

Savannah, Halbelfin

Kräuterheilerin und Mitglied der Zunft der Kriegsmagier

Eigenschaft	Wert
Kraft	59
Geschicklichkeit	84
Reaktion	54
Intelligenz	70
Selbstbeherrschung	66
Aussehen	81
persönliche Ausstrahlung	59
Wahrnehmung/Erinnerung	52
Gabe	97
Glaube	41
Geist	67
Lebensenergie	95
Traglast im Kampf	11,24kg
Traglast	14,49kg
Bewegungsweite [m/min]	81 / 76
Kondition	158
Zauberpunkte	6/5/3
Magieangriffswert	28
AZP	-1
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	25/27/25
Erfahrungspunkte	45824
Abenteuerpunkte	242

AZP Berechnungen			
Name	Maximal	aktuell	Malus
RS Magie	4	2	0
Helm	kein	kein	0
unorg. Last	2 kg	1,3 kg	0
org. Last	1½ kg	2,6 kg	2
Halbelf			-3

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

Angeborene Talente	Wert
Riechen	
Scharfblick	
Wachgabe	
schlechte Eigenschaften	
Eitelkeit	14
Goldgier bzw. Geiz	10
Neugier	10
Spielsucht	10
Trunkenheit	12

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

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

Elementenangriffsboni (inkl. Ge)			
Name	Kf	Wert	Bonus
Eisbolzen	100	2	12
Feuerbolzen	100	2	12
Schockbolzen	0	28	38
Wasserbolzen	50	2	12

Geburtsdatum (Alter): 12.06.3975 (54)
Größe: 195 cm
Gewicht: 69 kg
Gesamtgewicht: 80,2 (83,5) kg
Normalgewicht, BMI:18,1

maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m

Aufstehen (nach Sturz) dauert 2s

Rüstung anlegen		
Name	Dauer	mit Hilfe
Lederstiefel	14,3s	7,1s
Savannahs Kleidung	7,1s	4,8s
Waffenrock	7,1s	4,8s

Sprungkraft mit aktueller Last: 340cm
Sprungkraft ohne Last: 436cm

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

Heben ohne Probe: 59kg
Halten/Blockieren ohne Probe: 295kg

Hintergrundoptionen

62 - relativ Unsterblich (Highländer)

9 - Beherrscht "Berührung des Geistes" immer bis zum halben MWW.

64 - Kapitän

Bewegungsweitentabelle				
B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
½x	0.6		10/h	36.0km/15.8h
1x	1.3		25/h	28.8km/6.3h
1½x	2.0		2/min	9.0km/79.0min
2x	2.7		1/10s	4002m/26.3min
3x	4.0	0/½	1/s	600m/158s
4x	5.4	0/2	5/s	156m/31s
5x	6.7	0/0	8/s	125m/19.75s

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Kurzschwert, Bichaq, Klinge des Kriegers, Pool +50, WM +30, TWa +1	20	17	134	4 W6	8	½	4	80	WM44, BA1 und TWa2
Kurzschwert, Bichaq, Klinge des Kriegers, Pool +50, WM +30, TWa +1 (zu Pferd)	16	13	83	2 W12	8	½	---	80	WM44, BA1 und TWa2
Schwert, Tjabang, Pool +10	12	9	52	2 W10+2	6	2	2	85	
Schwert, Tjabang, Pool +10 (zu Pferd)	8	5	1	2 W8+2	6	2	---	85	
Ausweichen	---	8	54	---	---	½	---	---	AS4 und GS1

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, GS=Gestandener Sprung, TWa=Tödliche Waffe, WM=Waffenmeister

mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Scythian Bow +0	50	2 W12	4	3/1	130m	300m	WM5, BZ2, BN3 und Vor1
Scythian Bow +0 (vom Pferd)	1	2 W8+2	4	3/1	130m	300m	WM5, BZ2, BN3 und Vor1

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

gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Kurzschwerter	15	12	84	2 W6+2	5	½	4	608 (609)	WM14, BA1 und TWa1 (Punkte:0)

gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Schwerter	11	8	42	2 W10	6	2	2	412 (433)	---
Ausweichen	---	7	40	---	---	½	---	---	AS4 und GS1 (Punkte:0)
Langbögen	12	---	50	2 W12	4	31	-3	511 (529)	WM5, BZ2, BN3 und Vor1 (Punkte:0)

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BN=Beschleunigtes Nachladen, BZ=Beschleunigtes Zielen, GS=Gestandener Sprung, TWa=Tödliche Waffe, Vor=Voraussicht, WM=Waffenmeister

Talente (komplett ohne Sprachen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	1-1W4	125	97	9+1	Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	8-1W4	50	84	8
Akrobatik [GS+1]	7-1W8	55	84	30	Kochen	8-2W8	25	84	8+5
Alchimie	7-1W8	275	70	11+8	Laufen [+2]	---	175	84	8
Ausdauer [Kondition + 40]	4-1W12	275	59	20	Lykantrophiekontrolle	5-1W12	475	52	5
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	8-2W8	100	84	8	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	6-1W10	275	52	5
Bekehren	4-2W12	75	41	4	Maße und Entfernungen schätzen	5-1W4	75	52	5+20
Beschatten	5-1W8	55	70	7-9	Meucheln	8-1W4	325	64	6
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 10 / 10 / 10]	---	125	52	5	Minnekünste und Verführen	5-1W8	25	59	5
Diplomatie	---	175	59	5	Pflanzenkunde	---	150	70	47
Entfesseln	8-1W3	75	84	8	Rechnen [Zählen, addieren und subtrahieren grenzenlos möglich]	---	25	70	31
Etwas verbergen	6-1W8	25	52	5	Reiten [normaler Reiter]	8-3W8	100	84	28+15
Fallen stellen & Jagen	1-1W4	50	62	6+10	Richtungssinn	5-1W4	100	52	5
Feilschen	2-1W3	125	71	7-7	Schleichen	9-1W4	175	81	12-14
Feinschmiedekunst	4-1W4	55	84	8	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	11-1W4	125	84	8
Fernkampf vom Pferd [Malus 64]	4-2W4	100	84	8	Schneidern	4-1W10	95	84	8
Fischen & Angeln [kann feststellen, ob sich das Fischen lohnt]	7-2W8	25	62	21+5	Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	6-1W8	55	84	8
Foltern	6-1W4	50	52	5	Schwimmen [Nichtschwimmer]	8-1W8	95	84	8
Gassenwissen	---	175	59	5	Segeln [rudern auf Seen möglich]	8-1W8	100	35	3+20
Gefahren erkennen	---	375	42	4+5	Singen, Musizieren und ...	8-1W4	75	64	16
Geheimfächer finden	6-1W4	175	52	5	Spuren lesen	6-1W8	125	52	5+5
Geschichtswissen Elfen	5-1W4	275	72	14	Steinhauerei	6-1W8	55	59	5
Geschichtswissen Halblinge	5-1W4	275	72	12	Tanzen	8-1W8	20	84	8
Geschichtswissen Land bzw. Staat	5-1W4	275	72	7	Tarnen	7-1W8	115	82	8+5
Geschichtswissen Menschen	5-1W4	275	72	13	Taschenspielereien	8-1W8	175	84	8-10
Geschichtswissen Stadt und Umland	5-1W4	275	72	7	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W4	35	66	6-9
Geschichtswissen Umgebung	5-1W4	275	72	7	Tier- und Monsterkunde	---	175	52	11
Geschichtswissen Zwerge	5-1W4	275	72	11	Überreden & Überzeugen	3-1W3	155	59	5-12
Gewichte & Werte schätzen	3-1W4	125	52	5	Verkleiden	8-1W6	55	82	8-14
Glücksspiel	8-1W8	125	84	8+11	Waffenbau & Schmieden	6-1W10	175	59	5
Heilung [kann Kranke pflegen]	11-2W12	375	41	58+4	Wagen lenken	1-1W4	75	84	8+1
Heraldik	7-1W4	5	62	6	Wettervorhersage	5-1W4	25	52	5
Himmelskunde	7-1W4	100	52	5	Wildniskenntnisse	5-1W4	25	52	5
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 10]	9-3W8	175	59	5	Wissen erlangen	---	75	62	62
Kampf zu Pferd [Malus: 66]	4-1W4	100	69	6	Wissen um die Physik [1 Gesetz bekannt]	---	200	70	7
Kampfkoordination [±0]	---	175	84	8	Zechen	10-1W4	50	95	19-12
Klettern	8-2W4	125	79	9					

Bekannte Gesetze der Physik: I) Parallaxe

Sprachen (Obergrenze:70)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	23	7-4W8	50	gebrochen	---	Lubosch	7	7-2W8	225	---	---
Anashe	7	7-2W8	100	---	---	Malaleeh	23	7-4W8	100	Muttersprache	einf.Texte(20%)
Brrgdf	7	7-2W8	25	---	---	Mohzar al Ged	7	7-2W8	100	---	---
Falala	7	7-2W8	225	---	---	Nndackisch	7	7-2W8	75	---	---
Falaleeh	41	---	100	schlecht	Alphabet (5%)	Norgasch	7	7-2W8	175	---	---
Gandahr	7	7-2W8	125	---	---	Orkisch	9	7-2W8	100	---	---
Gargr	7	7-2W8	25	---	---	Paschta	7	7-2W8	75	---	---
Geanish	7	7-2W8	100	---	---	Querka	7	7-2W8	100	---	---
Goblinisch	7	7-2W8	100	---	---	Schischschrischsch	7	7-2W8	225	---	---
Grruhrg	7	7-2W8	25	---	---	Skandihr	7	7-2W8	100	---	---
Guhrtguar	7	7-2W8	100	---	---	Tulamidisch	7	7-2W8	100	---	---
Helole	7	7-2W8	100	---	---	Waleeh	41	---	100	schlecht	Alphabet (5%)
Hieera	7	7-2W8	225	---	---	Zaubersprache	20	7-4W8	75	---	einf.Texte(20%)
Jashduhr	7	7-2W8	100	---	---	Zeichensprache	20	7-4W8	0	gebrochen	---
Jodasch	7	7-2W8	100	---	---	dRAKisch	7	7-2W8	375	---	---
Kreash	7	7-2W8	225	---	---						

Entfernungstabellen Fernkampf

Scythian Bow +0 (Standardmunition)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Kriegs-)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Kettenbrecher-)															
m	☉	☾	☽	☼	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT	m	☉	☾	☽	☼	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT	m	☉	☾	☽	☼	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT
-13	--	3	6	9	12	15	18	4	W8	5	-12	--	3	6	9	12	15	18	4	W6+6	4	-14	--	3	6	9	12	15	18	4	W6+4	4			
-33	--	--	3	6	9	12	15	4	W6	4	-29	--	--	3	6	9	12	15	2	W12+1	4	-36	--	--	3	6	9	12	15	2	W12	4			
-65	--	--	--	3	6	9	12	2	W12	4	-59	--	--	--	3	6	9	12	2	W10+3	4	-72	--	--	--	3	6	9	12	2	W10+2	4			
-98	--	--	--	--	3	6	9	2	W10+2	4	-88	--	--	--	--	3	6	9	2	W10+1	4	-107	--	--	--	--	3	6	9	2	W10	4			
-130	--	--	--	--	--	3	6	2	W10	4	-117	--	--	--	--	--	3	6	2	W8+3	4	-143	--	--	--	--	--	3	6	2	W8+2	4			
-225	--	--	--	--	--	--	3	2	W8	4	-203	--	--	--	--	--	--	3	2	W6+3	4	-248	--	--	--	--	--	--	3	2	W6+2	4			
Scythian Bow +0 (Pfeil, improvisiert)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Brand-, improvisiert)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Flug-)															
m	☉	☾	☽	☼	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT	m	☉	☾	☽	☼	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT	m	☉	☾	☽	☼	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT
-4	--	3	6	9	12	15	18	4	W60	4	-1	--	3	6	9	12	15	18	2	W6-4	4	-17	--	3	6	9	12	15	18	4	W60	4			
-11	--	--	3	6	9	12	15	2	W12-2	4	-3	--	--	3	6	9	12	15	1	W12-3	4	-43	--	--	3	6	9	12	15	2	W12-2	4			
-22	--	--	--	3	6	9	12	2	W100	4	-7	--	--	--	3	6	9	12	1	W10-2	4	-86	--	--	--	3	6	9	12	2	W100	4			
-33	--	--	--	--	3	6	9	2	W10-2	4	-10	--	--	--	--	3	6	9	1	W10-3	4	-129	--	--	--	--	3	6	9	2	W10-2	4			
-44	--	--	--	--	--	3	6	2	W80	4	-13	--	--	--	--	--	3	6	1	W8-2	4	-172	--	--	--	--	--	3	6	2	W80	4			
-77	--	--	--	--	--	--	3	2	W60	4	-23	--	--	--	--	--	--	3	1	W6-2	4	-299	--	--	--	--	--	--	3	2	W60	4			
Scythian Bow +0 (Pfeil, Brand-)																																			
m	☉	☾	☽	☼	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT																								
-3	--	3	6	9	12	15	18	2	W6-2	4																									
-8	--	--	3	6	9	12	15	1	W12-2	4																									
-16	--	--	--	3	6	9	12	1	W10-1	4																									
-24	--	--	--	--	3	6	9	1	W10-2	4																									
-32	--	--	--	--	--	3	6	1	W8-1	4																									
-56	--	--	--	--	--	--	3	1	W6-1	4																									

Sturmwind

Name	Ort	Gewicht
Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	transportiert: Sattel (5.0 kg) , Satteltaschen, Paar (1.875 kg) , Zaumzeug (1.0 kg) , Savannahs Tuchbeutel , Wolldecke (1.2 kg) und 2 weitere Gegenstände!	frei: 139,062 kg
Sattel (5.0 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	5 kg
Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15) / Inhalt: Teller, irden (0.15 kg) , Becher, irden (0.125 kg) , Normal, konserviert (0.65 kg) , Wasserschlauch 2l (0.125 kg) , Erste Hilfe Koffer (10 Anwendungen) (2.0 kg) und 6 weitere Gegenstände!	1,875 kg + 8,43 kg
Zaumzeug (1.0 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	1 kg
2xNormal, konserviert (0.65 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	1,3 kg
Wolldecke (1.2 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	1,6 kg
Becher, irden (0.125 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	125 g
Teller, irden (0.15 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	150 g
Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg) / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)	125 g + 2 kg
Wasser 2l (2.0 kg)	in Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	2 kg
Bebble-Matte (0.3 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	300 g
Schlafsack, wetterfest (4.0 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	5,333 kg
Erste Hilfe Koffer (10 Anwendungen) (2.0 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	2 kg
10xReiseproviant , normal, konserviert	in Savannahs Tuchbeutel	6,5 kg

Waffen und Zubehör

Name	Ort	Gewicht
Scythian Bow +0	Rücken	700 g
Kurzschwert, Bichaq, Klinge des Kriegers , Pool +50, WM +30, TWa +1	rechte Hand	400 g
Savannahs Pfeilköcher	Rücken / Inhalt: Pfeil, Kriegs- , Pfeil, Standard- , Pfeil, Brand-, improvisiert , Pfeil, improvisiert , Pfeil, Brand- und 2 weitere Gegenstände!	750 g + 600 g
20xPfeil, Standard-	in Savannahs Pfeilköcher	600 g
0xPfeil, Kriegs-	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, Kettenbrecher-	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, improvisiert	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, Brand-, improvisiert	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, Flug-	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, Brand-	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
mag.Pfeilköcher , WM +5 für Bögen, BN +1 für Bögen	Gürtel / Inhalt: Pfeil, Standard-	750 g + 600 g
20xPfeil, Standard-	in mag.Pfeilköcher	600 g
Schwert, Tjabang, Pool +10	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	1,1 kg

Kleidung

Name	Ort	Gewicht
Savannahs Kleidung	Körper	2,708 kg
Lederstiefel	Füße	1,625 kg
Savannahs Pelzmantel	Körper	3,25 kg
Lederhelm, +1 Spruch Grundmagie, AZP -6, 40% leichter	in Große Truhe in der Bibliothek	650 g
Waffenrock , BW-Malus 0, Pool Ausweichen +14	Körper	3,002 kg

allgemeine Gegenstände

Name	Ort	Gewicht
Savannahs Tuchbeutel	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB: +15) / Inhalt: Savannahs Goldbeutel , Savannahs Zunderkästchen (20×) , Savannahs Feuerstein (500×/3min) , Seife (0.1 kg) , Schwamm (0.1 kg) und Reiseproviant	375 g + 7,025 kg
Savannahs Feuerstein (500×/3min)	in Savannahs Tuchbeutel	125 g
Savannahs Zunderkästchen (20×)	in Savannahs Tuchbeutel	125 g
Savannahs Goldbeutel	in Savannahs Tuchbeutel / Inhalt: 5,7 GS	75 g + 420 g
Schwamm (0.1 kg)	in Savannahs Tuchbeutel	100 g
Seife (0.1 kg)	in Savannahs Tuchbeutel	100 g
Savannah's Karten, ×2 Grundmagie, Glücksspiel +21	Körper	100 g
FOCUSING LENS (Glaslinse 7cm) , verdoppelt den Schaden von Schockbolzen	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	30 g

Kräuterliste

Name	Ort	Gewicht
21xHeil aller Welt als Rohstoff	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	420 g
8xKuckucksspeichel als Rohstoff	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	160 g
21xMehlprimel als Rohstoff	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	420 g
30xWaschkraut als Rohstoff	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	600 g

Liste der Begegnungen

[16631]: Spirium - Probe misslungen
 [16667]: »normal erschaffene« Untote (V) - Beschreibung bekannt
 [16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen
 [16731]: Zombie (I) - Probe misslungen
 [16739]: Wespe - Beschreibung bekannt
 [16763]: Jaderücken - Probe misslungen
 [16767]: Gargoyle - Probe misslungen
 [16775]: Käfer - Probe misslungen
 [16781]: Weißschlange - Probe misslungen
 [16794]: Himmelsmanta - Probe misslungen
 [16801]: Große Frizzm (II) - Probe misslungen

[16850]: Wolf - Probe misslungen
 [16919]: »normal erschaffene« Untote (III) - Probe misslungen
 [16935]: Ihlwolf - Probe misslungen
 [17000]: Niederer Schwingenschädel (fliegt) (I) - Probe misslungen
 [17004]: Dorndämon(II) - Probe misslungen
 [17055]: Höherer Schwingenschädel (fliegt) (II) - Probe misslungen
 [17084]: Rashtar (II) - Probe misslungen
 [17089]: Vooj (Zweite Grenzebene) - Probe misslungen
 [17105]: Geringerer Schatten (II) - Probe misslungen
 [17125]: Grumoz (I) - Probe misslungen

[17127]: Elothere - Probe misslungen
 [17165]: Floh - Probe misslungen
 [17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen
 [17198]: Corvox (I) - Probe misslungen
 [17224]: Waldtroll - Probe misslungen
 [17234]: Mustang - Probe misslungen
 [19094]: Pickelhaut (Ork) - Probe misslungen
 [19095]: Untoter Troll - Probe misslungen
 [19096]: Tarasius - Probe misslungen
 [27417]: Kerko - Probe misslungen

Berührung des Geistes (Mind's Touch) [RCM74]

- L 1) Halten I (F)[4920] R: 30m / D: 14min
Ein Druck von 0,5 Kg pro Stufe wirkt auf einen Gegenstand ein. Der Druck wirkt nur in eine Richtung. Bewegungen des Ziels sind nicht möglich.
- L 2) Schlaf VI (M)[3765] R: 30m / D: V / WW:10
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
- L 3) Art Bezaubern (M)[4922] R: 30m / D: 14h
Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
- L 4) Telekinese I (F)[4923] R: 30m / D: 14min
Magier kann ein Objekt bis 0,5 Kg / Stufe mit einer Geschwindigkeit von 0,3m / Stufe / Sekunde bewegen, ohne schneller werden zu können. Wenn der Magier aufhört, sich zu konzentrieren, verhält sich der Gegenstand wie unter dem Zauber Halten.
- L 5) Suggestion (M)[4924] R: 3m / D: V
Das Ziel wird einen einfachen Befehl, der nicht komplett gegen ihn gerichtet ist, befolgen (keine Selbstmordaktion o.ä.)
- L 6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
- L 7) Art halten (M)[4926] R: 30m / D: C
Ein hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
- L 8) Telekinese II (F)[4927] R: 30m / D: 14min
Wie Telekinese I, aber Magier kann bis zu 2,5 Kg pro Stufe bewegen.
- M 9) Art beherrschen (M)[4928] R: 30m / D: 140min
Das Ziel muß dem Magier gehorchen wie in Suggestion.
- M 10) Telepathie I (M)[4929] R: 3m / D: 14KR (C)
Magier kann die Oberflächengedanken des Ziels lesen. Gelingt der WW um > 25, so bemerkt es, was versucht wird. Besteht der Kontakt, ist die Reichweite 3m pro Stufe.
- M 11) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
- S 12) Wahres Bezaubern (M)[4931] R: 30m / D: 14h
Wie Art Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.
- S 13) Halten II (F)[4932] R: 30m / D: 14min
Wie Halten I, übt aber 2,5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.
- S 14) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.

Kampf verbessern [Basisliste] (Combat Enhancement) [RCM72]

- M 1) Kampf I (U *) [4981] R: S / D: 4KR
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 *) [4982] R: S / D: 4min
Der Magier erscheint verschwommen, -10% auf jede Attacke.
- S 3) Schild (F *) [4381] R: S / D: 4min
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- S 4) Kampf II (U *) [4984] R: S / D: 4KR
Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.

Klinge des Kriegers [Basisliste] (Warrior's Blade) [SUC50]

- L 1) Verzauberung (F)[4088] R: B / D: P
Der Magier verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Magiers (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Magier eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Magiers.
- L 2) Waffenlicht (F)[4089] R: B / D: 100min
Läßt die Waffe des Magiers leuchten. Der Magier kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.
- L 3) Persönliche Bindung (F)[4090] R: B / D: P
Der Magier bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Magiers.
- L 4) Werfen (F *) [4091] R: B / D: 10 KR
Der Magier kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfproube. Der Magier kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.
- M 5) Spalter (F)[4092] R: ? / D: ?
Die Waffe des Magiers schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.
- M 6) Klingenzauber(F)[4093] R: B / D: V
Der Magier kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.
- S 8) Reparatur (F)[4094] R: B / D: P
Magier kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.
- S 10) Elementenangriffszauber (F *) [4095] R: B / D: V
Der Magier kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.

Körpererneuerung [Basisliste] (Body Renewal) [S102]

- 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.

Wege der Elemente [Basisliste] (Elemental Ways) [RCM74]

- L 1) Projiziertes Licht (F)[5028] R: S / D: 110min
Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
- L 2) Schockbolzen (E)[5029] R: 16,5m / D: -
Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
- L 3) Nebel (F)[5030] R: 30m / D: P
Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
- L 4) Licht / Dunkelheit (F)[5031] R: B / D: 110min
Entweder wird ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt erleuchtet (Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht), oder alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich (Bonus auf Tarnen +25).
- L 5) Wasserbolzen (E)[5032] R: 16,5m / D: -
Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
- M 6) Wolke der Benommenheit (1,5m) (E)[5033] R: 3m / D: 6KR
Erschafft eine Gaswolke mit 1,5m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen krit. Treffer `C` durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen krit. Treffer `B` und in der 5. und 6. KR einen krit. Treffer `A`. Sie drifft mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.
- M 7) Eisbolzen (E)[5034] R: 16,5m / D: -
Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.
- M 8) Feuerbolzen (E)[5035] R: 16,5m / D: -
Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
- S 9) Kälteball (E)[5036] R: 16,5m / D: -
Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.
- S 10) Vakuum (3m) (F)[5037] R: 16,5m / D: -
Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.
- S 11) Feuerball (E)[5038] R: 16,5m / 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.

99% Elfenblut

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 35. Voltan 4028 [35.9.4028]. Also 33 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 7751.00 Abenteuerpunkte und 76 GS, 3 SS und 4 He

- Für die Sprache Sprachkunde Malaleeh wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Lernen der Zauberstufen 7, 8, 9, 10 und 11 der Liste Wege der Elemente dauert 10 Tage und kostet 3105.00 Abenteuerpunkte und 3058,4 Heller
- Lernen des Langbögen-Pools von 39 auf 50 dauert 3 Tage und kostet 1512 Abenteuerpunkte und 1489,3 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Nachladen +2; Beschleunigtes Zielen +2; Voraussicht +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 16 auf 20 dauert 1 Tag und kostet 287 Abenteuerpunkte und 282,7 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +2 / verfügbarer Pool: 0
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Schockbolzen von 0 auf 28 dauert 6 Tage und kostet 203 Abenteuerpunkte und 200 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Wasserbolzen von 0 auf 2 dauert 1 Tag und kostet 51 Abenteuerpunkte und 50,2 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Eisbolzen von 0 auf 2 dauert 1 Tag und kostet 101 Abenteuerpunkte und 99,5 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Feuerbolzen von 0 auf 2 dauert 1 Tag und kostet 101 Abenteuerpunkte und 99,5 Heller
- Lernen der Zauberstufe 4 der Liste Kampf verbessern dauert 2 Tage und kostet 276.00 Abenteuerpunkte und 271,9 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Malaleeh von 23 auf 23 (Kf verringert auf 100) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 24 auf 60 dauert 8 Tage und kostet 2115 Abenteuerpunkte und 2083,3 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigter Angriff +1; Waffenmeister +10 / verfügbarer Pool: 0

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

- Talent Reiten autodidaktisch gesteigert von 27 auf 28
- Talent Ausdauer autodidaktisch gesteigert von 5 auf 20
- Talent Schleichen autodidaktisch gesteigert von 8 auf 12
- Talent Sprachkunde Orkisch autodidaktisch gesteigert von 7 auf 9

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 4549 Abenteuerpunkte und 64 GS, 4 SS und 1 He

- Lernen des Ausweichen-Pools von 20 auf 30 dauert 2 Tage und kostet 752 Abenteuerpunkte und 740,7 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 30 auf 40 dauert 2 Tage und kostet 802 Abenteuerpunkte und 790 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Akrobatik von 8 auf 30 dauert 5 Tage und kostet 819 Abenteuerpunkte und 806,7 Heller
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 60 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 702 Abenteuerpunkte und 691,5 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 70 auf 80 dauert 6 Tage und kostet 752 Abenteuerpunkte und 2222,2 Heller
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 80 auf 83 dauert 1 Tag und kostet 235 Abenteuerpunkte und 231,5 Heller / Waffenfertigkeiten: Waffenmeister +3; Tödliche Waffe +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Pflanzenkunde von 42 auf 47 dauert 2 Tage und kostet 487 Abenteuerpunkte und 959,4 Heller
- Das physikalische Gesetz "Parallaxe" wurde gelernt.

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

- Talent Klettern autodidaktisch gesteigert von 7 auf 9
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Fischen & Angeln autodidaktisch gesteigert von 6 auf 7

Gelernt wurde vom 3. Xolol 4029 [03.04.4029] bis zum 26. Xolol 4029 [26.4.4029]. Also 23 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 6346.00 Abenteuerpunkte und 0 GS, 7 SS und 7 He

- Lernen des Eigenschaft Geschicklichkeit von 83 auf 84 kostet 5025 Erfahrungspunkte und dauert eine Woche.
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 83 auf 84 dauert 1 Tag und kostet 79 Abenteuerpunkte und 77,8 Heller / Waffenfertigkeiten: Waffenmeister +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen der Zauberstufe 8 der Liste Klinge des Kriegers dauert 8 Tage und kostet 552.00 Abenteuerpunkte
- Lernen der Zauberstufe 10 der Liste Klinge des Kriegers dauert 4 Tage und kostet 690.00 Abenteuerpunkte

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

- Talent Fischen & Angeln autodidaktisch gesteigert von 7 auf 21
- Talent Zechen autodidaktisch gesteigert von 9 auf 19
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 2 Punkte

Gelernt wurde vom 32. Yardack 4029 [32.05.4029] bis zum 22. Tehbar 4029 [22.6.4029]. Also 30 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 4266 Abenteuerpunkte und 76 GS, 6 SS und 5 He

- Lernen des Schwerter-Pools von 42 auf 42 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 6 auf 11 dauert 2 Tage und kostet 210 Abenteuerpunkte und 413,7 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 11 auf 16 dauert 1 Tag und kostet 222 Abenteuerpunkte und 215,9 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 16 auf 21 dauert 2 Tage und kostet 235 Abenteuerpunkte und 451,2 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 21 auf 27 dauert 3 Tage und kostet 298 Abenteuerpunkte und 847,1 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 27 auf 33 dauert 4 Tage und kostet 316 Abenteuerpunkte und 1178,7 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 33 auf 39 dauert 3 Tage und kostet 334 Abenteuerpunkte und 919,3 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 39 auf 45 dauert 2 Tage und kostet 352 Abenteuerpunkte und 635,4 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 45 auf 52 dauert 2 Tage und kostet 434 Abenteuerpunkte und 770,4 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 52 auf 59 dauert 1 Tag und kostet 458 Abenteuerpunkte und 398,5 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 59 auf 62 dauert 2 Tage und kostet 204 Abenteuerpunkte und 695,6 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Zaubersprache von 7 auf 15 (Kf verringert auf 75) dauert 1 Tag und kostet 346 Abenteuerpunkte und 292,4 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Zaubersprache von 15 auf 20 (Kf verringert auf 75) dauert 1 Tag und kostet 232 Abenteuerpunkte und 196 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Zeichensprache von 7 auf 15 (Kf verringert auf -25) dauert 1 Tag und kostet 46 Abenteuerpunkte und 38,9 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Zeichensprache von 15 auf 20 (Kf verringert auf -25) dauert 1 Tag und kostet 45 Abenteuerpunkte und 38 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Zeichensprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Talents Rechnen von 7 auf 15 dauert 2 Tage und kostet 146 Abenteuerpunkte und 246,7 Heller
- Lernen des Talents Rechnen von 15 auf 23 dauert 1 Tag und kostet 178 Abenteuerpunkte und 150,4 Heller
- Lernen des Talents Rechnen von 23 auf 31 dauert 1 Tag und kostet 210 Abenteuerpunkte und 177,4 Heller

Per Autodidaktik gelernt seit dem 22. Tehbar 4029 [22.6.4029]

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

aktive Verletzungen

Datum	Verheilt	Auswirkung	Verletzung
15.05.4029	dauerhaft	linken Arm verloren	Hitze:E79