunkte und 69 GS, 3 SS und 6 He

- Lernen des Talents Sprachkunde Zeichensprache von 7 auf 20 (Kf verringert auf 0) dauert 6 Tage und kostet 91 Abenteuerpunkte und 179,7 Heller
- Steigerung des Fertigkeitenbonus für Elektrizitätsbolzen von 7 auf 30 dauert 5 Tage und kostet 2518 Abenteuerpunkte und 2486,5 Heller
- Lernen der Zauberstufen 7, 8, 9 und 10 der Liste Erhabene Brücke dauert 8 Tage und kostet 2142.00 Abenteuerpunkte und 2115,2 Heller
- Lernen der Zauberstufen 2, 4 und 6 der Liste Wege der Unsichtbarkeit dauert 6 Tage und kostet 1260.00 Abenteuerpunkte und 1244,2 Heller
- Steigerung des Fertigkeitenbonus für Feuerbolzen von 15 auf 30 dauert 3 Tage und kostet 922 Abenteuerpunkte und 910,5 Heller

Per Autodidaktik gelernt bis zum 11. Yardack 29 [11.05.29]

- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch gesteigert um 3 Punkte
- Talent Maße und Entfernungen schätzen autodikatisch gesteigert von 8 auf 10
- schlechte Eigenschaft Feigheit verbessert um 1 Punkt

Gelernt wurde vom 11. Yardack 29 [11.05.29] bis zum 33. Yardack 29 [33.5.29]. Also 22 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 5318.00 Abenteuerpunkte und 80 GS, 9 SS und 9 He

- Lernen der Zauberstufen 13, 14, 15 und 16 der Liste Gesetz des Feuers dauert 16 Tage und kostet 3654.00 Abenteuerpunkte und 5412,5 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Feuerbolzen von 30 auf 39 dauert 2 Tage und kostet 607 Abenteuerpunkte und 599,4 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Elektrizitätsbolzen von 30 auf 39 dauert 4 Tage und kostet 1057 Abenteuerpunkte und 2087,6 Heller

seit dem 33. Yardack 29 [33.5.29] wurde nichts autodidaktisch gelernt

## Anmerkungen zu Laylin

- ist Linkshänder
- spielt ein "mystisches" Schachspiel mit Thorgan: Bisher 12x