

Ella Donnerbalken, Halblingsfrau

Eigentumsumverteilerin

Eigenschaft	Wert
Kraft	52
Geschicklichkeit	139
Reaktion	72
Intelligenz	71
Selbstbeherrschung	90
Aussehen	50
persönliche Ausstrahlung	107
Wahrnehmung/Erinnerung	76
Gabe	33
Glaube	39
Geist	39
Lebensenergie	84
Traglast im Kampf	3,25kg
Traglast	3,99kg
Bewegungsweite [m/min]	67 / 66
Kondition	126
Zauberpunkte	1/1/1
Magieangriffswert	55
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	105/55/95
Erfahrungspunkte	44866
Abenteuerpunkte	463

(63/50/42/33/25/16/8)

schlechte Eigenschaften	Wert
Fresssucht	9
Neugier	8
Totenangst	8
Spielsucht	8
Goldgier bzw. Geiz	8
Feigheit	5

Sprungkraft mit aktueller Last: 465cm
 Sprungkraft ohne Last: 521cm

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



Geburtsdatum (Alter): 12.03.4003 (26)
 Größe: 105 cm
 Gewicht: 24 kg
 Gesamtgewicht: 27,3 (28) kg
 Normalgewicht, BMI:21,8

Bewegungsweitentabelle				
B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
1/2x	0.5		10/h	24.9km/12.6h
1x	1.1		25/h	19.9km/5.0h
1 1/2x	1.6		2/min	6.2km/63.0min
2x	2.2		1/10s	2772m/21.0min
3x	3.3	0/1/2	1/s	415m/126s
4x	4.4	0/2	5/s	108m/25s
5x	5.5	0/0	8/s	86m/15.75s

maximale Fallhöhe ohne Probe: 6m

Aufstehen (nach Sturz) dauert 1/2s

Vermögen: 0,410GS [4SS und 1He].
 Edelsteine: circa 239 GS

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

- Angeborene Talente
- Riechen
 - Tasten
 - Wachgabe

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Dagger of long strokes, Dolch+20 (VA2), trifft wie Degen (TW+1, Kt+3)	16 + 2	13	80	4 W10+4	10	1/2	4	90	WM10, VA2, BA1 und TWa3
Dagger of long strokes, Dolch+20 (VA2), trifft wie Degen (TW+1, Kt+3) (zu Pferd)	14 + 2	11	61	4 W10+4	10	1/2	---	90	WM10, VA2, BA1 und TWa3
Ausweichen	---	10 + 4	50	---	---	1/2	---	---	AS1, GS2 und VV4

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, GS=Gestandener Sprung, TWa=Tödliche Waffe, VA=Verbesserter Angriff, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Schleuder +32	102	4 W6	3	111	100m	175m	WM2, BZ7, BN2 und Vor1

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

Entfernungstabellen Fernkampf

Schleuder +32 (Standardmunition)										Schleuder +32 (Schleuder, Stahlkugeln mit Dornen)										Schleuder +32 (Stahlkugel)																																																																																																																																																																																												
m	☉	☾	☼	☽	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT	m	☉	☾	☼	☽	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT	m	☉	☾	☼	☽	☿	♋	♌	♍	♎	TP	KT																																																																																																																																																																													
-10	5	8	11	14	17	20	23	4	W8	4	-5	5	8	11	14	17	20	23	8	W8	4	-15	5	8	11	14	17	20	23	4	W8+8	4	-25	2	5	8	11	14	17	20	4	W6+8	3	-50	--	2	5	8	11	14	17	2	W12	3	-13	2	5	8	11	14	17	20	8	W6	3	-75	--	--	2	5	8	11	14	2	W10+2	3	-25	--	2	5	8	11	14	17	4	W12	3	-113	--	--	2	5	8	11	14	2	W10+6	3	-100	--	--	--	2	5	8	11	2	W10	3	-38	--	--	2	5	8	11	14	4	W10+4	3	-150	--	--	--	2	5	8	11	2	W10+4	3	-131	--	--	--	--	2	5	8	2	W8	2	-50	--	--	--	2	5	8	11	4	W10	3	-197	--	--	--	--	2	5	8	2	W8+4	2	-175	--	--	--	--	--	2	5	1	W10	2	-65	--	--	--	--	2	5	8	4	W8	2	-262	--	--	--	--	--	2	5	1	W10+2	2	-87	--	--	--	--	--	2	5	2	W10	2

MS	PS	GS	SS	He	Kr
0	0	0	4	1	0

Mein Vermögen beläuft sich auf 0,410 Goldstücke:
 Außerdem besitze ich noch circa 239 Goldstücke in Edelsteinen.

Version für das Spieldatum Sadang der 2ten Woche im Yardack des Jahres 4029 [13.5.4029]
 (Mittwoch, den 13 März 2024)

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	1-1W6	75	78	7+1	Lykantrophiekontrolle	7-1W20	425	95	9
Akrobatik [GS+2]	---	5	139	70-9	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	9-1W12	225	66	6-8
Alchimie	7-1W10	225	88	8+22	Maße und Entfernungen schätzen	6-2W20	25	88	50+10
Ausdauer [Kondition + 22]	3-1W6	225	65	10+1	Meucheln	13-1W6	275	80	8-8
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 2]	13-2W10	0	96	9+2	Minnekünste und Verführen	10-1W10	0	107	10
Bekehren	3-2W20	25	48	4	Pflanzenkunde	---	100	88	8
Beschatten	7-2W12	5	100	30+35	Rechnen [Zählen, addieren und subtrahieren grenzenlos möglich]	---	0	88	20
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 9 / 9 / 10]	---	75	90	9+10	Reiten [sehr guter Reiter]	---	50	139	75+5
Diplomatie	---	125	100	10	Richtungssinn	---	50	88	40
Entfesseln	13-5W20	25	100	40+10	Schleichen	---	125	100	70
Etwas verbergen	9-1W10	0	95	9	Schlösser öffnen [ohne Werkzeug wie TW 20]	---	75	100	70+58
Fallen stellen & Jagen	1-1W6	0	100	10+20	Schneidern	6-1W12	45	139	13+10
Feilschen	0-1W4	75	60	6-6	Schreibern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	8-1W10	5	139	13+20
Feinschmiedekunst	6-1W6	5	149	14+20	Schwimmen [Nichtschwimmer]	13-1W10	45	139	13
Fernkampf vom Pferd [Malus 0]	11-2W10	50	71	30	Segeln [rudern auf Seen möglich]	13-1W10-0	50	87	4+2
Fischen & Angeln [kann feststellen, ob sich das Fischen lohnt]	11-2W10	0	100	24+5	Singen, Musizieren und ...	11-1W6	25	100	10+10
Foltern	9-1W6	0	95	9	Spuren lesen [kann bis zu 2 Tage alte Spuren lesen]	---	75	95	65+5
Gassenwissen	---	125	100	60	Steinhauerei	8-1W10	5	65	6
Gefahren erkennen	---	325	82	57+22	Tanzen	13-1W10	0	139	13
Geheimfächer finden	---	125	105	64+35	Tarnen	---	65	100	100+5
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	75	88	8	Taschenspielereien	13-3W10	125	149	36+12
Glücksspiel	13-1W10	75	139	13+12	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	9-1W6	0	100	10-8
Heilung	10-1W10	325	41	4	Tier- und Monsterkunde	---	125	88	11
Heraldik	9-1W6	0	100	10	Überreden & Überzeugen	3-2W20	105	100	40
Himmelskunde	7-1W6	50	88	8	Verkleiden	11-1W8	5	100	10
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 12]	11-3W10	125	65	6	Waffenbau & Schmieden	8-1W12-0	125	65	6+10
Kampf zu Pferd [Malus: 24]	8-1W6	50	46	1	Wagen lenken	1-1W6	25	66	6+1
Kampfkoordination [±0]	---	125	100	10-5	Wetervorhersage	6-1W6	0	88	8
Klettern	---	75	90	40+20	Wildniskenntnisse	6-1W6	0	95	9
Knotenbinden [Steke mit Schlinge möglich]	13-2W6	0	139	33+10	Wissen erlangen	---	0	100	10
Kochen	13-3W10	0	139	30+20	Wissen um die Physik	---	150	66	6
Laufen [+7]	---	125	100	40-9	Zechen	8-1W6	0	100	10

Hintergrundoptionen

5 - autodidaktisches Lernen von Sprachen mit In/5 (14) -1W10; -2W10, -4W10

13 - Supernase - kann Gerüche extrem gut wahrnehmen. Bonus +30 auf Verfolgen/Beschatten, wenn Geruch bekannt. Über 300m Höhe --> -5% aaA

Sprachen (Obergrenze:88)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	50	---	0	fast akzentfrei	---	Lubosch	8	14-1W10	175	---	---
Anashe	10	14-1W10	50	Grundverständnis	---	Malaleeh	8	14-1W10	50	---	---
Brrgdf	8	14-1W10	0	---	---	Mohzar al Ged	8	14-1W10	50	---	---
Falala	8	14-1W10	175	---	---	Nndackisch	8	14-1W10	25	---	---
Falaleeh	8	14-1W10	50	---	---	Norgasch	8	14-1W10	125	---	---
Gandahr	14	14-1W10	75	Grundverständnis	---	Orkisch	20	14-2W10	50	gebrochen	---
Gargr	8	14-1W10	0	---	---	Paschta	25	14-2W10	25	gebrochen	---
Geanish	8	14-1W10	50	---	---	Querka	10	14-1W10	50	Grundverständnis	---
Goblinisch	8	14-1W10	50	---	---	Schischschrischsch	8	14-1W10	175	---	---
Grruhrg	8	14-1W10	0	---	---	Skandihr	10	14-1W10	50	Grundverständnis	---
Guhrtguar	8	14-1W10	50	---	---	Tulamidisch	20	14-2W10	50	gebrochen	---
Helole	10	14-1W10	50	Muttersprache	Alphabet (5%)	Waleeh	8	14-1W10	50	---	---
Hieera	8	14-1W10	175	---	---	Zaubersprache	8	14-1W10	25	---	---
Jashduhr	8	14-1W10	50	---	---	Zeichensprache	30	14-2W10	0	schlecht	---
Jodasch	8	14-1W10	50	---	---	dRAKisch	8	14-1W10	325	---	---
Kreash	8	14-1W10	175	---	---						

Waffen + Zubehör

Name	Ort	Gewicht
Dagger of long strokes , Dolch+20 (VA2), trifft wie Degen (TW +1, Kt+3)	Gürtel	600 g
Schleuder +32	umgebunden	20 g
Steinbeutel	in Gwendolins Satteltaschen / Inhalt: Standardstein , Stahlkugeln (Reserve) und Schleuder, Stahlkugeln mit Dornen	75 g + 5,375 kg
20xStandardstein	in Steinbeutel	400 g
49xSchleuder, Stahlkugeln mit Dornen	in Steinbeutel	3,675 kg
20xStahlkugeln (Reserve)	in Steinbeutel	1,3 kg
Kugelbeutel	Gürtel / Inhalt: Stahlkugel	75 g + 650 g
10xStahlkugel	in Kugelbeutel	650 g

Kleidung

Name	Ort	Gewicht
Normale Kleidung	Körper	1,458 kg
Jacke (Wolle) (1.0 kg) , Rüstungsschutz: 2/1/1/1/0	in Gwendolins Satteltaschen	578 g
Gürtel-Schleuder	Körper	20 g
Ellas Geldbeutel	am Gürtel / Inhalt: 1,2 MS	75 g + 80 g
GLOVES OF THE THIEF (potent item)	Hände	150 g

Allgemeine Gegenstände

Name	Ort	Gewicht
Ellas Tuchbeutel	Rücken / Inhalt: Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg) und Leichtes Einbrecherwerkzeug (+35 Bonus)	375 g + 365 g
Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg)	in Ellas Tuchbeutel	125 g
Leichtes Einbrecherwerkzeug (+35 Bonus)	in Ellas Tuchbeutel	240 g
Magischer Feuerstein	in meiner Tasche	125 g

Gwendolin - mein Pony

Name	Ort	Gewicht
Pony Gwendolin RB:+5	transportiert: Gwendolins Zaumzeug , Wasserschlauch 2l (0.125 kg) , Gwendolins Satteltaschen , Seil, 15m (beste Qualität) (1.5 kg) und Bebble-Matte (0.3 kg)	frei: 83,072 kg
Gwendolins Zaumzeug	auf Pony Gwendolin RB:+5	1 kg
Bebble-Matte (0.3 kg)	auf Pony Gwendolin RB:+5	300 g
Wolldecke (1.2 kg)	in Gwendolins Satteltaschen	1,6 kg
Gwendolins Satteltaschen	auf Pony Gwendolin RB:+5 / Inhalt: Dauerwurst (1.0 kg) , Normal, konserviert (Tagesration) , Früchte, kandiert (1.0 kg) , Wolldecke (1.2 kg) , Jacke (Wolle) (1.0 kg) und Steinbeutel	1,875 kg + 16,128 kg
Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	auf Pony Gwendolin RB: +5 / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)	125 g
0xWasser 2l (2.0 kg)	in Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	Gewichtslos
Seil, 15m (beste Qualität) (1.5 kg)	auf Pony Gwendolin RB:+5	1,5 kg
Dauerwurst (1.0 kg)	in Gwendolins Satteltaschen	1 kg
Früchte, kandiert (1.0 kg)	in Gwendolins Satteltaschen	1 kg
10xNormal, konserviert (Tagesration)	in Gwendolins Satteltaschen	6,5 kg

Kiste mit Gegenständen der Gruppe

Name	Ort	Gewicht
Beutel, den Ella schleppt	in Handschuh (kann Dinge verschwinden lassen, max. 5 Dinge) / Inhalt: Normal, konserviert (0.65 kg) , Eisenpfanne, 20cm (1.0 kg) , Zumbokas Lederrüstung und Rapp-Rabenfedern	375 g + 32,39 kg
Eisenpfanne, 20cm (1.0 kg)	in Beutel, den Ella schleppt	1 kg
44xNormal, konserviert (0.65 kg)	in Beutel, den Ella schleppt	28,6 kg
60xGrundzutaten, konserviert (0.325 kg)	in Beutel, den Archibald schleppt	19,5 kg
Geldbeutel der Gruppe	auf Truhe der Gruppe / Inhalt: Geldedelsteine (0.02 kg) , Silberstück (0.015 kg) , Kreuzer (0.0035 kg) , Heller (0.006 kg) , Goldstück (0.03 kg) und 15 weitere Gegenstände!	75 g + 469,357 kg
200xMithrilstück (0.004 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	800 g
9xPlatinstück (0.062 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	558 g
5139xGoldstück (0.03 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	454,17 kg
58xSilberstück (0.015 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	870 g
288xHeller (0.006 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	1,728 kg
436xKreuzer (0.0035 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	1,526 kg
480xGeldedelsteine (0.02 kg)	in Geldbeutel der Gruppe	9,6 kg
Truhe der Gruppe , steht gut versteckt im Turm	transportiert: Geldbeutel der Gruppe	15 kg + 469,432 kg
76xAmethyst × 1,5 Heller	in Geldbeutel der Gruppe	15 g
48xAmetrin × 1,5 Heller	in Geldbeutel der Gruppe	10 g
47xCitrin × 1,5 Heller	in Geldbeutel der Gruppe	9 g
14xEdelberyll × 1 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	3 g
94xIolith × 1,5 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	19 g
21xMorganit × 1,5 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	4 g
7xPeridot × 4 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	1 g
24xRhodolith × 1,7 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	5 g
9xSaphir × 35 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	2 g
13xSmaragd × 30 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	3 g
127xTopas × 2,5 Silber	in Geldbeutel der Gruppe	25 g
6xTurmalin × 4,5 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	1 g
41xZirkon × 0,5 Gold	in Geldbeutel der Gruppe	8 g

Gegenstände der Gruppe (behalten oder verkaufen?)

Name	Ort	Gewicht
Große Truhe in der Bibliothek	Inhalt: BLADE OF LIFE (potent item) , Z Weihänder +28 , FOOD POUCH (modest item) , COSMETICS OF ALLUREMENT (modest item) , FLINT OF THE GODS (modest item) und 64 weitere Gegenstände!	15 kg + 161,991 kg
magisches Lederbuch	in Große Truhe in der Bibliothek	1,3 kg
BLADE OF LIFE (potent item)	in Große Truhe in der Bibliothek	1,3 kg
Z Weihänder +28 , 1 Spruch (Reinigung)	in Große Truhe in der Bibliothek	6,3 kg
FOOD POUCH (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	375 g
COSMETICS OF ALLUREMENT (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	500 g
FLINT OF THE GODS (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	50 g
Headband loop light (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	200 g
BELL OF WARNING (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	250 g
Seal of changing (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	25 g
magischer Stein	in Große Truhe in der Bibliothek	20 g
BEDROLL OF SLEEP (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	4 kg
POTION OF FRESH AIR (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	30 g
POLE OF BALANCE AND ACROBATICS (modest item)	in Große Truhe in der Bibliothek	500 g
magische Spitzhacke	in Große Truhe in der Bibliothek	5 kg
magische Halskette mit Metallscherben	in Große Truhe in der Bibliothek	200 g
FOCUSING LENS (potent item)	in Große Truhe in der Bibliothek	30 kg
Poignard +5	in Große Truhe in der Bibliothek	240 g
Einbrecherwerkzeug (3.471 kg) , Schlösser öffnen +12	in Große Truhe in der Bibliothek	3,471 kg
Flasche, Ton, 700ml (1.1 kg) , halb voll	in Große Truhe in der Bibliothek	1,1 kg
Runenpapier (0.03 kg) , beschrieben	in Große Truhe in der Bibliothek	30 g
Seil, 10m (2.0 kg)	in Große Truhe in der Bibliothek	2 kg
Degen +12	in Große Truhe in der Bibliothek	600 g
Schwert	in Große Truhe in der Bibliothek	600 g
Schultergurt (0.5 kg)	in Große Truhe in der Bibliothek	667 g
Ohring (Paar) (0.03 kg)	in Große Truhe in der Bibliothek	30 g
Dolch (Kard +0)	in Große Truhe in der Bibliothek	300 g
Runenpapier (0.03 kg) , Aura erweitern I, Liste Auramagie St.8, Erzmagier	in Große Truhe in der Bibliothek	30 g
Saffdara +0 , Dolch, 20% leichter, Pool +17, GW +1, DD +1, WM +1	in Große Truhe in der Bibliothek	400 g
Kurzbogen , unbestimmt, Pool +14, BZ +1, WM +4	in Große Truhe in der Bibliothek	600 g
Zauberstab , +1 Spruch für Göttermagier, Pool +5, WM +5, 90% leichter	in Große Truhe in der Bibliothek	1,4 kg
Nachthemd (Leinen) (0.375 kg) , göttermagisch, irgendwas mit Tod (verflucht?!)	in Große Truhe in der Bibliothek	500 g
Runenpapier (0.03 kg) , Unbewegte Illusion II, Liste Illusionen, offene Mentalmagie	in Große Truhe in der Bibliothek	30 g
Zauberstab , 30cm, x2 Multiplier Grund-&Mentalmagie, 50% leichter, verflucht mit Paranoia	in Große Truhe in der Bibliothek	200 g
Pfeilköcher, groß , 42 mag.Kriegspfeile, Pool +5, WM +5, 30% leichter	in Große Truhe in der Bibliothek	750 g
Lederrüstung, hart (voll) , Bonus +20, für 2,03m dünnen Mann/Elf, 20% leichter, BW -5 statt -8, Ausweichenpool +15, VV +1	in Große Truhe in der Bibliothek	6,667 kg
Kristallpokal (0.1 kg) , 90% leichter, 1/d Böses entdecken, Liste Abschätzen St.7, Freifahrer	in Große Truhe in der Bibliothek	100 g
Runenpapier (0.03 kg) , Schmelztiegel II, Liste Alchemistische Vorbereitungen St.10, Alchemist	in Große Truhe in der Bibliothek	30 g
Hartholzschupperpanzer (halb) , Für 1,35m Zwerg, 60% leichter, Ausweichenpool +10, BW -10 statt -12	in Große Truhe in der Bibliothek	8 kg
Pike , unbestimmt, Pool +20, VA +2	in Große Truhe in der Bibliothek	6,5 kg
Kriegsbeil , unbestimmt, 90% leichter, Pool +23, ES +1, VA +1, WM +1	in Große Truhe in der Bibliothek	1,8 kg
Runenpapier (0.03 kg) , Welle, Liste Flüssigkeiten verändern St.9, Mystiker oder Flüssigkeiten manipulieren St.18, geschlossene Mentalmagie	in Große Truhe in der Bibliothek	30 g
Schachspiel (1.36 kg) , verflucht, Zögern, Liste Dunkle Flüche	in Große Truhe in der Bibliothek	1,36 kg
Einbrecherwerkzeug, leicht (0.4 kg) , Schlösser öffnen +6	in Große Truhe in der Bibliothek	400 g
Dolch , unbestimmt, 20% leichter	in Große Truhe in der Bibliothek	600 g
Keule , unbestimmt, 30% leichter	in Große Truhe in der Bibliothek	1,3 kg

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

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:100)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW	über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	8+1W6-Q+H	7-1W6	14	Umgebung	8+1W6-Q+H	7-1W6	10
Halblinge	8+1W6-Q+H	7-1W6	16	Stadt und Umland	8+1W6-Q+H	7-1W6	10
Menschen	8+1W6-Q+H	7-1W6	15	Land bzw. Staat	8+1W6-Q+H	7-1W6	10
Zwerge	8+1W6-Q+H	7-1W6	13				

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

gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Dolche	14	11	60	2 W10	6	1/2	4	699 (729)	WM10 und BA1 (Punkte:0)
Ausweichen	---	10 + 4	50	---	---	1/2	---	---	AS1, GS2 und VV4 (Punkte:0)
Schleuder	15	---	70	2 W10+2	3	1\1	1	739 (769)	BZ5, BN1 und Vor1 (Punkte:0)

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BN=Beschleunigtes Nachladen, BZ=Beschleunigtes Zielen, GS=Gestandener Sprung, VV=Verbesserte Verteidigung, Vor=Voraussicht, WM=Waffenmeister

Reittier

Mein Pony Gwendolin Stufe: 3 Reaktion: 90 Intelligenz: 1 RS: 5/ 1/ 2/ 2/ 3 Lebensenergie: 86 maximale Traglast: 104kg-
Ausweichen: AT: - / PA: 9 / Pool: 45 / #: 1-Stationäre Angriffe:Rammen AT: 9 / PA: 6 / Pool: 15 / TP: 3W3 / #: 3 / KT: 5 / KK: 4 /
SS: TPStampfen/Trampeln AT: 10 / PA: 7 / Pool: 25 / TP: 3W4 / #: 3 / KT: 6 / KK: -2 / SS: TP+50%Wenn der vorhergehende
Angriff nicht pariert wurde, so erfolgt dieser in der selben Sekunde.-Sturm-AngriffeRammen AT: 9 / PA: 6 / Pool: 15 / TP: 3W3 /
#: 3 / KT: 5 / KK: 4 / SS: TPStampfen/Trampeln AT: 10 / PA: 7 / Pool: 25 / TP: 3W4 / #: 3 / KT: 6 / KK: -2 / SS: TP+50%Wenn
der vorhergehende Angriff nicht pariert wurde, so erfolgt dieser in der selben Sekunde.

Liste der Begegnungen

[17198]: Corvox (I) - Probe misslungen
[16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen
[17004]: Dorndämon(II) - Probe misslungen
[17127]: Elothere - Probe misslungen
[27416]: Funken - Probe misslungen
[17125]: Grumoz (I) - Beschreibung bekannt

[17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen
[16935]: Ihlwolf - Probe misslungen
[27417]: Kerko - Probe misslungen
[16594]: Leichenlicht (III) - Beschreibung bekannt
[27414]: Matschschnapper - Probe misslungen
[17271]: Normale Frizzm (I) - Probe misslungen

[19094]: Pickelhaut (Ork) - Probe misslungen
[27030]: Puma - Probe misslungen
[16669]: Quarter Horse - Probe misslungen
[27415]: Rapp-Raben - Probe misslungen
[17089]: Vooj (Zweite Grenzebene) - Probe misslungen
[17224]: Waldtroll - Probe misslungen

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 10. Boham 4028 [10.10.4028]. Also 48 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 9067 Abenteuerpunkte und 90 GS, 6 SS und 7 He

- Lernen des Talents Akrobatik von 55 auf 70 dauert 3 Tage und kostet 510 Abenteuerpunkte und 510 Heller
- Lernen des Schleuder-Pools von 37 auf 40 dauert 1 Tag und kostet 561 Abenteuerpunkte und 561 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Zielen +4 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 37 auf 40 dauert 1 Tag und kostet 283 Abenteuerpunkte und 283 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +1; Verbesserte Verteidigung +3 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Dolche-Pools von 37 auf 50 dauert 3 Tage und kostet 1098 Abenteuerpunkte und 1098 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigter Angriff +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 8 auf 30 dauert 5 Tage und kostet 489 Abenteuerpunkte und 489 Heller
- Lernen des Talents Beschatten von 10 auf 30 dauert 4 Tage und kostet 255 Abenteuerpunkte und 255 Heller
- Lernen des Talents Knotenbinden von 13 auf 33 dauert 4 Tage und kostet 235 Abenteuerpunkte und 235 Heller
- Lernen des Talents Reiten von 13 auf 41 dauert 6 Tage und kostet 1085 Abenteuerpunkte und 1085 Heller
- Lernen des Talents Richtungssinn von 8 auf 20 dauert 3 Tage und kostet 387 Abenteuerpunkte und 387 Heller
- <fo:inline color="red">Das physikalische Gesetz "Schwerkraft" wurde nicht gelernt, da der Talentwert von Wissen um die Physik zu niedrig ist!</fo:inline>
- Lernen des Talents Klettern von 36 auf 40 dauert 1 Tag und kostet 227 Abenteuerpunkte und 227 Heller
- Lernen des Talents Spuren lesen von 38 auf 40 dauert 1 Tag und kostet 114 Abenteuerpunkte und 114 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Helole von 8 auf 10 (Kf verringert auf 50) dauert 1 Tag und kostet 59 Abenteuerpunkte und 59 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 14 auf 14 (Kf verringert auf 0) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Helole wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Lernen des Schleuder-Pools von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 1902 Abenteuerpunkte und 1902 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Zielen +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Kochen von 13 auf 30 dauert 4 Tage und kostet 187 Abenteuerpunkte und 187 Heller
- Lernen des Talents Rechnen von 8 auf 20 dauert 3 Tage und kostet 87 Abenteuerpunkte und 87 Heller
- Lernen des Talents Gassenwissen von 55 auf 60 dauert 1 Tag und kostet 457 Abenteuerpunkte und 457 Heller
- Lernen des Talents Geheimfächer finden von 62 auf 64 dauert 1 Tag und kostet 188 Abenteuerpunkte und 188 Heller
- Lernen des Talents Schlösser öffnen von 64 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 427 Abenteuerpunkte und 427 Heller
- Lernen des Talents Schleichen von 57 auf 60 dauert 1 Tag und kostet 276 Abenteuerpunkte und 276 Heller
- Lernen des Talents Taschenspielererei von 33 auf 36 dauert 1 Tag und kostet 240 Abenteuerpunkte und 240 Heller

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

- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodidaktisch gesteigert von 14 auf 20
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodidaktisch gesteigert von 20 auf 25
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Ausdauer autodidaktisch gesteigert von 6 auf 10
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodidaktisch gesteigert von 25 auf 31

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 6220 Abenteuerpunkte und 62 GS, 2 SS

- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Schleuder-Pools von 50 auf 60 dauert 2 Tage und kostet 1952 Abenteuerpunkte und 1952 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Nachladen +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Reiten von 41 auf 65 dauert 5 Tage und kostet 1242 Abenteuerpunkte und 1242 Heller
- Lernen des Talents Fernkampf vom Pferd von 7 auf 30 dauert 5 Tage und kostet 793 Abenteuerpunkte und 793 Heller
- Lernen des Talents Richtungssinn von 20 auf 30 dauert 2 Tage und kostet 377 Abenteuerpunkte und 377 Heller
- Lernen des Talents Spuren lesen von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 602 Abenteuerpunkte und 602 Heller
- Lernen des Talents Schleichen von 60 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 952 Abenteuerpunkte und 952 Heller
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 30 auf 40 dauert 2 Tage und kostet 302 Abenteuerpunkte und 302 Heller

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

- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 2 Punkte
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodidaktisch gesteigert von 31 auf 37
- Talent Sprachkunde Gandahr autodidaktisch gesteigert von 8 auf 14
- Talent Fischen & Angeln autodidaktisch gesteigert von 10 auf 24

Gelernt wurde vom 3. Xolol 4029 [03.04.4029] bis zum 29. Xolol 4029 [29.4.4029]. Also 26 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 7146 Abenteuerpunkte und 71 GS, 4 SS und 6 He

- Lernen des Schleuder-Pools von 60 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 2002 Abenteuerpunkte und 2002 Heller / Waffenfertigkeiten: Voraussicht +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 977 Abenteuerpunkte und 977 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Dolche-Pools von 50 auf 60 dauert 2 Tage und kostet 902 Abenteuerpunkte und 902 Heller / Waffenfertigkeiten: Waffenmeister +10 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Spuren lesen von 50 auf 65 dauert 3 Tage und kostet 997 Abenteuerpunkte und 997 Heller
- Lernen des Talents Richtungssinn von 30 auf 40 dauert 2 Tage und kostet 427 Abenteuerpunkte und 427 Heller
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 40 auf 50 dauert 2 Tage und kostet 352 Abenteuerpunkte und 352 Heller
- Lernen des Talents Reiten von 65 auf 75 dauert 2 Tage und kostet 602 Abenteuerpunkte und 602 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Zeichensprache von 8 auf 30 (Kf verringert auf -75) dauert 5 Tage und kostet 214 Abenteuerpunkte und 214 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Zeichensprache wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 37 auf 50 (Kf verringert auf 0) dauert 3 Tage und kostet 286 Abenteuerpunkte und 286 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Orkisch von 8 auf 20 (Kf verringert auf 50) dauert 3 Tage und kostet 387 Abenteuerpunkte und 387 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Querka wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Skandihur wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!

seit dem 29. Xolol 4029 [29.4.4029] wurde nichts autodidaktisch gelernt