

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
Traglast im Kampf	9,62kg
Traglast	10kg
Bewegungsweite [m/min]	72 / 71
Kondition	260
Zauberpunkte	4/3/2
Magieangriffswert	25
AZP	5
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	25/25/25
Erfahrungspunkte	35248
Abenteuerpunkte	1995

(69/55/46/37/27/18/9)

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	
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	55.3km/26.0h
1x	1.2		25/h	44.3km/10.4h
1½x	1.8		2/min	13.8km/130.0min
2x	2.4		1/10s	6.1km/43.3min
3x	3.6	0/½	1/s	923m/2.6E+2s
4x	4.8	0/2	5/s	244m/52s
5x	6.0	0/0	8/s	192m/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 (90) 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	1-1W6	100	90	9+1	Lykantrophiekontrolle	6-1W20	450	61	6
Akrobatik [noch 24 Punkte, bis GS erhöht wird]	6-1W6	30	61	6	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	6-1W12	250	61	6
Alchimie [Kann Art von Flüssigkeiten bestimmen]	6-2W20	250	61	230	Maße und Entfernungen schätzen	6-1W6	50	63	6+10
Ausdauer [Kondition + 14]	4-1W6	250	78	7	Meucheln	6-1W6	300	61	6
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	6-2W10	0	61	6	Minnekünste und Verführen	5-1W10	0	64	6
Bekehren	8-2W20	50	72	7	Pflanzenkunde	---	125	66	64
Beschatten	6-1W10	30	77	7-5	Rechnen	---	0	66	6
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 10 / 10 / 10]	---	100	61	6	Reiten [unerfahrener Reiter]	6-1W10	75	61	15
Diplomatie	---	150	64	6	Richtungssinn	6-1W6	75	63	6
Entfesseln	6-1W4	50	61	6	Schleichen	7-1W6	150	61	12-10
Etwas verbergen	6-1W10	0	61	6	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	9-1W6	100	61	6
Fallen stellen & Jagen	1-1W6	25	73	7+5	Schneidern	3-1W12	70	61	6
Feilschen	0-1W4	100	46	4-5	Schreiner [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	6-1W10	30	61	6
Feinschmiedekunst	3-1W6	30	61	6	Schwimmen [Nichtschwimmer]	6-1W10	70	61	6
Fernkampf vom Pferd [Malus 85]	1-2W6	75	15	0	Segeln [rudern auf Seen möglich]	6-1W10-0	75	36	3
Fischen & Angeln	7-1W6	0	61	6+5	Singen, Musizieren und ...	7-1W6	50	61	6
Foltern	6-1W6	25	63	6	Spuren lesen	6-2W12	100	63	20+5
Gassenwissen	---	150	64	6+20	Steinhauerei	6-1W10	30	61	6
Gefahren erkennen	---	350	53	50	Tanzen	6-1W10	0	61	6
Geheimfächer finden	6-1W6	150	63	6	Tarnen	6-1W10	90	61	6+5
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	100	63	6	Taschenspielereien	6-1W10	150	61	6-5
Glücksspiel	6-1W10	100	61	6	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W6	10	61	6-9
Heilung [kann Kranke pflegen]	---	350	61	69+6	Tier- und Monsterkunde	---	150	63	10
Heraldik	6-1W6	0	73	7	Überreden & Überzeugen	3-1W4	130	64	6
Himmelskunde	6-1W6	75	63	6	Verkleiden	7-1W8	30	61	6-10
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 14]	10-3W10	150	78	7	Waffenbau & Schmieden	6-1W12-0	150	61	6
Kampf zu Pferd [Malus: 85]	1-1W6	75	12	0	Wagen lenken	5-1W6	50	61	6+21
Kampfkoordination [±0]	---	150	61	6	Wetervorhersage	6-1W6	0	63	6
Klettern	6-2W6	100	61	6	Wildniskenntnisse	6-1W6	0	63	6
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	6-1W6	25	61	6	Wissen erlangen	---	0	73	40
Kochen	6-2W10	0	61	6+10	Wissen um die Physik	---	175	66	6
Laufen [+2]	---	150	61	6	Zechen	17-1W6	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	13-1W10	200	---	---
Anashe	17	13-1W10	75	Grundverständnis	---	Malaleeh	19	13-1W10	75	Grundverständnis	---
Brrgdf	6	13-1W10	0	---	---	Mohzar al Ged	6	13-1W10	75	---	---
Falala	6	13-1W10	200	---	---	Nndackisch	6	13-1W10	50	---	---
Falaleeh	6	13-1W10	75	---	---	Norgasch	6	13-1W10	150	---	---
Gandahr	17	13-1W10	100	Grundverständnis	---	Orkisch	36	13-2W10	75	schlecht	---
Gargr	6	13-1W10	0	---	---	Paschta	43	---	50	schlecht	Alphabet (5%)
Geanish	12	13-1W10	75	Grundverständnis	---	Querka	17	13-1W10	75	Grundverständnis	---
Goblinisch	6	13-1W10	75	---	---	Schischschrischsch	6	13-1W10	200	---	---
Grruhrg	6	13-1W10	0	---	---	Skandihr	17	13-1W10	75	Grundverständnis	---
Guhrtguar	6	13-1W10	75	---	---	Tulamidisch	34	13-2W10	75	schlecht	---
Helole	17	13-1W10	75	Grundverständnis	---	Waleeh	6	13-1W10	75	---	---
Hieera	6	13-1W10	200	---	---	Zaubersprache	6	13-1W10	50	---	---
Jashduhr	6	13-1W10	75	---	---	Zeichensprache	6	13-1W10	0	---	---
Jodasch	6	13-1W10	75	---	---	dRAKisch	6	13-1W10	350	---	---
Kreash	6	13-1W10	200	---	---						

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:83)

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

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 17 weitere Gegenstände!	frei: 390,584 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) und Tuch, Wolle, 10x10cm (0.001 kg)	375 g + 810 g
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
Buch über Anashe (Selbst -> 13) in Allgemeinsprache	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
Wolldecke (1.2 kg)	auf Ochsenkarren	1,6 kg

Kräuterliste

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

Beutel, den Rachel schleppt

Name	Ort	Gewicht
 Beutel, den Rachel schleppt	wird irgendwie geschleppt	375 g

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

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). Patzterergebnisse stehen bei kleines und großes 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) [SIZ9]

- 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) [SIZ1]

- 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 autodidaktisch gesteigert von 6 auf 15
- Talent Schleichen autodidaktisch gesteigert von 6 auf 12
- Talent Spuren lesen autodidaktisch gesteigert von 6 auf 10
- Talent Sprachkunde Malaleeh autodidaktisch gesteigert von 6 auf 19
- Talent Sprachkunde Orkisch autodidaktisch gesteigert von 6 auf 36
- Talent Tier- und Monsterekunde durch Begegnungen autodidaktisch 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, 6 SS und 5 He

- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 6 auf 26 (Kf verringert auf 25) dauert 4 Tage und kostet 415 Abenteuerpunkte und 415 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 4, 5 und 10 der Liste Gesetz der Nerven dauert 8 Tage und kostet 1500 Abenteuerpunkte und 1500 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 3, 5 und 6 der Liste Gesetz der Organe dauert 8 Tage und kostet 1125 Abenteuerpunkte und 1125 Heller
- Lernen der Zauberstufe 1 der Liste Wege der Heilung dauert 2 Tage und kostet 125 Abenteuerpunkte und 125 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 4702 Abenteuerpunkte und 47 GS und 2 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 1875 Heller
- Lernen der Zauberstufe 7 der Liste Natur meistern dauert 2 Tage und kostet 875 Abenteuerpunkte und 875 Heller
- Lernen der Zauberstufen 2, 3, 4, 5 und 6 der Liste Gesetz der Muskeln dauert 10 Tage und kostet 1500 Abenteuerpunkte und 1500 Heller
- Lernen des Talents Wissen erlangen von 7 auf 40 dauert 7 Tage und kostet 396 Abenteuerpunkte und 396 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 12 auf 13 dauert 1 Tag und kostet 56 Abenteuerpunkte und 56 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 autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Sprachkunde Allgemeinsprache autodidaktisch gesteigert von 26 auf 30
- Talent Spuren lesen autodidaktisch gesteigert von 10 auf 20

Gelernt wurde vom 40. Umdiel 4015 [40.08.4015] bis zum 32. Voltan 4015 [32.9.4015]. Also 32 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 9757 Abenteuerpunkte und 97 GS, 5 SS und 7 He

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

Per Autodidaktik gelernt seit dem 32. Voltan 4015 [32.9.4015]

- Talent Alchimie autodidaktisch gesteigert von 10 auf 23