

# Laylin'Far, Elf

## Schriftgelehrter und Mitglied der Zunft der Magier

Eigenschaft	Wert
Kraft	47
Geschicklichkeit	96
Reaktion	46
Intelligenz	72
Selbstbeherrschung	64
Aussehen	73
persönliche Ausstrahlung	45
Wahrnehmung/Erinnerung	41
Gabe	120
Glaube	62
Geist	70

Lebensenergie	87
Traglast	9,31kg
Bewegungsweite [m/min]	76 (101)
Kondition	102
Zauberpunkte	18/14/9
Magieangriffswert	29
AZP	-5
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	4/24/24+5

Erfahrungspunkte	43226
Abenteuerpunkte	480

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	0	0	0	0	
Gesicht	0	0	0	0	
Oberkörper	8	5	3	1	
Taille	8	5	3	1	
Oberarme	8	5	3	1	
Unterarme	8	5	3	1	8
Oberschenkel	8	5	3	1	
Unterschenkel	8	5	3	1	
Hände	12	9	9	3	
Füße	9	7	6	2	

Angeborene Talente	Wert
Horchen	
Riechen	
Scharfblick	
Zauberlärm hören	

schlechte Eigenschaften	Wert
Feigheit	9
Jähzorn	8
Neugier	10
Eitelkeit	16
Klaustrophobie	10

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
Elektrizitätsbolzen	200	30	45
Feuerbolzen	100	30	45

Geburtsdatum (Alter):	37.2.3826 (203)
Größe:	188 cm
Gewicht:	74 kg
Gesamtgewicht:	83,3 kg
Übergewicht, BMI:20,9	

Sprungkraft mit aktueller Last:	364cm
Sprungkraft ohne Last:	494cm

Heben ohne Probe:	47kg
Halten/Blockieren ohne Probe:	235kg

maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m

Aufstehen (nach Sturz) dauert 3s

Beim Erwachen dauert es 4W4 Sekunden, bis ich handeln kann.

Bewegungsweitentabelle				
B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
1/2x	0.6		10/h	23.2km/10.2h
1x	1.2		25/h	18.6km/4.0h
1 1/2x	1.9		2/min	5.8km/51.0min
2x	2.5		1/10s	2584m/17.0min
3x	3.8	0/1/2	1/s	387m/102s
4x	5.0	0/2	5/s	100m/20s
5x	6.3	0/0	8/s	80m/12.75s

AZP Berechnungen			
Name	Maximal	aktuell	Malus
RS Magie	4	8	25
Helm	kein	kein	0
unorg. Last	2 kg	1,0 kg	0
org. Last	1 1/2 kg	0,1 kg	0
Elf			-5
Gegenstände			-25
Vorbereitung: 6 pro Sekunde weniger keine Hand frei: 30			
Kategorie: 10 pro Kat. [Schwer->Leicht=20]			
Aussprache	schlecht: 10		
	nicht möglich: 30		

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

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

## Talente (komplett ohne Sprachen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	1-1W6	150	120	12+1	Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 25%]	9-1W6	75	96	9
Akrobatik [noch 21 Punkte, bis GS erhöht wird]	7-1W6	80	96	9	Kochen	9-2W10	50	96	9+5
Alchimie	7-1W10	300	72	7+5	Laufen [+2]	---	200	87	8
Ausdauer [Kondition + 8]	4-1W6	300	47	4	Lykantrophiekontrolle	5-1W20	500	41	4-8
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	9-2W10	50	72	7	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	6-1W12	300	41	13
Bekehren	6-2W20	100	53	5	Maße und Entfernungen schätzen	5-1W6	100	41	8+20
Beschatten	4-1W10	80	62	6-11	Meucheln	9-1W6	350	53	5
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 9 / 9 / 10]	---	150	51	5+10	Minnekünste und Verführen	3-1W10	50	45	4-8
Diplomatie	---	200	45	4-8	Pflanzenkunde	---	175	61	6
Entfesseln	9-1W4	100	89	8+5	Rechnen	---	50	72	7
Etwas verbergen	6-1W10	50	41	4	Reiten [normaler Reiter]	9-3W10	125	96	32+15
Fallen stellen & Jagen	1-1W6	75	51	5+15	Richtungssinn	4-1W6	125	41	4
Feilschen	0-1W4	150	44	4	Schleichen	10-1W6	200	79	7-16
Feinschmiedekunst	4-1W6	80	96	9	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	12-1W6	150	90	9
Fernkampf vom Pferd [Malus 65]	4-2W6	125	39	3	Schneidern	4-1W12	120	96	9
Fischen & Angeln	7-1W6	50	51	5+5	Schreibern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	6-1W10	80	96	9
Foltern	6-1W6	75	41	4	Schwimmen [Schwimmer, 2kg Last]	9-2W10	120	96	32
Gassenwissen	---	200	45	4	Segeln [rudern auf Seen möglich]	9-1W10-0	125	34	3
Gefahren erkennen	---	400	31	30	Singen, Musizieren und ...	7-2W10	100	50	25+10
Geheimfächer finden	6-1W6	200	41	4-9	Spuren lesen	6-1W10	150	41	9+5
Geschichtswissen Elfen	4-1W12	300	61	26	Steinhauerei	6-1W10	80	47	4
Geschichtswissen Halblinge	4-1W6	300	61	19	Tanzen	9-1W10	45	96	9
Geschichtswissen Land bzw. Staat	4-1W6	300	61	6	Tarnen	7-1W10	140	71	7+5
Geschichtswissen Menschen	4-1W6	300	61	19	Taschenspielereien	9-1W10	200	96	9
Geschichtswissen Stadt und Umland	4-1W6	300	61	6	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W6	60	64	6-4
Geschichtswissen Umgebung	4-1W6	300	61	6	Tier- und Monsterkunde	---	200	41	10
Geschichtswissen Zwerge	4-1W6	300	61	19	Überreden & Überzeugen	3-1W4	180	45	4
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	150	41	4	Verkleiden	8-1W8	80	84	8-16
Glücksspiel	9-1W10	150	96	9	Waffenbau & Schmieden	6-1W12-0	200	47	4
Heilung	13-1W10	400	62	6	Wagen lenken	2-1W6	100	96	9+1
Heraldik	7-1W6	30	51	5+25	Wettervorhersage	5-1W6	50	41	4
Himmelskunde	7-1W6	125	41	4	Wildniskenntnisse	5-1W6	50	41	4
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um -12]	8-3W10	200	47	4-10	Wissen erlangen	---	0	51	50
Kampf zu Pferd [Malus: 67]	4-1W6	125	19	1	Wissen um die Physik [1 Gesetz bekannt]	---	225	72	7
Kampfkoordination [±0]	---	200	89	8-9	Zechen	9-1W6	75	87	8
Klettern	9-2W6	150	67	6					

Bekannte Gesetze der Physik: I) Parallaxe

## Sprachen (Obergrenze:72)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	60	---	75	starker Akzent	einf.Texte(20%)	Lubosch	7	7-2W10	250	---	---
Anashe	12	7-2W10	125	Grundverständnis	---	Malaleeh	37	7-4W10	125	Muttersprache	norm.Texte(50%)
Brrgdf	7	7-2W10	50	---	---	Mohzar al Ged	7	7-2W10	125	---	---
Falala	7	7-2W10	250	---	---	Nndackisch	7	7-2W10	100	---	---
Falaleeh	48	---	125	schlecht	Alphabet (5%)	Norgasch	7	7-2W10	200	---	---
Gandahr	12	7-2W10	150	Grundverständnis	---	Orkisch	19	7-2W10	125	Grundverständnis	---
Gargr	7	7-2W10	50	---	---	Paschta	30	7-4W10	100	gebrochen	Alphabet (5%)
Geanish	9	7-2W10	125	---	---	Querka	12	7-2W10	125	Grundverständnis	---
Goblinisch	7	7-2W10	125	---	---	Schischschrischsch	7	7-2W10	250	---	---
Grruhrg	7	7-2W10	50	---	---	Skandihr	12	7-2W10	125	Grundverständnis	---
Guhrtguar	7	7-2W10	125	---	---	Tulamidisch	24	7-4W10	125	Grundverständnis	Alphabet (5%)
Helole	12	7-2W10	125	Grundverständnis	---	Waleeh	48	---	125	schlecht	Alphabet (5%)
Hieera	7	7-2W10	250	---	---	Zaubersprache	60	---	100	---	alle Texte(100%)
Jashduhr	7	7-2W10	125	---	---	Zeichensprache	20	7-4W10	0	---	---
Jodasch	27	7-4W10	125	gebrochen	---	dRAKisch	7	7-2W10	400	---	---
Kreash	7	7-2W10	250	---	---						

## Liste der nicht identifizierten Gegenstände

Name	Archibald the Curious			Bolpanif			Ella Donnerbalken		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Magischer Umhang (grün) -> Robe des Schutzes -> DOPPELT		-			-			-	
Magisches Cape		-			-			-	

Name	Hih-kuf Lanskad			Laylin'Far			Rachel Marianna Morgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Magischer Umhang (grün) -> Robe des Schutzes -> DOPPELT		-		27.02.4029	? : leichter Fehlschlag	37.2.4029 mit Malus 10		-	
Magisches Cape		-		27.02.4029	? : leichter Fehlschlag	37.2.4029 mit Malus 10		-	

Name	Savannah			Shaea al'Moonstone			Thorgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Magischer Umhang (grün) -> Robe des Schutzes -> DOPPELT		-			-			-	
Magisches Cape		-			-			-	

Name	Torwall Fenrisson			Zumboka					
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Magischer Umhang (grün) -> Robe des Schutzes -> DOPPELT		-			-			-	
Magisches Cape		-			-			-	

## Waffen/Rüstung

Name	Ort	Gewicht
Reisekleidung	Körper	2,611 kg
Robe des Schutzes , Permanent "Schutz I" (Spruchschutz): Elementenangriffe gegen Laylin: -5; Def. Bonus 20 == Ausweichen +20; Magieresistenz +5	Von Laylin getragen	3,603 kg
Lederstiefel	Füße	1,567 kg
Zauberrute, +2 Sprüche für Grundmagie, 30% leichter	Rucksack	210 g
Zauberrute , Kampfstock, +1 Spruch f. Grund	Rucksack	700 g
Zauberrute, 75cm, Spruchmultipl. x2	Linke Hand	200 g
Handschuhe (Leder) +15 für die Größe 150cm.	Hände	417 g

## Allgemeine Gegenstände

Name	Ort	Gewicht
↪ Kor'Kelytha (Schlachtrösser)	transportiert: Zaumzeug , Tuchbeutel , Laylins Sattel und Kor'Kelythas Satteltaschen	frei: 145,936 kg
↪ Tuchbeutel	auf Kor'Kelytha (Schlachtrösser) / Inhalt: Holzkohlestift (0.007 kg)	375 g + 7 g
↪ Laylins Rucksack	in Kor'Kelythas Satteltaschen / Inhalt: 1,5 MS & Runenpapier und Runenpapier	1,25 kg + 881 g
Seil, 50m (10.0 kg)	in Beutel, den Archibald schleppt	10 kg
29x Rapp-Rabenfedern	in Beutel, den Ella schleppt	14 g

## Laylins Tuchbeutel (für Waschzeug)

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

## Laylins Rucksack

Name	Ort	Gewicht
↪ Laylins Rucksack	in Kor'Kelythas Satteltaschen / Inhalt: 1,5 MS & Runenpapier und Runenpapier	1,25 kg + 881 g
Runenpapier mit einmal dem Zauberspruch Belebtes Anderes aus Meister des Belebens [14]	in Laylins Rucksack	30 g
Runenpapier mit einmal dem Zauberspruch Stein zu Schlamm (F) aus Gesetz der Erde [17]	in Laylins Rucksack	30 g

## Kor'Kelythas Satteltaschen (Paar)

Name	Ort	Gewicht
↪ Kor'Kelythas Satteltaschen	auf Kor'Kelytha (Schlachtröss) / Inhalt: Laylins Schaufel , Wolldecke (1.2 kg) , Wollmantel für einen Mann 1,78m , Laylins Schlafsack , Laylins Rucksack und 5 weitere Gegenstände!	1,875 kg + 15,807 kg
↪ Zaumzeug	auf Kor'Kelytha (Schlachtröss)	1 kg
↪ Laylins Schlafsack	in Kor'Kelythas Satteltaschen	4,222 kg
↪ Laylins Schaufel	in Kor'Kelythas Satteltaschen	2 kg
↪ Wollmantel für einen Mann 1,78m	in Kor'Kelythas Satteltaschen	1,483 kg
↪ Wolldecke (1.2 kg)	in Kor'Kelythas Satteltaschen	1,6 kg
↪ Laylins Wasserschlauch	in Kor'Kelythas Satteltaschen / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)	125 g + 2 kg
↪ Wasser 2l (2.0 kg)	in Laylins Wasserschlauch	2 kg
↪ Laylins Bebbelmatte	in Kor'Kelythas Satteltaschen	300 g
↪ Taschenmesser	in Kor'Kelythas Satteltaschen	100 g
Magischer Umhang (grün) -> Robe des Schutzes -> DOPPELT	in Kor'Kelythas Satteltaschen	1,333 kg
Magisches Cape , Gefunden in einer Kiste (nach Kampf gegen kleinere Ork-Truppe in der Zwergenfestung) -> zu alt, nicht mehr gefunden	in Kor'Kelythas Satteltaschen	1,333 kg
Holzkohlestift (0.007 kg)	in Tuchbeutel	7 g

## Kor'Kelytha (Laylins Schlachtröss)

Name	Ort	Gewicht
↪ Laylins Sattel	auf Kor'Kelytha (Schlachtröss)	5 kg
↪ Kor'Kelythas Satteltaschen	auf Kor'Kelytha (Schlachtröss) / Inhalt: Laylins Schaufel , Wolldecke (1.2 kg) , Wollmantel für einen Mann 1,78m , Laylins Schlafsack , Laylins Rucksack und 5 weitere Gegenstände!	1,875 kg + 15,807 kg

## Elemente beschwören (Elemental Summons) [RCM85]

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

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

- M 1) Flüssigkeiten gefrieren (F c) [5079] R: 3m / D: C  
0,03m³ Flüssigkeit/Stufe werden bis zum Gefrierpunkt abgekühlt, mit einer Rate von 0.03m³ / KR. Max. -30 °C.
- M 2) Festes abkühlen (F) [5080] R: 3m / D: 24h  
Jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -30 °C abgekühlt werden, mit einer Rate von 0.03m³ / KR.
- M 3) Kältewall (F) [5081] R: 30m / D: 6KR  
Erschafft einen klaren Wall aus intensiver Kälte (bis zu 3x3x1m), jeder hindurchgehende bekommt einen kritischen Treffer 'A' durch Kälte.
- S 5) Festes einfrieren (F) [5082] R: 3m / D: 24h  
Wie Festes abkühlen, aber Material kann auf -140 °C abgekühlt werden mit einer Rate von (0.03m³ und -70 °C) / KR.
- S 6) Eisbolzen (30m) (E) [5083] R: 30m / D: -  
Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.

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

- L 1) Flüssigkeiten kochen (F c) [5099] R: 3m / D: C  
0.03m³ einer Flüssigkeit pro Stufe können zum Kochen gebracht werden, mit einer Geschwindigkeit von 0.03m³ / KR.
- L 2) Festes erwärmen (F) [5100] R: 3m / D: 24h  
Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (0.03m³ / St) kann auf 40 °C erhitzt werden (0.03m³ pro KR).
- L 3) Holzfeuer (F) [5101] R: 30cm / D: -  
Läßt jedes Holz brennen.
- L 4) Feuerwall (E) [5102] R: 30m / D: 12KR  
Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen 'A'-kritischen Treffer durch Hitze.
- L 5) Festes erhitzen (F) [5103] R: 3m / D: 24h  
Wie Festes erwärmen, aber Material kann auf bis zu 260 °C erhitzt werden mit einer Rate von 40°/KR.
- L 6) Feuerbolzen (30m) (E) [5104] R: 30m / D: -  
Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
- M 7) Flammen rufen (3m) (E) [5105] R: 3m / D: 12KR  
Wie Feuerwall, erschafft aber einen Flammenkubus (bis zu 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer 'A' durch Hitze ausgewürfelt.
- M 8) Feuerball (E) [5106] R: 30m / D: -  
Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
- M 9) Feuerkontrolle (E) [25759] R: 18m / D: P  
Der Magier kann jede auf Feuer basierende Lichtquelle im Wirkungsradius sofort verlöschen lassen oder jede normale, lichtpendende Vorrichtung (Kerzen, Fackeln, Lampen, usw.) entzünden. Dieser Spruch umfasst alle Lichtquellen bis zur Größe eines Lagerfeuers.
- S 10) Feuerkreis (E) [5107] R: 30m / D: 12KR  
Wie Feuerwall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Magier in der Mitte.
- S 11) Feuerbolzen (100m) (E) [5108] R: 100m / D: -  
Wie oben mit Reichweite 100m.
- S 12) Flammen rufen (6m) (E) [5109] R: 6m / D: 12KR  
Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m, und Reichweite 6m

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

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

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

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

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

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

### Lebendes ändern (Living Change) [SIZZ]

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

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

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

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

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

## Liste der Begegnungen

[17123]: Ameise - Probe misslungen  
 [16876]: Biber - Probe misslungen  
 [16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen  
 [17004]: Dorn dämon(II) - Probe misslungen  
 [17127]: Elothere - Probe misslungen  
 [17249]: Esel - Probe misslungen  
 [27416]: Funken - Probe misslungen  
 [16514]: Geringere Orks - Probe misslungen  
 [17209]: Ginchen - Probe misslungen  
 [17106]: Großes / Riesen-Stachelschwein - Probe misslungen  
 [17125]: Grumoz (I) - Probe misslungen  
 [17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen

[17177]: Höhere Orks - Probe misslungen  
 [16935]: Ihlwolf - Probe misslungen  
 [16773]: Kaninchen - Probe misslungen  
 [27417]: Kerko - Beschreibung bekannt  
 [16775]: Käfer - Probe misslungen  
 [16594]: Leichenlicht (III) - Probe misslungen  
 [17287]: Löwe - Probe misslungen  
 [18136]: Maleka - Probe misslungen  
 [27414]: Matschschapper - Probe misslungen  
 [16534]: Maultier - Probe misslungen  
 [17271]: Normale Frizzm (I) - Probe misslungen

[16843]: Ochse - Probe misslungen  
 [16812]: Pysk - Probe misslungen  
 [27415]: Rapp-Raben - Probe misslungen  
 [16865]: Schaf - Probe misslungen  
 [16631]: Spirium - Probe misslungen  
 [17089]: Vooj (Zweite Grenzebene) - Probe misslungen  
 [17224]: Waldtroll - Beschreibung bekannt  
 [16568]: Waschbär - Probe misslungen  
 [16781]: Weißschlange - Probe misslungen  
 [16739]: Wespe - Probe misslungen  
 [16850]: Wolf - Probe misslungen

## Lebenslauf

### Was ich bisher gelernt habe

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

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

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

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 3708.00 Abenteuerpunkte und 37 GS und 8 He

- Lernen des Kampfstöcke-Pools von 17 auf 17 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 7
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Feuerbolzen von 0 auf 15 dauert 3 Tage und kostet 810 Abenteuerpunkte und 810 Heller
- Lernen der Zauberstufen 11 und 12 der Liste Gesetz des Lichts dauert 4 Tage und kostet 1449 Abenteuerpunkte und 1449 Heller
- Lernen der Zauberstufen 11 und 12 der Liste Gesetz des Feuers dauert 4 Tage und kostet 1449 Abenteuerpunkte und 1449 Heller

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

Gelernt wurde vom 1. Voltan 4028 [01.09.4028] bis zum 37. Voltan 4028 [37.9.4028]. Also 36 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 3804.00 Abenteuerpunkte und 38 GS und 4 He

- Lernen der Zauberstufen 1, 1, 2, 3 und 4 der Liste Wege der Entdeckung dauert 10 Tage und kostet 693 Abenteuerpunkte und 693 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 2, 3 und 4 der Liste Gesetz des Wassers dauert 8 Tage und kostet 630 Abenteuerpunkte und 630 Heller
- Lernen der Zauberstufen 3, 5 und 6 der Liste Elemente beschwören dauert 6 Tage und kostet 1470 Abenteuerpunkte und 1470 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Jodasch wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurden 3 Schriftgrade gelernt!
- Lernen des Talents Sprachkunde Zaubersprache von 59 auf 60 (Kf verringert auf 100) dauert 1 Tag und kostet 80 Abenteuerpunkte und 80 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Zaubersprache wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 5 auf 50 dauert 9 Tage und kostet 630 Abenteuerpunkte und 630 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Malaleeh wurden 3 Schriftgrade gelernt!
- Lernen des Kampfstöcke-Pools von 17 auf 20 dauert 1 Tag und kostet 216 Abenteuerpunkte und 216 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 19 auf 20 dauert 1 Tag und kostet 85 Abenteuerpunkte und 85 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +2 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Sprachkunde Malaleeh von 37 auf 37 (Kf verringert auf 125) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller

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

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

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

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 7168.00 Abenteuerpunkte und 78 GS und 7 He

- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen der Zauberstufen 13, 15 und 17 der Liste Gesetz des Lichts dauert 6 Tage und kostet 2835 Abenteuerpunkte und 2835 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Elektrizitätsbolzen von 0 auf 7 dauert 2 Tage und kostet 714 Abenteuerpunkte und 714 Heller
- Lernen der Zauberstufen 5, 6, 7, 8 und 10 der Liste Wege der Entdeckung dauert 10 Tage und kostet 2268 Abenteuerpunkte und 2268 Heller
- Das physikalische Gesetz "Parallaxe" wurde gelernt.
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 42 auf 60 (Kf verringert auf 75) dauert 4 Tage und kostet 1138 Abenteuerpunkte und 1138 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Helole wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Querka wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Skandihir wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 4 auf 8 dauert 4 Tage und kostet 213 Abenteuerpunkte und 852 Heller

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

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

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

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 6933.00 Abenteuerpunkte und 70 GS, 2 SS und 4 He

- Lernen des Talents Sprachkunde Zeichensprache von 7 auf 20 (Kf verringert auf 0) dauert 6 Tage und kostet 91 Abenteuerpunkte und 182 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Elektrizitätsbolzen von 7 auf 30 dauert 5 Tage und kostet 2518 Abenteuerpunkte und 2518 Heller
- Lernen der Zauberstufen 7, 8, 9 und 10 der Liste Erhabene Brücke dauert 8 Tage und kostet 2142 Abenteuerpunkte und 2142 Heller
- Lernen der Zauberstufen 2, 4 und 6 der Liste Wege der Unsichtbarkeit dauert 6 Tage und kostet 1260 Abenteuerpunkte und 1260 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Feuerbolzen von 15 auf 30 dauert 3 Tage und kostet 922 Abenteuerpunkte und 922 Heller

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

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

## Das Schachspiel mit Thorgan

Bereits 12x mit Thorgan ein mysteriöses Schachspiel gespielt

## aktive Verletzungen

Datum	Verheilt	Auswirkung	Verletzung
13.05.4029	23.6.4029	Arm gelähmt	spitze Fernkampfaffen:102