

Thorgan, Mann

Huf- und Waffenschmied

Eigenschaft	Wert
Kraft	78
Geschicklichkeit	80
Reaktion	66
Intelligenz	71
Selbstbeherrschung	72
Aussehen	66
persönliche Ausstrahlung	69-5
Wahrnehmung/Erinnerung	70
Gabe	65
Glaube	63
Geist	60
Lebensenergie	101
	(75/60/50/40/30/20/10)
Traglast	17,31kg
Bewegungsweite [m/min]	63 (87)
Kondition	266
Zauberpunkte	1/1/1
Magieangriffswert	33
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	33/33/33
Erfahrungspunkte	55738
Abenteuerpunkte	276

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	3	4	4	1	
Gesicht	0	0	0	0	
Oberkörper	14	9	7	2	
Taille	14	9	7	2	
Oberarme	5	2	3	1	13
Unterarme	5	2	3	1	
Oberschenkel	5	2	3	1	
Unterschenkel	5	2	3	1	
Hände	0	0	0	0	
Füße	3	2	3	1	

Vermögen: 12,68GS [12GS, 6SS und 8He].

Kampfpositionen (Kriegshammer)

	At Malus	Pa Malus
	0	0
	0	0
	3	6
	11	22

Angeborene Talente	Wert
Berserkergang	10
Scharfblick	7
Schmecken	8
Wachgabe	5
schlechte Eigenschaften	Wert
Goldgier bzw. Geiz	10
Neugier	7
Trunkenheit	8
Spielsucht	5
Jähzorn	5
Fresssucht	6
Totenangst	4
Höhenangst	8

B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
½x	0.5		10/h	50.2km/26.6h
1x	1.0		25/h	40.2km/10.6h
1½x	1.5		2/min	12.5km/133.0min
2x	2.1		1/10s	5.5km/44.3min
3x	3.4	0/½	1/s	837m/266s
4x	4.2	0/2	5/s	220m/53s
5x	5.2	0/0	8/s	174m/33.25s

Heben ohne Probe: 78kg
Halten/Blockieren ohne Probe: 390kg

Rüstung anlegen

Name	Dauer	mit Hilfe
Cloth of Chain	12,8s	6,4s
Kleidung, normal (voll)	7,5s	5s
Lederhelm mit Rosen, aus Zwergentempel	3s	1,5s
Lederrüstung, hart (voll)	22,5s	15s
Stiefel (Leder)	15s	7,5s

Geburtsdatum (Alter): 23.07.4009 (19)
Größe: 181 cm
Gewicht: 75 kg
Gesamtgewicht: 92,3 kg
Normalgewicht, BMI:22,9

Berserkergang - Beginn
1. Verwundung, Mitstreiter
kampfunfähig -> Probe gegen Sb
misslungen (<72)
Bewusstlos -> Berserkergang wird
automatisch aktiv
Hereinsteigern: Proben IN & KR
gelungen (<71 & <78), Probe gegen Sb
misslungen (>72) oder Probe gegen
Jähzorn (<5)
Berserkergang - Ende
Proben gegen In & Sb gelungen (<71 &
<72) - alle 12s möglich.
Sobald der letzte Gegner
kampfunfähig, sofort entsprechende
Proben +20 (<91 & <92)

maximale Fallhöhe ohne Probe: 5m

Sprungkraft mit aktueller Last: 255cm
Sprungkraft ohne Last: 417cm

Aufstehen (nach Sturz) dauert 2s

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

Hintergrundoptionen

- 46 - Initiative +20, Parademali für Angriffe von hinten verdoppelt
- 63 - Zwergenfreund
- 65 - Aus reicher Familie - bekommt 5 GS pro Monat
- 93 - mürrischer Heiler

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Hammer of the Hills	18	15	100	6 W10	7	2	0	80	WM20, KnH2, FE1 und BA1
Hammer of the Hills (zu Pferd)	12	9	49	6 W6+6	6	2	---	80	WM20, KnH2, FE1 und BA1
Hammer of the Hills (Berserkergang)	27	9	100	12 W6+12	9	2	---	80	WM20, KnH2, FE1 und BA1
Hammer of the Hills gegen Orks, Goblins & Hobgoblins	21	18	130	6 W12	10	2	0	80	WM20, KnH2, FE1, BA1 und TWa2
Hammer of the Hills gegen Orks, Goblins & Hobgoblins (zu Pferd)	15	12	79	6 W10	9	2	---	80	WM20, KnH2, FE1, BA1 und TWa2
Hammer of the Hills gegen Orks, Goblins & Hobgoblins (Berserkergang)	31	11	130	12 W8	11	2	---	80	WM20, KnH2, FE1, BA1 und TWa2
Schild +11, VV+1	16	13 + 2	81	2 W6	0	1	-1	750	SB, BH1, SK, VV2 und SD
Schild +11, VV+1 (zu Pferd)	---	8 + 2	30	1 W10+1	0	1	---	750	SB, BH1, SK, VV2 und SD
Schild +11, VV+1 (Berserkergang)	24	7	81	2 W8	0	1	---	750	SB, BH1, SK, VV2 und SD
Ausweichen	---	8 + 3	70	---	---	½	---	---	AS4, GS2 und VV3

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BH=Beidhändig, FE=Feldkontrolle erweitern, GS=Gestandener Sprung, KnH=Kampf nach hinten, SB=Schildblock, SD=Schilddrängler, SK=Schildkampf, TWa=Tödliche Waffe, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Zwille +13, Scharfschütze +1, WM +3	28	1 W10+1	2	5\5	30m	45m	WM3 und SS
Zwille +13, Scharfschütze +1, WM +3 (vom Pferd)	-23	1 W8	2	5\5	30m	45m	WM3 und SS
Wurfpfeil	15	2 W10	2	6\2	20m	60m	
Wurfpfeil (vom Pferd)	-36	2 W6+2	2	6\2	20m	60m	

SS=Scharfschütze, WM=Waffenmeister

gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Kriegshämmer	16	13	80	6 W6+6	6	2	0	604 (609)	WM10, KnH2, FE1 und BA1 (Punkte:0)
Ausweichen	---	8 + 3	70	---	---	1/2	---	---	AS4, GS2 und VV3 (Punkte:0)
Wurfpfeile	9	---	15	2 W10	2	6\2	4	395 (433)	---
Zwilen	9	---	15	1 W10	2	5\5	1	393 (433)	---
Schilder	15	12 + 1	70	1 W12	0	1	-1	528 (529)	SB, BH1, SK, VV1 und SD (Punkte:0)

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BH=Beidhändig, FE=Feldkontrolle erweitern, GS=Gestandener Sprung, KnH=Kampf nach hinten, SB=Schildblock, SD=Schilddrängler, SK=Schildkampf, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

Entfernungstabellen Fernkampf

Zwille +13, Scharfschütze +1, WM +3										Wurfpfeil									
m								TP	KT	m								TP	KT
-3	--	--	3	6	9	12	15	2 W6	2	-2	--	--	2	5	8	11	14	2 W12	2
-8	--	--	--	3	6	9	12	1 W10+1	2	-5	--	--	--	2	5	8	11	2 W10	2
-15	--	--	--	--	3	6	9	1 W10	2	-10	--	--	--	--	2	5	8	2 W8+2	2
-23	--	--	--	--	--	3	6	1 W8+1	2	-15	--	--	--	--	--	2	5	2 W8	2
-30	--	--	--	--	--	--	3	1 W8	2	-20	--	--	--	--	--	--	2	2 W6+2	2

Sprachen (Obergrenze:71)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	31	7-4W8	25	Muttersprache	norm.Texte(50%)	Lubosch	7	7-2W8	200	---	---
Anashe	18	7-2W8	75	Grundverständnis	---	Malaleeh	7	7-2W8	75	---	---
Brrgdf	7	7-2W8	0	---	---	Mohzar al Ged	7	7-2W8	75	---	---
Falala	7	7-2W8	200	---	---	Nndackisch	7	7-2W8	50	---	---
Falaleeh	7	7-2W8	75	---	---	Norgasch	7	7-2W8	150	---	---
Gandahr	50	---	100	starker Akzent	Alphabet (5%)	Orkisch	7	7-2W8	75	---	---
Gargr	7	7-2W8	0	---	---	Paschta	45	---	50	schlecht	Alphabet (5%)
Geanish	13	7-2W8	75	Grundverständnis	---	Querka	18	7-2W8	75	Grundverständnis	---
Goblinisch	7	7-2W8	75	---	---	Schischschrischsch	7	7-2W8	200	---	---
Gruhrg	7	7-2W8	0	---	---	Skandihr	18	7-2W8	75	Grundverständnis	---
Guhrtguar	7	7-2W8	75	---	---	Tulamidisch	36	7-4W8	75	schlecht	---
Helole	18	7-2W8	75	Grundverständnis	---	Waleeh	7	7-2W8	75	---	---
Hieera	7	7-2W8	200	---	---	Zaubersprache	10	7-2W8	50	---	Alphabet (5%)
Jashduhr	7	7-2W8	75	---	---	Zeichensprache	20	7-4W8	0	gebrochen	---
Jodasch	7	7-2W8	75	---	---	dRAKisch	7	7-2W8	350	---	---
Kreash	7	7-2W8	200	---	---						

alle Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Kurzschwerter	9	6	15	1 W8+1	4	1	4	361 (385)	---
Schwerter	9	6	15	2 W8+2	6	2	2	361 (385)	---
Langschwerter	9	6	15	3 W8+3	6	3	0	361 (385)	---
Anderthalbhänder	9	6	15	3 W8+3	6	3	0	359 (385)	---
Bihänder	9	6	15	4 W12	8	4	-4	359 (385)	---
Dolche	9	6	16	1 W8+1	5	1	4	366 (385)	---
Degen	9	6	15	2 W8+2	8	2	2	363 (385)	---
kleine Keulen	12	9	40	1 W10+1	3	1	4	436 (481)	---
Keulen	12	9	40	2 W10+2	4	2	2	434 (481)	---
Streitkolben	12	9	40	3 W10+3	6	3	0	434 (481)	---
Kriegshämmer	16	13	80	6 W6+6	6	2	0	604 (609)	WM10, KnH2, FE1 und BA1 (Punkte:0)
große Keulen	12	9	40	3 W10+3	6	3	0	434 (481)	---
Stielhämmer	12	9	40	6 W6+6	6	3	0	434 (481)	---
2H Keulen	12	9	40	8 W6+8	9	4	-4	434 (481)	---
Handäxte	9	6	15	2 W8+2	4	2	2	361 (385)	---
Streitäxte	9	6	15	3 W8+3	6	3	0	359 (385)	---
Kriegsbeile	9	6	15	3 W8+3	6	3	0	359 (385)	---
Schlachtbeile	9	6	15	4 W12	8	4	-4	359 (385)	---
Kampfstöcke	9	6	15	1 W8+1	5	1	4	363 (385)	---
Kampfstäbe	9	6	15	2 W12	8	2	0	363 (385)	---
verb. Kampfstäbe	9	6	15	3 W12	8	3	-4	361 (385)	---
Hellebarden	9	6	15	5 W12	10	5	-8	361 (385)	---
Stoßspeere	9	6	15	2 W12	7	2	2	363 (385)	---
Speere	9	6	15	3 W12	8	3	0	361 (385)	---
Piken	9	6	15	4 W12	9	4	-4	361 (385)	---
Lanze vom Pferd	9	6	15	4 W8+4	12	4	-4	359 (385)	---
Lanzen	9	6	15	5 W12	10	5	-8	359 (385)	---
Chakko	9	6	15	1 W8+1	2	1	4	363 (385)	---
kleine Schlagketten	9	6	16	1 W8+1	2	1	4	366 (385)	---
Morgensterne	9	6	15	2 W8+2	4	2	2	361 (385)	---
Schlagketten	9	6	15	2 W12	4	2	2	363 (385)	---
Kriegsflgel	9	6	14	3 W12	6	3	0	358 (385)	---
große Morgensterne	9	6	15	3 W8+3	6	3	0	359 (385)	---
Peitschen	9	6	16	1 W8+1	3	1	4	366 (385)	---
große Peitschen	9	6	15	2 W8+2	4	2	2	361 (385)	---
kleine Sicheln	9	6	15	1 W8+1	2	1	4	363 (385)	---
Druidensicheln	9	6	15	2 W8+2	4	2	2	361 (385)	---
Sicheln	9	6	15	3 W8+3	6	3	0	359 (385)	---
Unterstützungswaffen	11	---	35	0	4	½	4	423 (433)	---
Schläge Faust	11	---	35	1 W10	4	1	4	419 (433)	---
Schläge Handkante	11	---	35	1 W10	4	1	4	423 (433)	---
Schlaghandschuhe	11	---	35	1 W10	5	1	4	419 (433)	---
Tritte	11	---	35	2 W10	4	2	2	421 (433)	---
Schlagringe	11	---	35	2 W10	6	2	4	419 (433)	---
Sprungtritte	11	---	35	3 W10	6	3	0	423 (433)	---
Umrennen	11	---	35	3 W10	6	3	0	419 (433)	---
Ausweichen	---	8 + 3	70	---	---	½	---	---	AS4, GS2 und VV3 (Punkte:0)
Wurfsterne	9	---	15	1 W10	2	6\2	4	395 (433)	---
Wurfmesser	9	---	15	1 W10	2	6\2	4	395 (433)	---
Wurfpfeile	9	---	15	2 W10	2	6\2	4	395 (433)	---
Wurfkeulen	9	---	15	2 W10	4	6\4	2	393 (433)	---
Wurfhämmer	9	---	15	2 W10	4	6\4	2	393 (433)	---
Wurfäxte	9	---	15	3 W10	4	6\4	2	393 (433)	---
Wurfspeere	9	---	15	3 W10	7	6\4	0	393 (433)	---
Kurzbögen	9	---	15	1 W10	2	5\4	1	395 (433)	---
leichte Armbrüste	9	---	15	1 W10	2	3\10	-2	393 (433)	---
Langbögen	9	---	15	2 W10	4	5\4	-3	395 (433)	---
Armbrüste	9	---	15	2 W10	4	3\30	-4	391 (433)	---
schwere Armbrüste	9	---	15	3 W10	6	3\45	-6	391 (433)	---

alle Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
überschwere Armbrüste	9	---	15	4 W10	8	3\60	-8	391 (433)	---
Lasso	9	---	16	---	---	8\20	2	---	---
Blasrohr	9	---	16	---	---	6\3	-1	---	---
Bolas	9	---	15	1 W10	2	6\6	2	395 (433)	---
Schleuder	9	---	16	1 W10	2	6\2	1	398 (433)	---
Zwillen	9	---	15	1 W10	2	5\5	1	393 (433)	---
Bumerang	9	---	15	1 W10	3	6\3	3	393 (433)	---
Speerschleudern	9	---	15	3 W10	8	6\10	-2	395 (433)	---
Buckler	---	8	35	---	---	1	0	---	---
Schilder	15	12 + 1	70	1 W12	0	1	-1	528 (529)	SB, BH1, SK, VV1 und SD (Punkte:0)
große Schilder	---	8	35	---	---	1	-2	---	---
Mann-Schilder	---	8	35	---	---	1	-4	---	---
Waffenschilder	11	8	35	2 W10	1	1	-2	419 (433)	---

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BH=Beidhändig, FE=Feldkontrolle erweitern, GS=Gestandener Sprung, KnH=Kampf nach hinten, SB=Schildblock, SD=Schilddrängler, SK=Schildkampf, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

Talente (komplett ohne Sprachen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	2-1W4	100	90	9+2	Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	8-1W4	25	80	8
Akrobatik [GS+1]	---	30	80	60-6	Kochen	8-2W8	0	80	8+10
Alchimie	7-1W8	250	71	7+2	Laufen [+16]	---	150	80	54-6
Ausdauer [Kondition + 110]	---	250	78	51+4	Lykantrophiekontrolle	6-1W12	450	70	7-5
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	8-2W8	75	80	8	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	7-1W10	250	70	15-4
Bekehren	6-2W12	50	63	6	Maße und Entfernungen schätzen	6-1W4	50	70	12+20
Beschatten	6-1W8	30	82	8+5	Meucheln	8-1W4	300	80	8-4
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 8 / 9 / 9]	---	100	66	20	Minnekünste und Verführen	5-1W8	0	64	6-5
Diplomatie	---	150	64	6-5	Pflanzenkunde	---	125	71	7
Entfesseln	8-1W3	50	80	8	Rechnen [Zählen, addieren und subtrahieren grenzenlos möglich]	---	0	71	20
Etwas verbergen	7-1W8	0	70	7	Reiten [normaler Reiter]	8-3W8	75	80	26+15
Fallen stellen & Jagen	2-1W4	25	80	8+6	Richtungssinn	7-1W4	75	70	7
Feilschen	2-1W3	100	76	11-8	Schleichen	9-1W4	150	80	15
Feinschmiedekunst	4-1W4	30	80	18+13	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	11-1W4	100	80	8
Fernkampf vom Pferd [Malus 66]	4-2W4	75	80	8	Schneidern [Reparatur von Rüstungen ohne Probe möglich]	4-2W10	70	80	25
Fischen & Angeln	8-1W4	0	80	8+5	Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	7-3W8	30	80	25
Foltern	7-1W4	25	70	7	Schwimmen [Nichtschwimmer]	8-1W8	70	80	8
Gassenwissen	---	150	64	6	Segeln [rudern auf Seen möglich]	8-1W8	75	37	3
Gefahren erkennen	---	350	60	6+3	Singen, Musizieren und ...	8-1W4	50	69	6
Geheimfächer finden	7-1W4	150	70	7	Spuren lesen	7-2W10	100	70	20+5
Geschichtswissen Elfen	7-1W4	250	90	12	Steinhauerei	7-1W8	30	78	7
Geschichtswissen Halblinge	7-1W4	250	90	12	Tanzen	8-1W8	0	80	8
Geschichtswissen Land bzw. Staat	7-1W4	250	90	13	Tarnen	7-1W8	90	80	8+5
Geschichtswissen Menschen	7-1W4	250	90	18	Taschenspielereien	8-1W8	150	80	8-10
Geschichtswissen Stadt und Umland	7-1W4	250	90	18	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	7-1W4	10	72	7-9
Geschichtswissen Umgebung	7-1W10	250	90	28	Tier- und Monsterkunde	---	150	70	23
Geschichtswissen Zwerge	7-1W4	250	90	11	Überreden & Überzeugen	3-1W3	130	64	6-8
Gewichte & Werte schätzen	3-1W4	100	70	7	Verkleiden	8-1W6	30	80	8
Glücksspiel	8-1W8	100	80	8-5	Waffenbau & Schmieden [ausreichende Grundfertigkeiten]	7-3W12	150	78	56
Heilung	11-1W8	350	60	6+20	Wagen lenken	2-1W4	50	80	8+2
Heraldik	7-1W4	0	80	8	Wettervorhersage	6-1W4	0	70	7
Himmelskunde	7-1W4	75	70	7	Wildniskenntnisse	6-1W4	0	70	7
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 104]	---	150	78	52	Wissen erlangen	---	50	80	75
Kampf zu Pferd [Malus: 66]	4-1W4	75	80	8	Wissen um die Physik [2 Gesetze bekannt]	---	175	71	14
Kampfkoordination [±0]	---	150	80	40	Zechen	15-1W10	25	101	20-8
Klettern	8-2W4	100	80	8-8					

Bekannte Gesetze der Physik: I) Parallaxe und I) Schrauben als Bewegungsmechanismen

Schmieden (Forging Mastery) [SUC¹⁰⁴]

- S 1) Entzünden (F)[8027] R: B / D: -
Magier kann jedes entzündbare Material anzünden.

Liste der Begegnungen

[16594]: Leichenlicht (III) - Beschreibung bekannt
 [16631]: Spirium - Probe misslungen
 [16667]: »normal erschaffene« Untote (V) - Probe misslungen
 [16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen
 [16739]: Wespe - Probe misslungen
 [16763]: Jaderücken - Beschreibung & Verhalten
 [16767]: Gargoyl - Probe misslungen
 [16775]: Käfer - Probe misslungen
 [16781]: Weißschlange - Beschreibung & Verhalten
 [16791]: Geringere Riesenspinnen - Probe misslungen
 [16794]: Himmelsmanta - Probe misslungen
 [16801]: Große Frizzm (II) - Probe misslungen

[16828]: »normal erschaffene« Untote (II) - Probe misslungen
 [16850]: Wolf - Probe misslungen
 [16935]: Ihlwolf - Probe misslungen
 [17000]: Niederer Schwingenschädel (fliegt) (I) - Probe misslungen
 [17004]: Dorndämon(II) - Beschreibung & Verhalten
 [17055]: Höherer Schwingenschädel (fliegt) (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 - Beschreibung & Verhalten
 [17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen

[17198]: Corvox (I) - Probe misslungen
 [17224]: Waldtroll - Beschreibung & Verhalten
 [17234]: Mustang - Probe misslungen
 [17255]: Höherer Knochenmann (III) - Probe misslungen
 [19094]: Pickelhaut (Ork) - Probe misslungen
 [19095]: Untoter Troll - Beschreibung & Verhalten
 [19096]: Tarasius - Probe misslungen
 [27030]: Puma - Probe misslungen
 [27414]: Matschnapper - Probe misslungen
 [27415]: Rapp-Raben - Probe misslungen
 [27416]: Funken - Probe misslungen
 [27417]: Kerko - Beschreibung bekannt

Waffen/Rüstung

Name	Ort	Gewicht
Hammer of the Hills	Rechte Hand	Gewichtslos
Hammer of the Hills gegen Orks, Goblins & Hobgoblins	Rechte Hand	Gewichtslos
Schild +11, VV+1	linke Hand	1 kg
Zwille +13, Scharfschütze +1, WM +3	Gürtel	250 g
Lederrüstung, hart (voll) +0 für die Größe 181cm.	Körper	5,028 kg
Kleidung, normal (voll) +0 für die Größe 181cm.	Körper	2,514 kg
Stiefel (Leder) +0 für die Größe 181cm.	Füße	1,508 kg
Amulett, 1/d Stärke IV	Hals	300 g
Thorgans Steinebeutel, max 25 Steine	Hüfte / Inhalt: Stahlkugeln , Bleikugeln , aufgesammelte Kiesel , Standardsteine und Stahlkugeln mit Dornen	75 g + 500 g
Cloth of Chain , Stoffhemd, RS 2 gegen Feuer	Körper	2,124 kg
Lederhelm mit Rosen, aus Zwergentempel	Kopf	1,333 kg

allgemeine Gegenstände

Name	Ort	Gewicht
Thorgans Geldbeutel	Gürtel / Inhalt: 12,7 GS	75 g + 498 g
Thorgans Rucksack	auf kleines Schlachtroß Riih / Inhalt: Feuerstein & Stahl (500x) (3min) , Wurfpeil , MINDSET (modest item) , FLINT OF THE GODS (Feuerstein) , Regenerationstrank und 14 weitere Gegenstände!	1,25 kg + 12,675 kg
Feuerstein & Stahl (500x) (3min)	in Thorgans Rucksack	125 g
Wasserschlauch 2l	in Thorgans Satteltaschen / Inhalt: Wasser 2l	125 g + 2 kg
Wasser 2l	in Wasserschlauch 2l	2 kg
20xWurfpeil	in Thorgans Rucksack	10 kg
8xFederpfeife , Mag.Kontrollzauber, 1 aktiv, 1 passiv	in Thorgans Satteltaschen	800 g
MINDSET (modest item) , gewonnene Spiele : 15, Laylin: 12 (Regel: Int-Probe: +-10 ist Remis)	in Thorgans Rucksack	2,5 kg
HAMMER OF THE HILLS (modest item)	Rechte Hand	2,1 kg
Cloth of Chain (modest item)	Körper	Gewichtslos
CHIMES OF COMMUNICATION (modest item)	in Thorgans Satteltaschen	2,2 kg
FOOD POUCH (modest item)	in Thorgans Satteltaschen	375 g
FLINT OF THE GODS (Feuerstein) , unzerstörbar, Flammenmacher	in Thorgans Rucksack	50 g

Tränke

Name	Ort	Gewicht
0x Fingertrank , Tasten, 1-20d	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Nasentropfen , Riechen, 1-20d	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Trank der Eule , Elfennachtsicht, 1-20d	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Trank der guten Ohren , Horchen, 1-20d	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Zaubertrank , Zaubertrank hören, 1-20d	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Feueressenz , Feuer heilt anstatt Schaden, 6h	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Meister der stumpfen Waffen , Pool +25, bA +1, 36s	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Der Todestäuscher , nach tödlichem Treffer, bewusstlos, dabei heilt alles, 40-400d	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Feldherr , bA +1, WM +50, KK +3, 10-200s	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Axtmeister , Pool +25, bA +1, 36s	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Kettenwaffenmeister , Pool +25, bA +1, 36s	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Regenerationstrank , übersteigerte Regeneration, heilt alles SEHR schnell, 2-12d	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Schwertmeister , Pool +25, bA +1, 36s	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Wolfsoffer , Spuren lesen +40, Ge +20, Ko ×2, 1h	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos
0x Der Tag des Glücklichen , jeder Wurf um 50% verbessert, 18-240s	in Thorgans Rucksack	Gewichtslos

Beutel, den Thorgan schleppt

Name	Ort	Gewicht
Beutel, den Thorgan schleppt	auf kleines Schlachtroß Riih	375 g

kleines Schlachtroß Riih

Name	Ort	Gewicht
kleines Schlachtroß Riih	transportiert: Thorgans Sattel , Beutel, den Thorgan schleppt , Thorgans Rucksack , Thorgans Zaumzeug und Thorgans Satteltaschen	frei: 139,4 kg
Thorgans Sattel	auf kleines Schlachtroß Riih	5 kg
Thorgans Zaumzeug	auf kleines Schlachtroß Riih	1 kg
Thorgans Satteltaschen	auf kleines Schlachtroß Riih / Inhalt: Bebble-Matte (0.3 kg) , Wolldecke (1.2 kg) , Eßbesteck, Zinn (0.25 kg) , Teller, irden (0.15 kg) , Federpfeife und 4 weitere Gegenstände!	1,875 kg + 8,425 kg
Bebble-Matte (0.3 kg)	in Thorgans Satteltaschen	300 g
Wolldecke (1.2 kg)	in Thorgans Satteltaschen	1,6 kg
Eßbesteck, Zinn (0.25 kg)	in Thorgans Satteltaschen	250 g
Teller, irden (0.15 kg)	in Thorgans Satteltaschen	150 g
Waffenpflegeset Schußwaffen (0.625 kg)	in Thorgans Satteltaschen	625 g

Steine für die Zwille

Name	Ort	Gewicht
25x Standardsteine	in Thorgans Steinebeutel, max 25 Steine	500 g
0x Stahlkugeln mit Dornen	in Thorgans Steinebeutel, max 25 Steine	Gewichtslos
0x aufgesammelte Kiesel	in Thorgans Steinebeutel, max 25 Steine	Gewichtslos
0x Bleikugeln	in Thorgans Steinebeutel, max 25 Steine	Gewichtslos
0x Stahlkugeln	in Thorgans Steinebeutel, max 25 Steine	Gewichtslos

Handwerk - Werkzeug und Material

Name	Ort	Gewicht
magische Spitzhacke , Nutzer kann doppelt so schnell und doppelt so lange graben.		4,5 kg
0x Vorschlaghammer (3.0 kg)		Gewichtslos
0x Pickhacke (5.0 kg)		Gewichtslos
0x Brecheisen (2.125 kg)		Gewichtslos
Hammer (1.0 kg)		1 kg
0x Kette, 5m (2.0 kg)		Gewichtslos
0x Schaufel (2.0 kg)		Gewichtslos
Säge (1.2 kg)		1,2 kg
2x Holznägel, 50 Stück (0.5 kg)		1 kg
2x Eisennägel, 50 Stück (0.75 kg)		1,5 kg

Alchemistische Rezeptesammlung

Name	Ort	Gewicht
Rezeptbuch für alchemistische Rezepte in der Bibliothek	Inhalt: Trank der Abstinenz und Trank der Seeleute	2 kg
Trank der Seeleute , Hydrophobie -1/Dosis, nicht seekrank, Dauer 10-200 min	in Rezeptbuch für alchemistische Rezepte in der Bibliothek	Gewichtslos
Trank der Abstinenz , Trunkenheit -1/Dosis, Dauer 10-200min	in Rezeptbuch für alchemistische Rezepte in der Bibliothek	Gewichtslos

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			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

Beschreibung meiner besonderen magischen Gegenstände

CHIMES OF COMMUNICATION (modest item) - Diese beiden Glockenspiele sind auf magische Weise miteinander verbunden, so dass die Töne, die auf dem einen Glockenspiel gespielt werden, auch auf dem anderen erklingen, egal wie weit sie voneinander entfernt sind. Ein Codesystem kann verwendet werden, um Nachrichten über beliebige Entfernungen zu übermitteln. Für komplexe Botschaften sind allerdings erfolgreiche Proben gegen Singen, Musizieren und Erzählen von Legenden notwendig!

Cloth of Chain (modest item) - Diese Art von Rüstung gibt es in drei Formen: Stoffhemd (RS 9/7/4/1/13), Stoffhemd und Beinschienen (RS 9/7/4/1/15) oder Stoffharnisch (RS 9/7/4/1/16). Aus einer faserigen Wurzel namens Halron gewebt, ist dieser Stoff bei richtiger Verarbeitung sehr widerstandsfähig gegen scharfe und durchdringende Waffen. Es ist ratsam, den Kettenstoff über einem gepolsterten Waffenrock zu tragen, da er die Haut des Trägers reizen kann - einige Rüstungen sind mit Nieten besetzt und mit Leder unterlegt (was dieses Problem mindert). Leider ist dieser Stoff extrem resistent gegen Farbstoffe und hat daher meist eine graubraune Farbe. Außerdem ist dieser Stoff entflammbar (genau wie normaler Stoff), so dass er gegen Feuerangriffe als RS 2 bzw. 3 (Harnisch) gilt. Anmerkung: Kettenstoff wurde vor etwa 800 Jahren in den nördlichen Regionen populär, wo die zusätzliche Wärme in diesem kalten Klima von Vorteil ist. Nur wenige haben die Verarbeitung der Halronwurzel gemeistert: Daher ist die Rüstung recht teuer (fünffmal so teuer wie eine Kettenrüstung). Dennoch wird sie von denjenigen, die arkane Künste praktizieren, sehr geschätzt, da sie das Wirken von Zaubern nicht behindert.

FLINT OF THE GODS (Feuerstein) - Dieses unerschöpfliche und unzerstörbare Stück Feuerstein wird sofort die gewünschte Flamme erzeugen.

FOOD POUCH (modest item) - Alle Lebensmittel, die in diesen normalgroßen Tuchbeutel gelegt werden, verderben nicht.

HAMMER OF THE HILLS (modest item) - Dieser +20 Kriegshammer (WM10) hat einen Bonus von +50 (WM10, TWa2) gegen Orks, Goblins und Hobgoblins.

MINDSET (modest item) - Dieses wunderschön geschnitzte Schachspiel enthält Figuren aus Birken- und Rosenholz. Seine Figuren bewegen sich auf das geistige Kommando der Spieler. Nachdem der Besitzer seine 100. Partie mit dem Spiel gewonnen hat, erhöht sich ausserdem seine Intelligenz permanent um 1 Punkt.

Lebenslauf

Meine Geschichte

Thorgans Geschichte

Hallo, ich bin Thorgan. Thorgan Hamersbalt und ja, ich weiss, mein Name hört sich sehr ungeduldig an. Haha! Ich bin das 4. Kind von Ragnan und Hamari Hamersbalt. Dann sind da noch meine beiden älteren Brüder Elson und Satir, meine ältere Schwester Illia und die beiden jüngeren Nahari und Zitana. Außerdem lebt noch unser Großvater Freick mit auf unserem Gestüt. Vater hat eine sehr erfolgreiche Zucht von Schlachtrössern aufgebaut, weshalb es uns finanziell sehr gut geht und wir viele Mägde und Stallburschen beschäftigen können. Wir haben sogar eine kleine Schmiede.

Seit ich mich erinnern kann, kam unserem Großvater immer ein Zwerg namens Torin Eichenschild besuchen. Die beiden erzählten sich dann immer die Geschichten von ihren Abenteuern. Ich saß immer bei Torin auf dem Schoß, weshalb er wohl irgendwann anfang, mir Gandhar, die Sprache der Zwerge, beizubringen.

Eines Tages, ich war 12 Jahre alt, war Torin wieder zu Besuch und es mussten dringend Hufeisen geschmiedet werden, doch Vater hatte sich verletzt, weshalb Torin sich anbot die Arbeit zu erledigen. Ich durfte zusehen und es faszinierte mich, wie Torin das Eisen bearbeitete, ganz anders wie Vater. Da beschloss ich, Schmied zu werden. Ich fragte Torin, ob er mir das Schmieden beibringen würde und seitdem lehrte er mich jedesmal, wenn er da war, das Schmieden. Er erzählte mir auch von besonderen Legierungen und Slarium und Arnikum, magischen Metallen. Als ich dann 15 war ging ich nach Leet, um in der Schmiede zur Lehre zu gehen.

Heute bin ich mit Herstellung meines Gesellenstücks, eines +10 Schwertes für Ritter Merino, fertig geworden. Am Abend werde ich das Ende meine Lehre mit meinen Brüdern und Freunden im Brandkessel tüchtig feiern...

1. Abenteuer - Das Monster von Leet

Wir waren gerade ordentlich am Zechen, als draußen am Osttor die Alarmglocke geläutet wurde. Wir sprangen sofort auf und liefen hin. Dort angekommen, sahen wir, wie eine Halblingsfrau eine schwer verletzte Frau mit ihrem Baby durch das Tor führte. Sofort wurden die beiden zu unserer Heilerin gebracht, die sie gleich mit Lady Morgan untersuchte. Mittlerweile wussten wir auch, dass es die Frau des Winzers vom Wingut aus dem Gebirge war. Den hinzugekommenen Ritter Merino erklärten die Heilerin, dass das Baby schon tot war und die Mutter auch nicht überleben werde. Daraufhin bat Ritter Merino alle kampffähigen Männer in einer Stunde gerüstet zum Herrenhaus zu kommen.

Zum vereinbarten Zeit fand ich mich am Herrenhaus ein. Ritter Merino wollte eine kleine Gruppe ins Gebirge entsenden, um nach dem Rechten zu sehen. Die anderen sollten Leet bewachen. Er bat den Kavalleristen Archibald, Rachel Marianna Morgan, Shaea al'Moonstone, den Elf Laylin'Far und die Halblingsfrau Ella Donnerbalken zur Besprechung ins Herrenhaus. Da fasste ich mir ein Herz und bot mich an freiwillig zu helfen. Er überlegte kurz und winkte mich dann hinein.

Wir berieten uns ca 1 Stunde lang und fassten den Entschluss im Morgengrauen aufzubrechen. Mittags erreichten wir das Wehrhof und fingen an in den Gebäuden nach Überlebenden zu suchen. Leider fanden wir erst den Eigentümer und dann auch den Schmied und einen Knecht nur noch tot. Dann fanden wir die Frauen mit ihren Kindern in einem Kellerschutzraum. Da sie sehr ängstlich waren, ließen wir uns überreden sofort nach Leet aufzubrechen. Auf dem Weg dorthin wurde uns gewahr, dass wir es nicht schaffen würden und wir entschieden uns beim Köhler die Nacht zu verbringen.

Was ich bisher gelernt habe

bis zum 28. Boham 4028 [28.10.4028] wurde nichts autodidaktisch gelernt

Gelernt wurde vom 28. Boham 4028 [28.10.4028] bis zum 11. Daschdar 4029 [11.1.4029]. Also 23 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 9936 Abenteurpunkte und 97 GS, 3 SS und 7 He

- Das physikalische Gesetz "Schrauben als Bewegungsmechanismen" wurde gelernt.
- Lernen des Schilder-Pools von 40 auf 60 dauert 4 Tage und kostet 2005 Abenteurpunkte und 1964,9 Heller / Waffenfertigkeiten: Schildblock +1; Schildkampf +1; Schilddrängler +1; Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Kriegshämmer-Pools von 40 auf 60 dauert 4 Tage und kostet 3005 Abenteurpunkte und 2944,9 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigter Angriff +1; Waffenmeister +10 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 7 auf 30 (Kf verringert auf 25) dauert 5 Tage und kostet 506 Abenteurpunkte und 495,9 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 3 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Geanish 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 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 wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Talents Ausdauer von 41 auf 51 dauert 2 Tage und kostet 1482 Abenteurpunkte und 1452,4 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 26 auf 36 dauert 2 Tage und kostet 907 Abenteurpunkte und 888,9 Heller
- Lernen des Talents Kampfkoordination von 26 auf 40 dauert 3 Tage und kostet 1284 Abenteurpunkte und 1258,3 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Gandahr von 18 auf 30 (Kf verringert auf 100) dauert 3 Tage und kostet 747 Abenteurpunkte und 732,1 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Schriftgrad gelernt!

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

- Talent Spuren lesen autodidaktisch gesteigert von 7 auf 20
- Talent Maße und Entfernungen schätzen autodidaktisch gesteigert von 7 auf 12
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodidaktisch gesteigert von 30 auf 31
- Talent Schleichen autodidaktisch gesteigert von 8 auf 15
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt

Gelernt wurde vom 7. Daschdar 4029 [07.01.4029] bis zum 10. Maresch 4029 [10.2.4029]. Also 43 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 6136 Abenteurpunkte und 114 GS, 7 SS und 4 He

- Lernen des Talents Akrobatik von 8 auf 30 dauert 5 Tage und kostet 544 Abenteurpunkte und 533,1 Heller
- Lernen des Talents Akrobatik von 30 auf 40 dauert 2 Tage und kostet 327 Abenteurpunkte und 320,5 Heller
- Lernen des Talents Akrobatik von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 377 Abenteurpunkte und 369,5 Heller
- Lernen des Talents Akrobatik von 50 auf 60 dauert 8 Tage und kostet 427 Abenteurpunkte und 1673,8 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 16 auf 30 dauert 3 Tage und kostet 864 Abenteurpunkte und 846,7 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +3 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 30 auf 40 dauert 2 Tage und kostet 677 Abenteurpunkte und 663,5 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Waffenbau & Schmieden von 54 auf 56 dauert 1 Tag und kostet 205 Abenteurpunkte und 200,9 Heller
- Lernen des Kriegshämmer-Pools von 60 auf 70 dauert 6 Tage und kostet 1577 Abenteurpunkte und 4636,4 Heller
- Lernen des Talents Schreinern von 8 auf 25 dauert 7 Tage und kostet 399 Abenteurpunkte und 782 Heller
- Lernen des Talents Schneidern von 8 auf 25 dauert 7 Tage und kostet 739 Abenteurpunkte und 1448,4 Heller
- Lernen des Zwillen-Pools von 15 auf 15 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteurpunkte und 0 Heller
- Lernen des Wurfpeile-Pools von 15 auf 15 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteurpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!

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

- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent magische Dinge erkunden & Runen lesen autodidaktisch gesteigert von 7 auf 13

Gelernt wurde vom 3. Xolol 4029 [03.04.4029] bis zum 36. Xolol 4029 [36.4.4029]. Also 33 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 7067 Abenteurpunkte und 98 GS, 9 SS und 2 He

- Lernen des Talents Laufen von 36 auf 41 dauert 1 Tag und kostet 472 Abenteurpunkte und 462,6 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 41 auf 46 dauert 1 Tag und kostet 485 Abenteurpunkte und 475,3 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 46 auf 51 dauert 1 Tag und kostet 497 Abenteurpunkte und 487,1 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 51 auf 54 dauert 1 Tag und kostet 304 Abenteurpunkte und 297,9 Heller
- Lernen des Talents Rechnen von 7 auf 20 dauert 6 Tage und kostet 91 Abenteurpunkte und 178,4 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Zeichensprache von 7 auf 20 (Kf verringert auf -50) dauert 3 Tage und kostet 91 Abenteurpunkte und 89,2 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Zeichensprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Talents Blindkampf von 6 auf 10 dauert 1 Tag und kostet 217 Abenteurpunkte und 212,7 Heller
- Lernen des Talents Blindkampf von 10 auf 20 dauert 2 Tage und kostet 577 Abenteurpunkte und 565,5 Heller
- Lernen des Kriegshämmer-Pools von 70 auf 75 dauert 1 Tag und kostet 807 Abenteurpunkte und 790,9 Heller / Waffenfertigkeiten: Feldkontrolle erweitern +1 / verfügbarer Pool: 5
- Lernen des Kriegshämmer-Pools von 75 auf 80 dauert 2 Tage und kostet 820 Abenteurpunkte und 1607,2 Heller / Waffenfertigkeiten: Kampf nach hinten +2 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 40 auf 45 dauert 1 Tag und kostet 357 Abenteurpunkte und 349,9 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 45 auf 50 dauert 1 Tag und kostet 370 Abenteurpunkte und 362,6 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 50 auf 55 dauert 2 Tage und kostet 382 Abenteurpunkte und 748,7 Heller

- Lernen des Ausweichen-Pools von 55 auf 60 dauert 1 Tag und kostet 395 Abenteuerpunkte und 387,1 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
 - Lernen des Schilder-Pools von 60 auf 65 dauert 3 Tage und kostet 532 Abenteuerpunkte und 1564,1 Heller
 - Lernen des Schilder-Pools von 65 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 545 Abenteuerpunkte und 1068,2 Heller / Waffenfertigkeiten: Beidhändig +1 / verfügbarer Pool: 0
 - Lernen der Zauberstufe 1 der Liste Schmieden dauert 4 Tage und kostet 125 Abenteuerpunkte und 245 Heller
- Per Autodidaktik gelernt bis zum 32. Yardack 4029 [32.05.4029]
- schlechte Eigenschaft Neugier verbessert um 1 Punkt
 - schlechte Eigenschaft Trunkenheit verbessert um 1 Punkt
 - Talent Zechen autodidaktisch gesteigert von 10 auf 20
 - Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 2 Punkte
 - schlechte Eigenschaft Totenangst verschlechtert um 1 Punkt
 - Talent magische Dinge erkunden & Runen lesen autodidaktisch gesteigert von 13 auf 15

Gelernt wurde vom 32. Yardack 4029 [32.05.4029] bis zum 24. Tehbar 4029 [24.6.4029]. Also 32 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 4730 Abenteuerpunkte und 93 GS, 4 SS

- Lernen des Talents Wissen erlangen von 8 auf 13 dauert 1 Tag und kostet 152 Abenteuerpunkte und 149 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 13 auf 18 dauert 3 Tage und kostet 165 Abenteuerpunkte und 478,9 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 18 auf 23 dauert 5 Tage und kostet 177 Abenteuerpunkte und 845,2 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 23 auf 29 dauert 1 Tag und kostet 229 Abenteuerpunkte und 215,8 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 29 auf 35 dauert 2 Tage und kostet 247 Abenteuerpunkte und 458,2 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 35 auf 41 dauert 1 Tag und kostet 265 Abenteuerpunkte und 241,8 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 41 auf 48 dauert 2 Tage und kostet 332 Abenteuerpunkte und 595,9 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 48 auf 55 dauert 2 Tage und kostet 357 Abenteuerpunkte und 628,3 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 55 auf 62 dauert 2 Tage und kostet 381 Abenteuerpunkte und 657,2 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 62 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 466 Abenteuerpunkte und 787,5 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 70 auf 75 dauert 4 Tage und kostet 307 Abenteuerpunkte und 1519,6 Heller
- Lernen des Talents Tier- und Monsterkunde von 22 auf 23 dauert 1 Tag und kostet 86 Abenteuerpunkte und 139,8 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 60 auf 66 dauert 1 Tag und kostet 490 Abenteuerpunkte und 398,1 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 66 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 337 Abenteuerpunkte und 1095,2 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Wissen um die Physik von 7 auf 14 dauert 2 Tage und kostet 651 Abenteuerpunkte und 1057,9 Heller
- Das physikalische Gesetz "Parallaxe" wurde gelernt.
- Lernen des Talents Sprachkunde Zaubersprache von 7 auf 10 (Kf verringert auf 50) dauert 1 Tag und kostet 88 Abenteuerpunkte und 71,5 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!

Per Autodidaktik gelernt seit dem 24. Tehbar 4029 [24.6.4029]

Leichtes Schlachtroß Riih

Riih, leichtes Schlachtroß

Stufe 12, Re 121, In 1, RS 6/1/2/3/3, Le 215, max Traglast 147 kg, max Zuglast 735 kg

Stationäre Angriffe :

Rammen AT 15, PA 12, Pool 75, #2, stumpf, TP 3w8+3, KT 5, KK 4, StS TP

Stampfen/Trampeln AT 16, PA 13, Pool 85, #2, stumpf, TP 3w10, KT 6, KK -2, StS TP+50%

Sturmangriffe :

Rammen AT 15, PA 12, Pool 75, #2, stumpf, TP 3w8+3, KT 5, KK 4, StS TP

Stampfen/Trampeln AT 16, PA 13, Pool 85, #2, stumpf, TP 3w10, KT 6, KK -2, StS TP+50%

Wenn das Rammen nicht pariert wird, erfolgt Stampfen/Trampeln als 2. Attacke.