

# Rachel Marianna Morgan, Frau

## Ärztin und Mitglied der Zunft der Hexen

Eigenschaft	Wert
Kraft	58+20
Geschicklichkeit	61
Reaktion	61
Intelligenz	66
Selbstbeherrschung	61
Aussehen	57
persönliche Ausstrahlung	64
Wahrnehmung/Erinnerung	63
Gabe	90
Glaube	85
Geist	65
Lebensenergie	93
	(69/55/46/37/27/18/9)
Traglast	9,62kg
Bewegungsweite [m/min]	72 (90)
Kondition	260
Zauberpunkte	4/3/2
Magieangriffswert	25
AZP	5
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	25/25/25
Erfahrungspunkte	36898
Abenteuerpunkte	1170

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	0	0	0	0	
Gesicht	0	0	0	0	
Oberkörper	4	0	0	0	
Taille	4	0	0	0	
Oberarme	4	0	0	0	
Unterarme	4	0	0	0	1
Oberschenkel	4	0	0	0	
Unterschenkel	4	0	0	0	
Hände	0	0	0	0	
Füße	0	0	0	0	

### AZP Berechnungen

Name	Maximal	aktuell	Malus
RS Magie	4	1	0
Helm	kein	kein	0
unorg. Last	2 kg	0,9 kg	0
org. Last	1½ kg	4,5 kg	5

Vorbereitung: 6 pro Sekunde weniger

keine Hand frei: 30

Kategorie: 10 pro Kat. [Schwer->Leicht=20]

Aussprache schlecht: 10

nicht möglich: 30

Angeborene Talente	Wert
Scharfblick	
Schmecken	
Wachgabe	
schlechte Eigenschaften	Wert
Goldgier bzw. Geiz	5
Neugier	10
Eitelkeit	10

Sprungkraft mit aktueller Last: 219cm  
 Sprungkraft ohne Last: 280cm

maximale Fallhöhe ohne Probe: 3m

Heben ohne Probe: 78kg

Halten/Blockieren ohne Probe: 390kg

Aufstehen (nach Sturz) dauert 3s

Beim Erwachen dauert es 1W4

Sekunden, bis ich handeln kann.

### Bewegungsweitentabelle

B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
½x	0.6		10/h	56.1km/26.0h
1x	1.2		25/h	44.9km/10.4h
1½x	1.8		2/min	14.0km/130.0min
2x	2.4		1/10s	6.2km/43.3min
3x	3.6	0/½	1/s	936m/2.6E+2s
4x	4.8	0/2	5/s	248m/52s
5x	6.0	0/0	8/s	195m/32.5s

### 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				



Geburtsdatum (Alter): 18.06.4007 (21)

Größe: 180 cm

Gewicht: 80 kg

Gesamtgewicht: 89,6 kg

Übergewicht, BMI:24,7

Vermögen: 4,590GS [4GS, 5SS und 9He].

### gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Ausweichen	---	4 + 1	13	---	---	½	---	---	VV1 (Punkte:3)

VV=Verbesserte Verteidigung

### Hintergrundoptionen

42 - enorme Lungenkapazität - kann bis zu 5 Minuten den Atem anhalten. Allergie gegen Nadelhölzer - 20aaA wenn länger als 1 min in 8m Umkreis

30 - Straßenkind - Gassenwissen +20

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

1 - Kr+20, setzt bei misslungener Sb Probe volle Kraft ein

## Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	1-1W4	100	90	9+1	Lykantrophiekontrolle	6-1W12	450	61	6
Akrobatik [noch 24 Punkte, bis GS erhöht wird]	6-1W4	30	61	6	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	6-1W10	250	61	6
Alchimie [Kann Art von Flüssigkeiten bestimmen]	6-2W20	250	61	23+0	Maße und Entfernungen schätzen	6-1W4	50	63	6+10
Ausdauer [Kondition + 14]	4-1W4	250	78	7	Meucheln	6-1W4	300	61	6
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	6-2W8	75	61	6	Minnekünste und Verführen	5-1W8	0	64	6
Bekehren	8-2W12	50	72	7	Pflanzenkunde	---	125	66	64
Beschatten	6-1W8	30	77	7-5	Rechnen	---	0	66	6
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 10 / 10 / 10]	---	100	61	6	Reiten [unerfahrener Reiter]	6-1W8	75	61	15
Diplomatie	---	150	64	6	Richtungssinn	6-1W4	75	63	6
Entfesseln	6-1W3	50	61	6	Schleichen	7-1W4	150	61	12-10
Etwas verbergen	6-1W8	0	61	6	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	9-1W4	100	61	6
Fallen stellen & Jagen	1-1W4	25	73	7+5	Schneidern	3-1W10	70	61	6
Feilschen	2-1W3	100	76	7-5	Schreiner [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	6-1W8	30	61	6
Feinschmiedekunst	3-1W4	30	61	6	Schwimmen [Nichtschwimmer]	6-1W8	70	61	6
Fernkampf vom Pferd [Malus 79]	1-2W4	75	61	6	Segeln [rudern auf Seen möglich]	6-1W8	75	36	3
Fischen & Angeln	7-1W4	0	61	6+5	Singen, Musizieren und ...	7-1W4	50	61	6
Foltern	6-1W4	25	63	6	Spuren lesen	6-2W12	100	63	20+5
Gassenwissen	---	150	64	6+20	Steinhauerei	6-1W8	30	61	6
Gefahren erkennen	---	350	53	5+0	Tanzen	6-1W8	0	61	6
Geheimfächer finden	6-1W4	150	63	6	Tarnen	6-1W8	90	61	6+5
Gewichte & Werte schätzen	3-1W4	100	63	6	Taschenspielereien	6-1W8	150	61	6-5
Glücksspiel	6-1W8	100	61	6	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W4	10	61	6-9
Heilung [kann Kranke pflegen]	---	350	61	69+6	Tier- und Monsterkunde	---	150	63	10
Heraldik	6-1W4	0	73	7	Überreden & Überzeugen	3-1W3	130	64	6
Himmelskunde	6-1W4	75	63	6	Verkleiden	7-1W6	30	61	6-10
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 14]	10-3W8	150	78	7	Waffenbau & Schmieden	6-1W10	150	61	6
Kampf zu Pferd [Malus: 79]	1-1W4	75	61	6	Wagen lenken	5-1W4	50	61	6+21
Kampfkoordination [±0]	---	150	61	6	Wetervorhersage	6-1W4	0	63	6
Klettern	6-2W4	100	61	6	Wildniskenntnisse	6-1W4	0	63	6
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	6-1W4	25	61	6	Wissen erlangen	---	50	73	40
Kochen	6-2W8	0	61	6+10	Wissen um die Physik	---	175	66	6
Laufen [+2]	---	150	61	6	Zechen	17-1W4	25	91	9

## Sprachen (Obergrenze:66)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	30	13-2W10	25	Muttersprache	einf.Texte(20%)	Lubosch	6	13-1W8	200	---	---
Anashe	17	13-1W8	75	Grundverständnis	---	Malaleeh	19	13-1W8	75	Grundverständnis	---
Brrgdf	6	13-1W8	0	---	---	Mohzar al Ged	6	13-1W8	75	---	---
Falala	6	13-1W8	200	---	---	Ndackisch	6	13-1W8	50	---	---
Falaleeh	6	13-1W8	75	---	---	Norgasch	6	13-1W8	150	---	---
Gandahr	17	13-1W8	100	Grundverständnis	---	Orkisch	36	13-2W10	75	schlecht	---
Gargr	6	13-1W8	0	---	---	Paschta	43	---	50	schlecht	Alphabet (5%)
Geanish	12	13-1W8	75	Grundverständnis	---	Querka	17	13-1W8	75	Grundverständnis	---
Goblinisch	6	13-1W8	75	---	---	Schischschrischsch	6	13-1W8	200	---	---
Grruhrg	6	13-1W8	0	---	---	Skandihr	17	13-1W8	75	Grundverständnis	---
Guhrtguar	6	13-1W8	75	---	---	Tulamidisch	34	13-2W10	75	schlecht	---
Helole	17	13-1W8	75	Grundverständnis	---	Waleeh	6	13-1W8	75	---	---
Hieera	6	13-1W8	200	---	---	Zaubersprache	6	13-1W8	50	---	---
Jashduhr	6	13-1W8	75	---	---	Zeichensprache	6	13-1W8	0	---	---
Jodasch	6	13-1W8	75	---	---	dRAKisch	6	13-1W8	350	---	---
Kreash	6	13-1W8	200	---	---						

## Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:83)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW	über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	7+1W6-Q+H	6-1W4	12	Umgebung	6+1W6-Q+H	6-1W4	8
Halblinge	7+1W6-Q+H	6-1W4	12	Stadt und Umland	6+1W6-Q+H	6-1W4	8
Menschen	7+1W6-Q+H	6-1W4	18	Land bzw. Staat	6+1W6-Q+H	6-1W4	8
Zwerge	7+1W6-Q+H	6-1W4	10				

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

## Kleidung

Name	Ort	Gewicht
Reisekleidung	Körper	2,5 kg
Pelzmantel	Körper	3 kg
Amulett (0.3 kg)	Hals	300 g
Rachels Geldbeutel	Gürtel / Inhalt: 4,6 GS	75 g + 249 g
Zierliche Handschuhe, RS (2/1/1/1/-)	Hände	200 g
Laborkittel	in Tuchbeutel für Heilerzubehör	3,5 kg

## Waffen

Name	Ort	Gewicht
Zauberrute (0.5 kg) , A79 mit Hemd +1	auf Ochsenkarren	500 g
Bo +0	auf Ochsenkarren	1,4 kg
Zauberstab, +2 Sprüche für Grund-& Göttermagie	linke Hand	300 g

## Ochsenkarren

Name	Ort	Gewicht
Ochsenkarren	transportiert: Lederrüstung, hart (voll) +0 für die Größe 203cm. , Zauberrute (0.5 kg) , Bo +0 , Eisenpfanne, 30cm (2.0 kg) , Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg) und 16 weitere Gegenstände!	frei: 388,864 kg
Tuchbeutel für Heilerzubehör	auf Ochsenkarren / Inhalt: Wollbinde, Heilung +29 , Nähfaden, 50m (0.05 kg) , Binde, Wolle, 1,5m (0.05 kg) , Skalpell in Kästchen (0.2 kg) , Tuch, Wolle, 10x10cm (0.001 kg) und 2 weitere Gegenstände!	375 g + 4,53 kg
maßgeschneiderte, sehr gute Kleidung	Ochsenkarren	1,75 kg
Weste (Pelz) (1.25 kg)	auf Ochsenkarren	1,25 kg
Becher, irden (0.125 kg)	auf Ochsenkarren	125 g
Eisenpfanne, 30cm (2.0 kg)	auf Ochsenkarren	2 kg
Eßbesteck, Silber (0.25 kg)	auf Ochsenkarren	250 g
Teller, Zinn (0.2 kg)	auf Ochsenkarren	200 g
Plane (1,5x2,5m) (2.0 kg)	auf Ochsenkarren	2 kg
20xNormal, konserviert (0.65 kg)	auf Ochsenkarren	13 kg
29xBinde, Wolle, 1,5m (0.05 kg)	auf Ochsenkarren	1,45 kg
Ochse Garoka		frei: 196 kg

## Allgemeine Gegenstände

Name	Ort	Gewicht
Lederrucksack	Rücken	1,25 kg
Wollbinde, Heilung +29	in Tuchbeutel für Heilerzubehör	50 g
Skalpell in Kästchen (0.2 kg)	in Tuchbeutel für Heilerzubehör	200 g
10xBinde, Wolle, 1,5m (0.05 kg)	in Tuchbeutel für Heilerzubehör	500 g
Nähfaden, 50m (0.05 kg)	in Tuchbeutel für Heilerzubehör	50 g
10xTuch, Wolle, 10x10cm (0.001 kg)	in Tuchbeutel für Heilerzubehör	10 g
500xFeuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg)	auf Ochsenkarren	62,5 kg
Seil, 10m (2.0 kg)	auf Ochsenkarren	2 kg
Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	auf Ochsenkarren / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)	125 g + 2 kg
Wasser 2l (2.0 kg)	in Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	2 kg
Woldecke (1.2 kg)	auf Ochsenkarren	1,6 kg

## Kräuterliste

Name	Ort	Gewicht
11xHammerwurz als Rohstoff	in Tuchbeutel für Heilerzubehör	220 g

## Große Truhe im Turm

Name	Ort	Gewicht
Große Truhe in der Bibliothek	Inhalt: COSMETICS OF ALLUREMENT (Salbe) , magisches Lederbuch , Headband loop light (Stirnlampe) , BELL OF WARNING (5 cm, 10 cm lang Glocke) , Seal of changing (Siegelring) und 30 weitere Gegenstände!	15 kg + 70,257 kg
COSMETICS OF ALLUREMENT (Salbe)	in Große Truhe in der Bibliothek	500 g
magischer Kristallpokal , 90% leichter, 1/d Böses entdecken, Liste Abschätzen St.7, Freifahrer	in Große Truhe in der Bibliothek	100 g
magische Halskette mit Metallscherben	in Große Truhe in der Bibliothek	200 g
magisches Nachthemd (Seite) , göttermagisch, irgendwas mit Tod (verflucht?!)	in Große Truhe in der Bibliothek	133 g
10x geflochtenes Silberband mit Tragos Abbild , Hydrophobie -10, verhindert ertrinken	in Große Truhe in der Bibliothek	1 kg
Halskette (Zeitalarm mit beliebigem Timer) , Zeitalarm (es kann ein beliebiger Timer eingestellt werden)	in Große Truhe in der Bibliothek	200 g
Einbrecherwerkzeug (3.471 kg)	in Große Truhe in der Bibliothek	1,736 kg
Zauberstab , +1 Spruch für Göttermagier, Pool +5, WM +5, 90% leichter	in Große Truhe in der Bibliothek	1,4 kg
Zauberstab , 30cm, ×2 Multiplier Grund-&Mentalmagie, 50% leichter, verflucht mit Paranoia	in Große Truhe in der Bibliothek	200 g
Einbrecherwerkzeug, Schlösser öffnen +6 , Schlösser öffnen +6	in Große Truhe in der Bibliothek	400 g
Einbrecherwerkzeug, Schlösser öffnen +12 , Schlösser öffnen +12	in Große Truhe in der Bibliothek	3,471 kg
Zelt (Leinen), 2 Mann (15.0 kg)	in Große Truhe in der Bibliothek	15 kg
Zelt (Leinen), 4 Mann (25.0 kg)	in Große Truhe in der Bibliothek	25 kg
Pfeilköcher mit Kriegspfeilen +5 , 42 mag.Kriegspfeile, Pool +5, WM +5, 30% leichter	in Große Truhe in der Bibliothek	750 g
47x Pfeil, Brand-	in Große Truhe in der Bibliothek	3,76 kg
4x Pfeil, Standard-	in Große Truhe in der Bibliothek	120 g
48x Pfeil, Kettenbrecher-	in Große Truhe in der Bibliothek	1,44 kg
41x Pfeil, Kriegs-	in Große Truhe in der Bibliothek	2,05 kg
Lederhelm, +1 Spruch Grundmagie, AZP -6, 40% leichter	in Große Truhe in der Bibliothek	650 g
geflochtener, grüner Stoffring , mit 7 goldenen, dreieckigen Goldmünzen mit Runen, gewürfelt 142	in Große Truhe in der Bibliothek	200 g
beschlagene harte Lederkleidung (halb) +0 für die Größe 198cm. , gefunden bei Tarasius, nicht identifiziert, für dünnen Mann/Elf, grundmagisch	in Große Truhe in der Bibliothek	4,95 kg
Waffenpflegeset (0.625 kg) , 20% leichter, 1/d Ruf vortäuschen St.7, Liste Houris Veränderung	in Große Truhe in der Bibliothek	500 g
Kristallfigur , daumenlang	in Große Truhe in der Bibliothek	12 g
Ballonstoff , aus dem Geheimraum im Zwergentempel, guter Stoff für Roben?	in Große Truhe in der Bibliothek	250 g
5x verschiedene Gravurtafeln , aus Gold mit Edelsteinen besetzt und in Leder eingeschlagen	in Große Truhe in der Bibliothek	500 g
Strickleiter, 5m (1.75 kg)	in Große Truhe in der Bibliothek	1,75 kg
9x Salbe in einem Tongefäß , aus der Orkraum	in Große Truhe in der Bibliothek	180 g
Flasche, Glas, 1000ml (0.5 kg) , heiße, blubbernde Flüssigkeit von Tarasius	in Große Truhe in der Bibliothek	500 g

## Rüst- und Waffenkammer im Turm

Name	Ort	Gewicht
Rüst- und Waffenkammer im Turm , Pseudogegenstand für das Waffenlager im Turm	transportiert: Degen (Small Sword) , Degen (Fleuret) , Handaxt (Kapak) , Degen (Small Sword) , Kriegshammer (Horseman's Hammer) und 16 weitere Gegenstände!	15 kg + 50,537 kg
Bihänder (Zweihänder) , Pool +28, 1 Spruch (Reinigung)	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	6,3 kg
Bihänder (Zweihänder) , Pool +10	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	6,3 kg
Degen (Small Sword) , Pool +15	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	700 g
Degen (Fleuret) , Pool +12	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	600 g
Degen (Small Sword) , Pool +9, 20% leichter	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	700 g
Dolch (Poignard) , Pool +5, 20% leichter	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	240 g
Keule (Waddy) , 40% leichter	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	780 g
Keule (Waddy) , 30% leichter	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	910 g
Dolch (Main Gauche) , 20% leichter	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	480 g
Handaxt (Kapak) , 40% leichter	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	660 g
Pike (Bohemian Ear Spoon) , Pool +20, VA+2	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	2,6 kg
Kriegsbeil (Bullowa) , Pool +24, VA+1, ES+1, WM+1, 90% leichter	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	200 g
Kurzbogen (Short Bow) , Pool +14, BZ+1, WM+4	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	600 g
Streitaxt (Battle Axe) , Pool +20, VA+2	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	2,1 kg
Kriegshammer (Horseman's Hammer) , Pool + 30 , FE +2, KnH +2	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	1,7 kg
5xSpeer von Tarasius , Gewicht 0,5 kg, beim Wurf wirken sie 10kg schwer, Archibald 5d	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	8,5 kg
Magische Flugaxt , Pool +50, BA+1, kein Malus beim Werfen, Rückkehr durch die Luft, wenn in Hand kann Kristall in der Mitte leuchten von Glimmen bis sehr hellem Licht	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	2,4 kg
Stirnband (0.1 kg) , für eine Hobbitfrau, Zwergentempel	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	133 g
kombinierte Kettenrüstung (voll) +0 für die Größe 105cm. , Hobbit, Zwergentempel	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	12,833 kg
35xTjabang (Schwert) , Pool +1w10, sind alle noch im Zwergentempel abzuholen	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	Gewichtslos
Hartholzschuppenpanzer (halb) +0 für die Größe 135cm. , für Zwerg, 60% leichter, Pool Ausweicher +10, BW -10 statt -12	auf Rüst- und Waffenkammer im Turm	1,8 kg

### Liste der nicht identifizierten Gegenstände

Name	Archibald the Curious			Bolpanif			Rildis		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Bihänder (Zweihänder)	11.10.4011	? : gar nicht so schlecht	16.10.4011	-	-	-	-	-	-
1 Spruch (Reinigung)									
Name	Ella Donnerbalken			Hih-kuf Lanskad			Laylin'Far		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Bihänder (Zweihänder)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1 Spruch (Reinigung)									
Name	Rachel Marianna Morgan			Savannah			Shaea al'Moonstone		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Bihänder (Zweihänder)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1 Spruch (Reinigung)									
Name	Thorgan			Torwall Fenrisson			Zumboka		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Bihänder (Zweihänder)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1 Spruch (Reinigung)									

### Erdmeister (Earth Mastery) [RCM53]

- S 1) Seilzauber (F)[5060] R: 9m / D: C  
Wenn der Magier das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knetet sich selbständig fest.
- S 2) Erde lockern (F)[5061] R: 30m / D: P  
Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
- S 3) Erde zu Staub (0.3m³) (F)[4609] R: 30m / D: P  
Verwandelt 0.3 m³ Erde in feinen Staub.

### Kerzenmagie (Candle Magic) [RCM54]

- L 1) Wissen über Kerzen (I)[4722] R: S / D: 24h  
Gibt an, welcher Herkunft die Magie einer Kerze ist.
- L 2) Untersuchen (I)[4723] R: S / D: 24h  
Magier kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.
- L 3) In Kerzen einbetten I (F)[4724] R: S / D: Bis Benutzung  
Bettet einen Spruch der Stufe 1 in eine Kerze ein.
- L 4) Zauberstab (I) aufladen (F)[4725] R: S / D: 24h  
Magier kann einen Zauberstab (I) aufladen.
- M 5) In Kerzen einbetten II (F)[4726] R: S / D: Bis Benutzung  
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-2.
- M 6) Multiple Kerze I (F)[4727] R: S / D: Bis Benutzung  
Magier kann Stufe Sprüche der Stufe 1 in eine Kerze einbetten. Sprüche werden beim Abbrennen der Kerze nacheinander aktiviert.
- M 7) In Kerzen einbetten III (F)[4728] R: S / D: Bis Benutzung  
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-3.
- S 8) Zauberstab (II) aufladen (F)[4729] R: S / D: 24h  
Magier kann einen Zauberstab (II) aufladen.
- S 9) In Kerzen einbetten IV (F)[4730] R: S / D: Bis Benutzung  
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-4.
- S 10) Multiple Kerze III (F)[4731] R: S / D: Bis Benutzung  
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-3.

### Magie der Tränke (Potion Magic) [RCM55]

- M 1) Wissen über magische Tränke (I)[4747] R: S / D: 24h  
Hexe erfährt, wo, wann und wie ein Trank gebraut wurde.
- M 2) Untersuchen (I)[4748] R: S / D: 24h  
Magier kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.
- M 3) Flüssigkeiten bearbeiten (F)[4749] R: S / D: 24h  
Magier kann mit nichtmagischen Flüssigkeiten arbeiten.
- S 4) Magischer Trank I (F)[4750] R: S / D: 24h  
Magier kann eine Dosis eines Tranks herstellen, in den ein Spruch der 1. Stufe eingebettet ist.
- S 5) Kleineres Gift (F)[4751] R: S / D: 24h  
Magier kann kleinere Gifte sicher verarbeiten und zubereiten.
- S 6) Magischer Trank II (F)[4752] R: S / D: 24h  
Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-2.

### Natur meistern (Natures Mastery) [RCM54]

- L 1) Wissen über Pflanzen (F)[4770] R: S / D: 24h  
Magier erfährt die Natur und Geschichte aller Pflanzen in 3m Umkreis.
- M 2) Tierschlaf III (F)[4771] R: 30m / D: 7min  
Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
- M 3) Pflanzensprache (F)[4772] R: B / D: 7min  
Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.
- M 4) Tiersprache (F)[4773] R: 3m / D: 7min  
Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.
- S 5) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4774] R: B / D: 24h  
Magier kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw. verlangsamen.
- S 6) Tiere beschwören I (F)[4775] R: 1 / D: 7min  
Magier beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies und kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..
- S 7) Tiere meistern I (F)[4776] R: 30m / D: 7min  
Magier kontrolliert die Handlungen eines Tieres.

### Wege der Beschwörung (Basisliste) (Conjuring Ways) [RCM55]

- M 1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P  
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
- M 2) Erzwungene Analyse III (M \*) [4664] R: 3m / D: 1 Gegenstand  
Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patztergebnisse stehen bei kleinem und großem Dämonentor.
- M 3) Kleiner Dämonkontakt (E)[4665] R: 3m / D: 2KR  
Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste 'Schwarze Beschwörung', außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch 'erzwungene Analyse, Antwort, Suche'), so zieht er sich zurück und der Magier bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) 'erzwungene...' -Zauber ab. Bei 'erzw. Analyse' geht der Gegenstand verloren. Bei 'erzw. Antwort' = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei 'erzw. Suche' wird dem Magier eine Suche auferlegt (vom Meister).
- S 4) Dämonen kontrollieren I (M \*) [4796] R: 18m / D: C  
Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.
- S 5) Erzwungene Antwort III (M \*) [4666] R: 3m / D: 1 Frage  
Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
- S 6) Erzwungene Antwort III (M \*) [4798] R: 3m / D: 1 Frage  
Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.

### Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [S179]

- M 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.
- M 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.
- M 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.
- S 4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 6min  
Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
- S 5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 6min  
Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
- S 6) Portal (F)[4263] R: B / D: 6KR  
Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.

### Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

- S 1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR  
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.

### Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [S181]

- M 1) Rennen I (F \*) [4537] R: 3m / D: 60min  
Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
- M 2) Schnelligkeit I (F \*) [4538] R: 3m / D: 1KR  
Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
- S 4) Schnelligkeit II (F \*) [4539] R: 3m / D: V  
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
- S 5) Sprint I (F \*) [4540] R: 3m / D: 60min  
Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
- S 6) Geschwindigkeit I (F \*) [4541] R: 3m / D: 1KR  
Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.

### Gesetz der Knochen [Basisliste] (Bone Law) [S145]

- M 1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -  
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
- M 3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P  
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
- S 4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P  
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
- S 5) Extremität konservieren (H ? \*) [5837] R: B / D: 6Tag  
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
- S 6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P  
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.

### Gesetz der Muskeln [Basisliste] (Muscle Law) [S144]

- M 1) Wissen über Muskeln (H)[5853] R: B / D: -  
Magier kennt alle Muskelschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Magier bekommt keine Heilfähigkeiten.
- M 2) Wissen über Sehnen (H)[5854] R: B / D: -  
Wie Wissen über Muskeln, betrifft aber Sehnen.
- M 3) Zerrung behandeln (H)[5855] R: B / D: P  
Magier kann eine Zerrung heilen.
- S 4) Muskeln behandeln I (H)[5856] R: B / D: P  
Magier kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit 1h.
- S 5) Extremität konservieren (H ? \*) [5857] R: B / D: 6Tag  
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
- S 6) Sehnen behandeln I (H)[5858] R: B / D: P  
Magier kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit 1h.

### Gesetz der Nerven [Basisliste] (Nerve Law) [S143]

- L 1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -  
Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
- L 4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P  
Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
- M 5) Extremität konservieren (H ? \*) [5872] R: B / D: 10Tag  
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
- S 10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 10min  
Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.

### Gesetz der Organe [Basisliste] (Organ Law) [S144]

- M 1) Wissen über Organe (H)[5882] R: B / D: -  
Magier kennt alle Organschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Magier bekommt keine Heilfähigkeiten.
- M 3) Nasenbehandlung (H)[5883] R: B / D: P  
Magier kann alle Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.
- S 5) Kleinere Ohrenbehandlung (H)[5884] R: B / D: P  
Magier kann alle äußeren Schäden heilen, auch kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.
- S 6) Kleinere Augenbehandlung (H)[5885] R: B / D: P  
Magier kann kleinere Schäden am Auge heilen (Entfernen eines Objekts, Kratzer u.ä.).

### Gesetz des Blutes [Basisliste] (Blood Law) [S143]

- M 1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -  
Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
- M 2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -  
Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
- M 3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -  
Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
- S 4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -  
Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
- S 5) Extremität konservieren (H ? \*) [5901] R: B / D: 6Tag  
Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
- S 6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P  
Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.

### Wege der Heilung (Concussion's Ways) [S142]

- S 1) Heilung (1-10) (H)[5700] R: T / D: P  
Heilt 1W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.

## Liste der Begegnungen

[17123]: Ameise - Probe misslungen  
[16876]: Biber - 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  
[17177]: Höhere Orks - Probe misslungen

[16935]: Ihlwolf - Probe misslungen  
[16773]: Kaninchen - Probe misslungen  
[27417]: Kerko - Probe misslungen  
[16594]: Leichenlicht (III) - Probe misslungen  
[17287]: Löwe - Probe misslungen  
[18136]: Maleka - Probe misslungen  
[27414]: Matschschrapper - Probe misslungen  
[16534]: Maultier - Probe misslungen

[16843]: Ochse - Probe misslungen  
[19094]: Pickelhaut (Ork) - Probe misslungen  
[16812]: Pysk - Probe misslungen  
[27415]: Rapp-Raben - Probe misslungen  
[16865]: Schaf - Probe misslungen  
[17224]: Waldtroll - Beschreibung bekannt  
[16568]: Waschbär - Probe misslungen  
[16850]: Wolf - Probe misslungen

## Lebenslauf

### Was ich bisher gelernt habe

Per Autodidaktik gelernt bis zum 15. Boham 4028 [15.10.4028]

- Talent Reiten autodiktatisch gesteigert von 6 auf 15
- Talent Schleichen autodiktatisch gesteigert von 6 auf 12
- Talent Spuren lesen autodiktatisch gesteigert von 6 auf 10
- Talent Sprachkunde Malaleeh autodiktatisch gesteigert von 6 auf 19
- Talent Sprachkunde Orkisch autodiktatisch gesteigert von 6 auf 36
- Talent Tier- und Monsterekunde durch Begegnungen autodiktatisch gesteigert um 3 Punkte

Gelernt wurde vom 15. Boham 4028 [15.10.4028] bis zum 37. Boham 4028 [37.10.4028]. Also 22 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 3165 Abenteuerpunkte und 31 GS und 9 He

- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 6 auf 26 (Kf verringert auf 25) dauert 4 Tage und kostet 415 Abenteuerpunkte und 407,7 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 4, 5 und 10 der Liste Gesetz der Nerven dauert 8 Tage und kostet 1500 Abenteuerpunkte und 1473,8 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 3, 5 und 6 der Liste Gesetz der Organe dauert 8 Tage und kostet 1125 Abenteuerpunkte und 1105,3 Heller
- Lernen der Zauberstufe 1 der Liste Wege der Heilung dauert 2 Tage und kostet 125 Abenteuerpunkte und 122,8 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!

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

Gelernt wurde vom 1. Voltan 4028 [01.09.4028] bis zum 27. Voltan 4028 [27.9.4028]. Also 26 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 5527 Abenteuerpunkte und 54 GS, 2 SS und 5 He

- Für die Sprache Sprachkunde Geanish wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Helole wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Malaleeh wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurden 3 Sprachgrade 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 der Zauberstufen 4, 5 und 6 der Liste Magie der Tränke dauert 6 Tage und kostet 1875 Abenteuerpunkte und 1842,2 Heller
- Lernen der Zauberstufe 7 der Liste Natur meistern dauert 2 Tage und kostet 875 Abenteuerpunkte und 859,7 Heller
- Lernen der Zauberstufen 2, 3, 4, 5 und 6 der Liste Gesetz der Muskeln dauert 10 Tage und kostet 1500 Abenteuerpunkte und 1473,8 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 7 auf 40 dauert 7 Tage und kostet 1221 Abenteuerpunkte und 1199,6 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 12 auf 13 dauert 1 Tag und kostet 56 Abenteuerpunkte und 50,4 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 3

Per Autodidaktik gelernt bis zum 40. Umdiel 4015 [40.08.4015]

- Talent Tier- und Monsterekunde durch Begegnungen autodiktatisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodiktatisch gesteigert von 26 auf 30
- Talent Spuren lesen autodiktatisch gesteigert von 10 auf 20

Gelernt wurde vom 40. Umdiel 4015 [40.08.4015] bis zum 31. Voltan 4015 [31.9.4015]. Also 31 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 9757 Abenteuerpunkte und 117 GS und 6 He

- Lernen des Talents Pflanzenkunde von 41 auf 64 dauert 4 Tage und kostet 2047 Abenteuerpunkte und 1842,3 Heller
- Lernen des Talents Heilung von 65 auf 69 dauert 1 Tag und kostet 835 Abenteuerpunkte und 751,5 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 7 der Liste Kerzenmagie dauert 14 Tage und kostet 3500 Abenteuerpunkte und 3150 Heller
- Lernen der Zauberstufe 8 der Liste Kerzenmagie dauert 4 Tage und kostet 1000 Abenteuerpunkte und 1800 Heller
- Lernen der Zauberstufe 9 der Liste Kerzenmagie dauert 6 Tage und kostet 1125 Abenteuerpunkte und 3037,5 Heller
- Lernen der Zauberstufe 10 der Liste Kerzenmagie dauert 2 Tage und kostet 1250 Abenteuerpunkte und 1125 Heller

Per Autodidaktik gelernt seit dem 31. Voltan 4015 [31.9.4015]

- Talent Alchimie autodiktatisch gesteigert von 10 auf 23