Rîldis, Elfin

Schriftgelehrte und Mitglied der Zunft der Erzmagier
Anhänger des Diedahr

Eigenschaft	Wert
Kraft	66
Geschicklichkeit	82
Reaktion	47
Intelligenz	72+20
Selbstbeherrschung	61
Aussehen	71
persönliche Ausstrahlung	52-5
Wahrnehmung/Erinnerung	38
Gabe	86
Glaube	82
Geist	85
Lebensenergie	90 (67/54/45/36/27/18/9)
Traglast	2,33kg
Bewegungsweite [m/min]	96 (99)
Kondition	144
Zauberpunkte	2/2/1
Magieangriffswert	25
AZP	-5
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	20/20/20
Erfahrungspunkte	0
Abenteuerpunkte	0

AZP Berechnungen

Name	Maximal	aktuell	Malus
RS Magie	4	1	0
Helm	egal	kein	0
unorg. Last	2 kg	0,0 kg	0
org. Last	1½ kg	0,0 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

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

Vermögen: 0,200GS [2SS].

Angeborene Talente
- Horchen
- Riechen
- Wachgabe
- Zauberlärm hören

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	0	0	0	0	1
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	0	0	0	0	
Füße	0	0	0	0	

Bewegungsweitentabelle

B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
½x	0.8		10/h	41.4km/14.4h
1x	1.6		25/h	33.1km/5.7h
1½x	2.4		2/min	10.3km/72.0min
2x	3.2		1/10s	4608m/24.0min
3x	4.8	0/½	1/s	691m/144s
4x	6.4	0/2	5/s	176m/28s
5x	~~8.0~~	~~0/0~~	~~8/s~~	~~144m/18s~~

Elementenangriffsboni (inkl. Ge)

Name	Kf	Wert	Bonus
Eisbolzen	100	0	10
Elektrizitätsbolzen	200	0	10
Feuerbolzen	100	0	10
Netherbolzen	300	0	10
Plasmabolzen	200	0	10
Säurebolzen	100	0	10
Schockbolzen	0	0	10
Wasserbolzen	50	0	10

Geburtsdatum (Alter):	29.3.3869 (160)
Größe:	184 cm
Gewicht:	55 kg
Gesamtgewicht:	57,3 kg
	Normalgewicht, BMI:16,2

schlechte Eigenschaften	Wert
Eitelkeit	10
Größenwahn	6
Neugier	6
Arroganz und Angeberei	4

Aufstehen (nach Sturz) dauert 3s

Rüstung anlegen

Name	Dauer	mit Hilfe
gute normale Kleidung	7,3s	4,9s

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

maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m

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: 74s
Aufsteigen von Erhöhung/mit Hilfe: 37s
Absteigen: 19s

Sprungkraft mit aktueller Last: 393cm
Sprungkraft ohne Last: 414cm

Heben ohne Probe: 66kg
Halten/Blockieren ohne Probe: 330kg

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	GA	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Blitz/Feuerklinge	11	8	33	3 W10	6	15	3	0	95	
Blitz/Feuerklinge (zu Pferd)	5	2	-37	3 W6	6	15	3	---	95	
Ausweichen	---	6 + 1	16	---	---	---	½	---	---	VV1

VV=Verbesserte Verteidigung

Alte Heilung (Arcane Healing) [SUC90]

L 1) Rasse speichern (S)[3212] R: B / D: -
Magier speichert Unterschiede bei der Heilung verschiedener Rassen und Geschlechter für andere Sprüche dieser Liste.
L 2) Verletzung einordnen (I)[3213] R: B / D: -
Magier kann die Art und Schwere einer Verletzung bestimmen.
L 3) Wissen über Verletzungen (I)[3214] R: B / D: -
Magier erhält komplettes Wissen über die Verletzung, inklusive Werkzeuge und Methoden zur Heilung.
L 4) Bewahrung (H)[3215] R: B / D: 10h
Magier bewahrt einen toten Körper oder eine Gliedmaße vor weiterem Schaden durch bestehende Wunden oder Fäulnis etc. Dieser Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers. Ziel fällt für die Dauer in ein Koma.
M 5) Kosmetische Heilung (F)[3216] R: B / D: P
Entfernt Leberflecken, Tätowierungen, Narben, usw.. Dieser Zauber ist sehr nützlich bei Verletzungen, die das Aussehen verringert haben.
M 6) Lebenserhaltung (H)[3217] R: 3m / D: 10h
Magier hindert die Seele am Verlassen eines toten Körpers, falls er diesen Spruch binnen 2 Minuten nach dem Eintritt des Todes spricht. So können die Wunden normal geheilt werden, andernfalls ist Wiederbelebung nötig.
M 7) Blutgefäß heilen (H)[3218] R: B / D: P
Magier heilt ein Blutgefäß.
S 8) Blutung stoppen (H)[3219] R: B / D: P
Magier stoppt Blutungen bis Stufe SP
S 9) Ersatz (H)[3220] R: B / D: 100min
Erschafft ein Ersatzorgan, das für ein beschädigtes Organ einspringt (außer Gehirn). Bsp.: Calidor der Krieger bekommt einen Pfeilschuß ins Herz. Der Heiler der Gruppe spricht sofort einen Ersatz, der für die Dauer des Spruchs für das normale Herz funktioniert, oder bis Calidor an anderen Wunden stirbt oder einen weiteren Herztreffer erleidet (Dann wäre der Spruch negiert und müßte nochmals gesprochen werden).
S 10) Hautschaden heilen (H)[3221] R: B / D: P
Heilt ein Gebiet mit schweren Frostbeulen oder Verbrennungen 3. Grades oder Gewebeblutungen bis Stufe SP/KR.

Elektrizität (Mana Currents) [RCV81]

L 1) Lichtbogen (FE)[3309] R: S / D: 100min
Erschafft einen wie eine Fackel leuchtenden Elektrizitätsball in der Hand des Magiers. Hand muß leer sein. Bei einem krit. Treffer durch Waffenlosen Kampf erhält der Getroffene zu 50% einen krit. Treffer "A" Elektrizität.
L 3) Schweißen (F)[3310] R: S / D: C
Der Magier kann Metalle schweißen, indem er mit seinem Finger die Naht nachzieht, an der sich die Metalle berühren.
M 5) Elektrizitätswall (E)[3311] R: 30m / D: 10KR
Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Elektrizität. Jeder, der den Lichtbogen berührt, erhält einen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.
M 6) Geladene Rüstung (D)[3312] R: 3m / D: 10min
Das Ziel bekommt einen Bonus von +20 auf WW gegen Elektrizität und -20 auf Elementenangriffe mit Elektrizität. Die Rüstung schützt nicht gegen Lichtangriffe!
S 8) Blitzklinge (E)[3313] R: 30m / D: 10KR
Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Lichtbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden. Der Magier kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Lichtbolzen.
S 10) Blitzball (12m) (E)[3314] R: 30m / D: -
Ein 30cm großer Ball aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Magiers. Die Explosion wirkt auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein. Benutze Blitzball-angriffstabelle für das Trefferergebnis.

Erschaffung (Entity Mastery) [RCI13]

L 1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
L 2) Wesen entdecken (P * c)[3329] R: S / D: C
Der Zauberer ist sich aller Wesenheiten anderer Existenzebenen in seiner Reichweite bewußt.
L 3) Homunkulus (F M)[3330] R: B / D: 24 h
Magier erschafft einen Homunkulus, der als sein Vertrauter fungiert. Der Magier muß einen großen Kessel (50 Liter Inhalt) haben. 12 Tage lang muß er sein Blut in den Kessel tropfen (jeden Tag 5 SP) und am 13. Tag die doppelte Menge Blut und seinen Vertrauten. Der Vertraute wird absorbiert, aber der Magier bekommt nicht die normalen Nachteile. Dann wird dieser Spruch zum letzten mal gesprochen und der Homunkulus erschaffen. Während dieses Vorgangs muß der Magier den Zauber jeden Tag sprechen und bei einem Patzer von vorne anfangen. In C&T stehen Details zu einem Homunkulus.
L 4) Minderer Geist eines Konstrukts (F)[3331] R: B / D: P
Formt und belebt einen minderen Konstrukt (s. C&T).
M 5) Dienstbarer Geist (F)[3332] R: 30m / D: 10min
Erschafft einen "Diener" (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T beschrieben.
M 6) Kommando I (M * c)[3333] R: 30m / D: V (C)
Magier kann ein künstliches Wesen oder Element der 5. Stufe oder weniger kontrollieren. Patzerwahrscheinl.: 5xStufe des Wesens. Maximal 2 Wesen können beherrscht werden. Spruch funktioniert bei dem Erschaffer des Wesens automatisch (es sei denn, er patzt), aber bei allen anderen bekommt das Wesen einen WW. Funktioniert der Zauber nicht, greift das Wesen den Magier an. Permanent belebte Wesen (Golems, Konstrukte u.ä.) können Befehle bekommen, die sie auch jenseits der Reichweite dieses Spruchs ausführen müssen.
M 7) Kleinerer Geist eines Golems (F)[3334] R: B / D: P
Wie minderer Geist eines Konstrukts, aber es können Golems bis zur 5. Stufe erschaffen und belebt werden.
S 8) Kleinerer Geist eines Wächters (F)[3335] R: B / D: 10 Jahr
Um diesen Spruch anzuwenden, muß der Magier die Stufe des Wächters zum Quadrat in Goldstücken bezahlen (für Alchemistische Lösungen). Der Magier muß dem Wächter sofort seine Aufgabe zuweisen (sh. C&T).
S 9) Kommando II (M * c)[3336] R: 30m / D: V (C)
Wie Kommando I, beherrscht aber Wesen bis zur 10. Stufe.
S 10) Kleinerer Geist eines Konstrukts (F)[3337] R: B / D: P
Wie minderer Geist eines Konstrukts, aber es können kleinere (lesser) Konstrukte erschaffen und belebt werden.

Feuer (Mana Fires) [RCI15]

L 1) Fackel (F)[3374] R: S / D: 100min
Erschafft eine normale Flamme (wie eine Fackel) um die Hand des Magiers. Sie verbrennt den Magier nicht, aber sie entzündet andere Sachen wie eine echte Fackel. Gelingt dem Magier ein krit. Treffer beim Waffenlosen Kampf, so erzielt er mit 50% einen zusätzlichen krit. Treffer `A` durch Hitze.
L 2) Anorganisches erwärmen (F)[3375] R: 3m / D: 24h
Dieser Spruch läßt anorganische Materialien auf 40 °C erwärmen und zwar 0,03m3/St und 0,03m3 pro KR. Magische Substanzen und getragene Sachen haben jede KR einen Widerstandswurf.
L 3) Holzfeuer (F)[3376] R: 300cm / D: -
Läßt jedes Holz brennen.
L 4) Feuerwall (E)[3377] R: 30m / D: 10KR
Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3 x 3 x 2 m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze. Für je 4 Energiepunkte, die der Magier zusätzlich ausgibt, steigt die Schwere des krit. Treffers um 1 (4=A, 8=B usw.)
M 5) Anorganisches erhitzen (F c)[3378] R: 3m / D: C
Wie Anorganisches erwärmen, aber es wird auf 250 °C erhitzt mit einer Geschwindigkeit von 50 °C pro KR Konzentration (immer noch 0,03m3 pro KR). Das Material wird sich normal abkühlen, wenn sich der Magier nicht mehr konzentriert.
M 6) Hitzerüstung (D)[3379] R: 3m / D: 10min
Ziel ist gegen jede natürliche Hitze geschützt. +10 auf WW gegen Hitzezauber, -10 auf Elementensprüche mit Hitze.
M 7) Feuerball (E)[3380] R: 30m / D: -
Ein 30cm großer Ball entspringt der Handfläche des Magiers, der explodiert und auf ein Gebiet mit 3m Radius einwirkt. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
S 8) Feuerklinge (F)[3381] R: 30m / D: 10KR
Ein Breitschwert aus Feuer entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern als Feuerbolzen (normal würfeln) mit einem Bonus von +20. Der Magier kann die Klinge als normalen Feuerbolzen werfen (jederzeit, auch beim Entstehen).
S 9) Anorganisches schmelzen (F c)[3382] R: 3m / D: C
Wie Anorganisches erhitzen, erhitzt aber bis zum Schmelzen.
S 10) Feuerball (E)[3383] R: 30m / D: -
Wie oben, betrifft aber ein Gebiet mit 6 m Radius.

Gesetz der Magie (Realm Law) [SUC82]

S 1) Magie entdecken (I *)[3466] R: 3m / D: 1min
Entdeckt aktive Magie im Umkreis.

Gesetz der Säure (Acid Law) [RCIV71]

L 1) Mit Säuren arbeiten (F)[3492] R: S / D: 70min
Der Magier kann mit Säuren sicher arbeiten, wenn er eine entsprechende Ausrüstung hat.
M 2) Leder auflösen (F c)[3493] R: 3m / D: 7KR (C)
Löst 0,03m3 pro Stufe und Kampfrunde Leder und Stoff auf, als wenn sie Säure ausgesetzt wären. Magische Stoffe haben einen Widerstandswurf.
M 3) Holz auflösen (F c)[3494] R: 3m / D: 7KR (C)
Wie Leder auflösen, betrifft aber Holz.
M 4) Stein auflösen (F c)[3495] R: 3m / D: 7KR (C)
Wie Leder auflösen, betrifft aber nur 0,01 m3 Stein pro Stufe und Kampfrunde.
S 5) Metall auflösen (F c)[3496] R: 3m / D: 7KR (C)
Wie Stein auflösen, betrifft aber Metall.
S 6) Schutz vor Säure (D)[3497] R: B / D: 7min
Ziel ist immun gegen natürliche Säuren und hat +15 auf Widerstandswürfe und -15 auf Elementenangriffe.
S 7) Säurebolzen (E)[3498] R: 30m / D: -
Ein Bolzen starker Säure schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Feuerbolzenangriffstabelle mit krit. Treffern durch Säure.

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	0-1W6	150	90	9
Akrobatik [noch 22 Punkte, bis GS erhöht wird]	8-1W6	80	82	8
Alchimie	9-1W10	300	82	8+5
Ausdauer [Kondition + 12]	4-1W6	300	66	6
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	8-2W10	125	82	8
Bekehren	8-2W20	100	55	5
Beschatten	4-1W10	80	63	6-10
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 9 / 9 / 10]	---	150	48	4+10
Diplomatie	---	200	47	4-4
Entfesseln	8-1W4	100	82	8
Etwas verbergen	5-1W10	50	38	3
Fallen stellen & Jagen	0-1W6	75	48	4+10
Feilschen	2-1W4	150	59	5
Feinschmiedekunst	4-1W6	80	82	8
Fernkampf vom Pferd [Malus 84]	2-2W6	125	82	8
Fischen & Angeln	6-1W6	50	48	4
Foltern	5-1W6	75	38	3
Gassenwissen	---	200	47	4
Gefahren erkennen	---	400	28	2-6
Geheimfächer finden	5-1W6	200	38	3
Gewichte & Werte schätzen	4-1W6	150	38	3
Glücksspiel	8-1W10	150	82	8
Heilung	15-1W10	400	82	8
Heraldik	8-1W6	30	48	4
Himmelskunde	9-1W6	125	38	3
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 12]	10-3W10	200	66	6
Kampf zu Pferd [Malus: 85]	2-1W6	125	76	7
Kampfkoordination [±0]	---	200	82	8
Klettern	8-2W6	150	82	8
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	8-1W6	75	82	8
Kochen	8-2W10	50	82	8+5
Laufen [+2]	---	200	82	8

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Lykantrophiekontrolle	4-1W20	500	38	3
mag. Dinge erkunden & Runen lesen	5-1W12	300	38	3
Maße und Entfernungen schätzen	5-1W6	100	38	3+10
Meucheln	8-1W6	350	50	5
Minnekünste und Verführen	4-1W10	50	47	4
Pflanzenkunde	---	175	58	5
Rechnen	---	50	92	9
Reiten [völlig unerfahren]	8-1W10	125	82	8+15
Richtungssinn	3-1W6	125	38	3
Schleichen	9-1W6	200	76	7-10
Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	12-1W6	150	82	8
Schneidern	4-1W12	120	82	8
Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	7-1W10	80	82	8
Schwimmen [Nichtschwimmer]	8-1W10	120	82	8
Segeln [rudern auf Seen möglich]	8-1W10	125	33	3
Singen, Musizieren und ...	9-2W10	100	52	26+10
Spuren lesen	5-1W10	150	38	3
Steinhauerei	7-1W10	80	66	6
Tanzen	8-1W10	45	82	8
Tarnen	7-1W10	140	68	6
Taschenspielereien	8-1W10	200	82	8
Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W6	60	61	6-9
Tier- und Monsterkunde	---	200	38	3
Überreden & Überzeugen	4-1W4	180	47	4-10
Verkleiden	9-1W8	80	81	8-10
Waffenbau & Schmieden	7-1W12	200	66	6
Wagen lenken	1-1W6	100	82	8
Wettervorhersage	5-1W6	50	38	3
Wildniskenntnisse	5-1W6	50	38	3
Wissen erlangen	---	100	48	4
Wissen um die Physik [1 Gesetz bekannt]	---	225	90	9
Zechen	11-1W6	75	90	9

Bekannte Gesetze der Physik: I) Parallaxe

Sprachen (Obergrenze:92)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	65	---	75	starker Akzent	einf.Texte(20%)
Anashe	13	9-2W10	125	Grundverständnis	---
Brrgdf	9	9-2W10	50	---	---
Falala	9	9-2W10	250	---	---
Falaleeh	52	---	125	starker Akzent	Alphabet (5%)
Gandahr	13	9-2W10	150	Grundverständnis	---
Gargr	9	9-2W10	50	---	---
Geanish	9	9-2W10	125	---	---
Goblinisch	9	9-2W10	125	---	---
Grruhrg	9	9-2W10	50	---	---
Guhrtguar	9	9-2W10	125	---	---
Helole	13	9-2W10	125	Grundverständnis	---
Hieera	9	9-2W10	250	---	---
Jashduhr	9	9-2W10	125	---	---
Jodasch	9	9-2W10	125	---	---
Kreash	9	9-2W10	250	---	---

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Lubosch	9	9-2W10	250	---	---
Malaleeh	44	---	125	Muttersprache	kompl.Texte(75%)
Mohzar al Ged	9	9-2W10	125	---	---
Nndackisch	9	9-2W10	100	---	---
Norgasch	9	9-2W10	200	---	---
Orkisch	9	9-2W10	125	---	---
Paschta	32	9-4W10	100	schlecht	---
Querka	13	9-2W10	125	Grundverständnis	---
Schischschrischsch	9	9-2W10	250	---	---
Skandihr	13	9-2W10	125	Grundverständnis	---
Tulamidisch	26	9-4W10	125	gebrochen	---
Waleeh	52	---	125	starker Akzent	Alphabet (5%)
Zaubersprache	50	---	100	---	alte Texte(95%)
Zeichensprache	39	9-4W10	0	schlecht	---
dRAKisch	9	9-2W10	400	---	---

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:58)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	11+1W4-Q+H	3-1W12	21
Halblinge	10+1W6-Q+H	3-1W6	15
Menschen	10+1W6-Q+H	3-1W6	15
Zwerge	10+1W6-Q+H	3-1W6	15

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Umgebung	9+1W6-Q+H	3-1W6	5
Stadt und Umland	9+1W6-Q+H	3-1W6	5
Land bzw. Staat	9+1W6-Q+H	3-1W6	5

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

Version für das Spieldatum Oydang der 2ten Woche im Yardack des Jahres 4029 [16.5.4029]
(Dienstag, den 29 Juli 2025)

Waffen/Rüstung

Name	Ort	Gewicht
gute normale Kleidung	Hüfte / Inhalt: 2 SS	2,3 kg + 30 g
Blitz/Feuerklinge	Hand	Gewichtslos

Unbenannte Kategorie

Name	Ort	Gewicht
Marmelade-kleines Schlachtross	transportiert: Zaumzeug für Marmelade , Satteltasche für Marmelade und Sattel für Marmelade	frei: 158,871 kg
Sattel für Marmelade	auf Marmelade-kleines Schlachtross	6 kg
Satteltasche für Marmelade	auf Marmelade-kleines Schlachtross / Inhalt: Bluse, Wolle (0.375 kg) , Wolldecke (1.2 kg) und Bebble-Matte (0.3 kg)	1,875 kg + 2,254 kg
Zaumzeug für Marmelade	auf Marmelade-kleines Schlachtross	1 kg
Bebble-Matte (0.3 kg)	in Satteltasche für Marmelade	300 g
Wolldecke (1.2 kg)	in Satteltasche für Marmelade	1,6 kg
Bluse, Wolle (0.375 kg)	in Satteltasche für Marmelade	354 g

gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Schwerter	9	6	14	2 W8+2	6	2	2	338 (385)	---
Ausweichen	---	6 + 1	16	---	---	½	---	---	VV1 (Punkte:6)

VV=Verbesserte Verteidigung

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			Rîldis			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

[17284]: Chimäre - Probe misslungen |

Lebenslauf

Was ich bisher gelernt habe

bis zum 1. Daschdar 4029 [01.01.4029] wurde nichts autodidaktisch gelernt

- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 4 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Malaleeh wurden 4 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurden 5 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Zeichensprache wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Anashe von 13 auf 13 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Grruhrg von 9 auf 9 (Kf verringert auf 50) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Tulamidisch von 26 auf 26 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Guhrtguar von 9 auf 9 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Lubosch von 9 auf 9 (Kf verringert auf 250) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Falala von 9 auf 9 (Kf verringert auf 250) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Gargr von 9 auf 9 (Kf verringert auf 50) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Brrgdf von 9 auf 9 (Kf verringert auf 50) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Falaleeh von 52 auf 52 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Gandahr von 13 auf 13 (Kf verringert auf 150) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Geanish von 9 auf 9 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Goblinisch von 9 auf 9 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Helole von 13 auf 13 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Hieera von 9 auf 9 (Kf verringert auf 250) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Jashduhr von 9 auf 9 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Jodasch von 9 auf 9 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Kreash von 9 auf 9 (Kf verringert auf 250) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Mohzar al Ged von 9 auf 9 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Nndackisch von 9 auf 9 (Kf verringert auf 100) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Norgasch von 9 auf 9 (Kf verringert auf 200) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Orkisch von 9 auf 9 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Paschta von 32 auf 32 (Kf verringert auf 100) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller

Version für das Spieldatum Oydang der 2ten Woche im Yardack des Jahres 4029 [16.5.4029]
(Dienstag, den 29 Juli 2025)

- Lernen des Talents Sprachkunde Querka von 13 auf 13 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Schischschrischsch von 9 auf 9 (Kf verringert auf 250) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Skandihr von 13 auf 13 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Waleeh von 52 auf 52 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde dRAKisch von 9 auf 9 (Kf verringert auf 400) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurden 4 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurde 1 Schriftgrad 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 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Querka wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Skandihr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurden 4 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Das physikalische Gesetz "Parallaxe" wurde gelernt.
- Lernen des Ausweichen-Pools von 16 auf 16 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 6
- Lernen des Schwerter-Pools von 14 auf 14 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller

Per Autodidaktik gelernt bis zum 1. Daschdar 4029 [01.01.4029]