

Shaea alMoonstone, Elf

Waldläufer und Mitglied der Zunft der Paladine

| | |
|----------------------------|------------------------|
| Eigenschaft | Wert |
| Kraft | 67 |
| Geschicklichkeit | 85 |
| Reaktion | 57 |
| Intelligenz | 75 |
| Selbstbeherrschung | 65 |
| Aussehen | 82 |
| persönliche Ausstrahlung | 57 |
| Wahrnehmung/Erinnerung | 45 |
| Gabe | 90 |
| Glaube | 85 |
| Geist | 63 |
| Lebensenergie | 95+20 |
| | (86/69/57/46/34/23/11) |
| Traglast im Kampf | 11,37kg |
| Traglast | 24,33kg |
| Bewegungsweite [m/min] | 95 / 75 |
| Kondition | 142 |
| Zauberpunkte | 6/5/3 |
| Magieangriffswert | 24 |
| AZP | -3 |
| Magiewiderstand (Gr/Gö/Me) | 19/19/19 |
| Erfahrungspunkte | 43074 |
| Abenteuerpunkte | 533 |

AZP Berechnungen

| Name | Maximal | aktuell | Malus |
|-------------|---------|---------|-------|
| RS Magie | 12 | 1 | 0 |
| Helm | Leder | kein | 0 |
| unorg. Last | 5 kg | 5,5 kg | 2 |
| org. Last | egal | 2,4 kg | 0 |

Elf
 Vorbereitung: 6 pro Sekunde weniger
 keine Hand frei: 30
 Kategorie: 10 pro Kat. [Schwer->Leicht=20]
 Aussprache schlecht: 10
 nicht möglich: 30

Angeborene Talente
 Horchen
 Riechen
 Scharfblick
 Wachgabe
 Zaublerlärm hören

| | |
|-------------------------|------|
| schlechte Eigenschaften | Wert |
| Angst vor Feuer | 2 |
| Feigheit | 2 |
| Jähzorn | 10 |
| Neugier | 10 |
| Totenangst | 6 |
| Fresssucht | 2 |
| Trunkenheit | 3 |
| Eitelkeit | 18 |
| Hydrophobie | 4 |

Sprungkraft mit aktueller Last: 403cm
 Sprungkraft ohne Last: 480cm

maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m

Heben ohne Probe: 67kg
 Halten/Blockieren ohne Probe: 335kg

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 | 0.7 | | 10/h | 31.9km/14.2h |
| 1x | 1.5 | | 25/h | 25.5km/5.6h |
| 1½x | 2.3 | | 2/min | 7.9km/71.0min |
| 2x | 3.1 | | 1/10s | 3550m/23.6min |
| 3x | 4.7 | 0/½ | 1/s | 532m/442s |
| 4x | 6.3 | 0/2 | 5/s | 140m/28s |
| 5x | 7.9 | 0/0 | 8/s | 110m/17.75s |



Geburtsdatum (Alter): 14.5.3878 (150)
 Größe: 203 cm
 Gewicht: 75 kg
 Gesamtgewicht: 86,4 (99,3) kg
 Normalgewicht, BMI: 18,2

Hintergrundoptionen

61 - bei Gräserpollenflug -20aaA

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

| Name | Lernen | Kf | Max. | Wert | Name | Lernen | Kf | Max. | Wert |
|---|---------|-----|------|-------|---|----------|-----|------|-------|
| Abrichten | 3-1W6 | 150 | 90 | 9+3 | Lykantrophiekontrolle | 5-1W20 | 500 | 45 | 4-10 |
| Akrobatik [noch 24 Punkte, bis GS erhöht wird] | 7-1W6 | 80 | 85 | 8-2 | mag. Dinge erkunden & Runen lesen | 6-1W12 | 300 | 45 | 8-6 |
| Alchimie | 7-1W10 | 300 | 75 | 7+3 | Maße und Entfernungen schätzen | 5-1W6 | 100 | 45 | 14+10 |
| Ausdauer [Kondition + 8] | 5-1W6 | 300 | 67 | 6-2 | Meucheln | 8-1W6 | 350 | 57 | 5-6 |
| Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1] | 8-2W10 | 50 | 85 | 8 | Minnekünste und Verführen | 4-1W10 | 50 | 57 | 5-10 |
| Bekehren | 8-2W20 | 100 | 65 | 6 | Pflanzenkunde | --- | 175 | 65 | 36 |
| Beschatten | 5-1W10 | 80 | 73 | 7-13 | Rechnen | --- | 50 | 75 | 7 |
| Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 9 / 9 / 10] | --- | 150 | 55 | 5+10 | Reiten [normaler Reiter] | 8-3W10 | 125 | 85 | 31+15 |
| Diplomatie | --- | 200 | 57 | 5-10 | Richtungssinn | 4-2W20 | 125 | 45 | 22 |
| Entfesseln | 8-1W4 | 100 | 85 | 8 | Schleichen | 9-1W6 | 200 | 80 | 8-18 |
| Etwas verbergen | 6-1W10 | 50 | 45 | 4 | Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug] | 11-1W6 | 150 | 85 | 8 |
| Fallen stellen & Jagen | 3-2W10 | 75 | 55 | 33+16 | Schneidern | 4-1W12 | 120 | 85 | 8 |
| Feilschen | 0-1W4 | 150 | 44 | 4 | Schreinern [Baum -> 1 Zahnstoher möglich] | 7-1W10 | 80 | 85 | 8 |
| Feinschmiedekunst | 4-1W6 | 80 | 85 | 8-2 | Schwimmen [Nichtschwimmer] | 8-1W10 | 120 | 85 | 8-4 |
| Fernkampf vom Pferd [Malus 55] | 5-2W6 | 125 | 46 | 14 | Segeln [rudern auf Seen möglich] | 8-1W10-4 | 125 | 52 | 5-3 |
| Fischen & Angeln | 7-1W6 | 50 | 55 | 5+5 | Singen, Musizieren und ... | 8-2W10 | 100 | 62 | 31+10 |
| Foltern | 6-1W6 | 75 | 45 | 4 | Spuren lesen | 6-2W12 | 150 | 45 | 31+5 |
| Gassenwissen | --- | 200 | 57 | 5 | Steinhauerei | 7-1W10 | 80 | 67 | 6 |
| Gefahren erkennen | --- | 400 | 35 | 3+5 | Tanzen | 8-1W10 | 45 | 85 | 8 |
| Geheimfächer finden | 6-1W6 | 200 | 45 | 9-2 | Tarnen | 7-1W10 | 140 | 75 | 7+5 |
| Gewichte & Werte schätzen | 3-1W6 | 150 | 45 | 4 | Taschenspielereien | 8-1W10 | 200 | 85 | 8 |
| Glücksspiel | 8-1W10 | 150 | 85 | 8 | Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)] | 6-1W6 | 60 | 65 | 6-13 |
| Heilung | 14-1W10 | 400 | 63 | 6+3 | Tier- und Monsterkunde | --- | 200 | 45 | 32 |
| Heraldik | 7-1W6 | 30 | 55 | 5 | Überreden & Überzeugen | 3-1W4 | 180 | 57 | 5-3 |
| Himmelskunde | 7-1W6 | 125 | 45 | 4 | Verkleiden | 8-1W8 | 80 | 85 | 8-18 |
| Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 44] | 10-3W20 | 200 | 67 | 22 | Waffenbau & Schmieden | 7-1W12-2 | 200 | 67 | 6-2 |
| Kampf zu Pferd [Malus: 69] | 4-1W6 | 125 | 26 | 0 | Wagen lenken | 2-1W6 | 100 | 85 | 8+3 |
| Kampfkoordination [±0] | --- | 200 | 85 | 8-2 | Wettersvorhersage | 5-1W6 | 50 | 45 | 4 |
| Klettern | --- | 150 | 85 | 43 | Wildniskenntnisse | 5-1W6 | 50 | 45 | 4 |
| Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%] | 8-1W6 | 75 | 85 | 8+13 | Wissen erlangen | --- | 0 | 55 | 5 |
| Kochen | 8-2W10 | 50 | 85 | 8+5 | Wissen um die Physik [1 Gesetz bekannt] | --- | 225 | 75 | 7 |
| Laufen [+12] | --- | 200 | 85 | 40-2 | Zechen | 12-1W6 | 75 | 115 | 11-3 |

Bekannte Gesetze der Physik: I) Flaschenzüge

Geld

50 Goldstück (1,5 kg), 10 Silberstück (150 g), 58 Heller (348 g), 8 Kreuzer (28 g) [Gesamtgewicht 2,026 kg] in Beutel, Gürtel (Geld, 25 Steine) (0.075 kg)

Mein Vermögen beläuft sich auf 51,59 Goldstücke:

| MS | PS | GS | SS | He | Kr |
|----|----|----|----|----|----|
| 0 | 0 | 50 | 10 | 58 | 8 |
| | | | | | |

| Körperzone | Schnitt | Scharf | Stich | Stumpf | Magie |
|---------------|---------|--------|-------|--------|-------|
| Kopf | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 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 | |
| Oberschenkel | 2 | 0 | 0 | 0 | |
| Unterschenkel | 2 | 0 | 0 | 0 | |
| Hände | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Füße | 7 | 3 | 5 | 4 | |

Waffen & Rüstungen

| Name | Ort | Gewicht |
|--|--|--------------------|
| Langbogen +15 | in Große Truhe in der Bibliothek | 700 g |
| Sopok +0 | Hand rechts | 500 g |
| Sopok +0 | Hand rechts | Gewichtslos |
| Reisekleidung | Körper | 2,819 kg |
| Lederrüstung, hart (voll) +0 für die Größe 203cm. | auf Ochsenkarren | 5,639 kg |
| Strümpfe, wattiert +0 für die Größe 203cm. | Füße | 564 g |
| Stiefel (Leder) +0 für die Größe 203cm. | auf Ochsenkarren | 1,692 kg |
| 32xPfeil, Kriegs- | in Shaeas Rucksack | 1,6 kg |
| 20xPfeil, Standard- | in Pfeilköcher (Leder) (20 Pfeile) (0.75 kg) | 360 g |
| 2xPfeilköcher (Leder) (20 Pfeile) (0.75 kg) | auf Ochsenkarren / Inhalt: Pfeil, Standard- | 1,5 kg + 1,14 kg |
| 38xPfeil, Standard- | in Pfeilköcher (Leder) (20 Pfeile) (0.75 kg) | 1,14 kg |
| Zauberrute (0.5 kg) , A79 mit Hemd +1 | auf Ochsenkarren | 500 g |
| Colichemarde +10 | Gürtel | 800 g |
| Cuir - bouilli Plättchenrüstung (halb) +0 für die Größe 204cm. | auf Ochsenkarren | 3,06 kg |
| 29xPfeil, Kettenbrecher- | in Shaeas Rucksack | 870 g |
| Schuhe (Leder) +0 für die Größe 203cm. | Füße | 113 g |
| Turkish Bow +14 | Rücken | 800 g |
| Pfeilköcher (Leder) (20 Pfeile) (0.75 kg) | Rücken / Inhalt: Pfeil, Standard- | 750 g + 360 g |

Allgemeine Gegenstände

| Name | Ort | Gewicht |
|---|--|-------------------|
| Shaeas Rucksack | Rücken / Inhalt: Pfeil, Kettenbrecher- , Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg) , Lampenöl (15h) (0.25 kg) , Öllampe (0.375 kg) , Pfeil, Kriegs- und Wolldecke (1.2 kg) | 1,25 kg + 4,82 kg |
| Mantel, lang, Kapuzen-, gefüttert (3.75 kg) | Körper / Inhalt: Holzkohlestift (0.007 kg) , Taschenmesser (0.1 kg) und Angelhaken, Schnur (0.025 kg) | 4,229 kg + 157 g |
| Hemd (Seide) (0.125 kg) | Oberkörper | 167 g |
| Mütze (Fell) (0.75 kg) | Kopf | 1 kg |
| 2xAngelhaken, Schnur (0.025 kg) | in Mantel, lang, Kapuzen-, gefüttert (3.75 kg) | 50 g |
| Holzkohlestift (0.007 kg) | in Mantel, lang, Kapuzen-, gefüttert (3.75 kg) | 7 g |
| Seil, 10m (2.0 kg) | auf Ochsenkarren | 2 kg |
| Taschenmesser (0.1 kg) | in Mantel, lang, Kapuzen-, gefüttert (3.75 kg) | 100 g |
| Wasserschlauch 2l (0.125 kg) | linke Hand / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg) | 125 g + 2 kg |
| Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg) | in Shaeas Rucksack | 125 g |
| Lampenöl (15h) (0.25 kg) | in Shaeas Rucksack | 250 g |
| Öllampe (0.375 kg) | in Shaeas Rucksack | 375 g |
| Wolldecke (1.2 kg) | in Shaeas Rucksack | 1,6 kg |
| Normal, verderblich (0.8 kg) | auf Ochsenkarren | 800 g |
| Beutel, Gürtel (Geld, 25 Steine) (0.075 kg) | Gürtel / Inhalt: 51,6 GS | 75 g + 2,026 kg |
| Wasser 2l (2.0 kg) | in Wasserschlauch 2l (0.125 kg) | 2 kg |
| Shaeas Tuchbeutel für die Schlucht | Schulter | 375 g |
| Kampfstab 2*täglich Risse erweitern | Rücken | 1,4 kg |

Pferd

| Name | Ort | Gewicht |
|--|-----|--------------|
| Schlachtroß, klein RB:+15 (170.0 kg maximale Last) | | frei: 170 kg |

mitgeführte Nahkampf-Waffen

| Name | AT | PA | Pool | TP | KT | # | KK | Bf | Waffenfertigkeiten |
|-------------------------------------|--------|-------|------|--------|-----|---|-----|-----|--------------------|
| Sopok +0 | 10 | 7 | 26 | 2 W6 | 7 | 1 | 2 | 60 | |
| Ausweichen | --- | 7 + 2 | 21 | --- | --- | ½ | --- | --- | VV2 |
| Colichemarde +10 | 10 + 1 | 7 | 26 | 2 W10 | 8 | 2 | 2 | 90 | VA1 |
| Colichemarde +10 (zu Pferd) | 6 + 1 | 3 | -28 | 2 W6+2 | 8 | 2 | --- | 90 | VA1 |
| Kampfstab 2*täglich Risse erweitern | 11 | 8 + 1 | 34 | 6 W6+6 | 9 | 3 | 0 | 75 | WM9 und VV1 |

VA=Verbesserter Angriff, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

mitgeführte Fernkampf-Waffen

| Name | Pool | TP | KT | # | eff. | max. | Waffenfertigkeiten |
|----------------------|------|----|----|-----|------|------|--------------------|
| Sopok +0 | 17 | 0 | 0 | 6\3 | 10m | 20m | |
| Sopok +0 (vom Pferd) | -23 | 0 | 0 | 6\3 | 10m | 20m | |

mitgeführte Fernkampf-Waffen

| Name | Pool | TP | KT | # | eff. | max. | Waffenfertigkeiten |
|-----------------------------|------|--------|----|-----|------|------|----------------------------|
| Turkish Bow +14 | 95 | 4 W8+4 | 5 | 1\3 | 150m | 550m | WM5, BZ4, BN1, Vor3 und SS |
| Turkish Bow +14 (vom Pferd) | 55 | 4 W6 | 4 | 1\3 | 150m | 550m | WM5, BZ4, BN1, Vor3 und SS |

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

Entfernungstabellen Fernkampf

| Sopok +0 | | | | | | | | | | Turkish Bow +14 (Standardmunition) | | | | | | | | | | Turkish Bow +14 (Pfeil, Kriegs-) | | | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|---|----|------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|---|-------|----------------------------------|------|----|----|----|----|----|----|----|---|-------|----|----|
| m | | | | | | | | | TP | KT | m | | | | | | | | | TP | KT | m | | | | | | | | | TP | KT |
| -1 | -- | -- | 2 | 5 | 8 | 11 | 14 | 0 | 0 | -15 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 19 | 22 | 4 | W10+4 | 6 | -14 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 19 | 22 | 4 | W10+6 | 6 | |
| -3 | -- | -- | -- | 2 | 5 | 8 | 11 | 0 | 0 | -38 | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 19 | 4 | W8+4 | 5 | -34 | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 19 | 4 | W8+6 | 5 | |
| -5 | -- | -- | -- | -- | 2 | 5 | 8 | 0 | 0 | -75 | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 4 | W8 | 5 | -68 | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 4 | W8+2 | 5 | |
| -8 | -- | -- | -- | -- | -- | 2 | 5 | 0 | 0 | -113 | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 4 | W6+4 | 4 | -101 | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 4 | W6+6 | 4 | |
| -10 | -- | -- | -- | -- | -- | -- | 2 | 0 | 0 | -150 | -- | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 4 | W6 | 4 | -135 | -- | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 4 | W6+2 | 4 | |
| | | | | | | | | | | -413 | -- | -- | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 2 | W10+2 | 4 | -371 | -- | -- | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 2 | W10+3 | 4 | |
| | | | | | | | | | | -550 | -- | -- | -- | -- | -- | 1 | 4 | 2 | W6 | 4 | -495 | -- | -- | -- | -- | -- | 1 | 4 | 2 | W6+1 | 4 | |

| Turkish Bow +14 (Pfeil, Kettenbrecher-) | | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|---|-------|----|
| m | | | | | | | | | TP | KT |
| -17 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 19 | 22 | 4 | W10+4 | 6 |
| -41 | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 19 | 4 | W8+4 | 5 |
| -83 | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 4 | W8 | 5 |
| -124 | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 4 | W6+4 | 4 |
| -165 | -- | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 10 | 4 | W6 | 4 |
| -454 | -- | -- | -- | -- | 1 | 4 | 7 | 2 | W10+2 | 4 |
| -605 | -- | -- | -- | -- | -- | 1 | 4 | 2 | W6 | 4 |

beherrschte Sprachen (Obergrenze:75)

| Name | TW | Lernen | Kf | Sprache | Schrift | Name | TW | Lernen | Kf | Sprache | Schrift |
|------------------|----|--------|-----|------------------|---------------|-------------|----|--------|-----|------------------|---------------|
| Allgemeinsprache | 39 | 7-4W10 | 75 | schlecht | --- | Orkisch | 20 | 7-4W10 | 125 | Grundverständnis | Alphabet (5%) |
| Falaleeh | 38 | 7-4W10 | 125 | gebrochen | Alphabet (5%) | Paschta | 19 | 7-2W10 | 100 | Grundverständnis | --- |
| Helole | 12 | 7-2W10 | 125 | Grundverständnis | --- | Tulamidisch | 15 | 7-2W10 | 125 | Grundverständnis | --- |
| Malaleeh | 17 | 7-2W10 | 125 | Muttersprache | Alphabet (5%) | Waleeh | 38 | 7-4W10 | 125 | gebrochen | Alphabet (5%) |

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:65)

| über | Lernen Bib. | Lernen Erz. | TW | über | Lernen Bib. | Lernen Erz. | TW |
|-----------|-------------|-------------|----|------------------|-------------|-------------|----|
| Elfen | 9+1W4-Q+H | 4-1W12 | 21 | Umgebung | 7+1W6-Q+H | 4-1W6 | 6 |
| Halblinge | 8+1W6-Q+H | 4-1W6 | 16 | Stadt und Umland | 7+1W6-Q+H | 4-1W6 | 6 |
| Menschen | 8+1W6-Q+H | 4-1W6 | 16 | Land bzw. Staat | 7+1W6-Q+H | 4-1W6 | 6 |
| Zwerge | 8+1W6-Q+H | 4-1W6 | 16 | | | | |

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

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 |

Antworten (Communal Ways) [SL50]

- M 1) Raten (I)[6874] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur wenig oder keine Information besitzt, (z.B. welcher Korridor hinausführt), so bekommt er einen Bonus von 25 auf sein Raten (bei zwei Möglichkeiten also statt 50% nun 75%.)
- S 3) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
- S 4) Träume I (I)[6876] R: S / D: eine normale Schlafperiode
Magier träumt über etwas, das er vor dem Schlafengehen entschieden hat. Kann nur einmal pro Nacht angewendet werden.
- S 5) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.

Austreibungen (Basisliste) (Exorcism) [RC180]

- M 1) Reinigen (F)[6647] R: B / D: -
Der Magier kann ein Gebiet von 30cm/Stufe physikalisch reinigen.
- M 2) Dämonen entdecken (I c)[25828] R: 30m / D: 6min (C)
Entdeckt sowohl freie als auch gebundene Dämonen. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
- M 3) Dämonen vertreiben I (F M c)[6648] R: 3m / D: C
Läßt einen Typ I Dämon fliehen.
- S 6) Dämonen bannen I (F M)[6649] R: 3m / D: 6Jahr
Verbannt einen Typ I Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.

Handauflegen (Basisliste) (Laying on Hands) [RC181]

- M 1) Handauflegen I (H)[6681] R: B / D: P
Ziel erhält einen Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
- M 2) Erfrierungen heilen I (H)[6682] R: B / D: P
Heilt einen Körperabschnitt mit Erfrierungen.
- M 3) Verbrennungen heilen I (H)[6683] R: B / D: P
Heilt eine Verbrennung ersten Grades.
- S 4) Kleinere Brüche heilen (H)[6684] R: B / D: P
Richtet einen einfachen Bruch (keine komplizierten Brüche, Splitterbrüche oder Gelenkschäden. Nur ein Bruch pro Zauber. Erholungszeit: 1-10 Tage.
- S 5) Benommenheit heilen I (H *) [6685] R: B / D: P
Heilt 1 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)
- S 6) Handauflegen II (H)[6686] R: B / D: P
Ziel erhält 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.

Inspiration/Eingebung (Inspirations) [RC182]

- M 1) Tiere bezaubern (M)[6660] R: 30m / D: 5h
Ein Tier glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
- M 2) Eingebungen I (M *) [6661] R: 30m / D: 10KR
Magier kann alle innerhalb von 3m/St Radius, die auf seiner Seite sind (und wissen, daß er da ist) inspirieren, so daß sie +5 auf alle Würfe und Pools bekommen. Dieser Spruch wirkt nicht auf den Paladin selbst. Eingebungssprüche sind nicht kumulativ. Dieser Spruch wird gewöhnlich nur im Kampf oder in hochreligiösen Momenten benutzt.
- S 3) Art bezaubern (M)[6662] R: 30m / D: 5h
Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
- S 4) Eingebungen II (M *) [6663] R: 30m / D: 10KR
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +10.
- S 5) Suggestion (M)[6664] R: 30m / D: V
Ziel wird einen Befehl ausführen, der nicht komplett gegen es gerichtet ist (nicht Selbstmord, selbst fesseln o.ä.).

Wege des Schutzes (Basisliste) (Shielding Ways) [RC180]

- L 1) Schild (F *) [4381] R: S / D: 12min
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- L 2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 12min
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
- L 3) Aura (F)[6751] R: S / D: 120min
Erschafft eine helle Aura um den Magier, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
- L 4) Schutzgebiet I (D)[6752] R: S / D: 12min
Jeder, der mit dem Magier `verbündet` ist (Meisterentscheid) in 3m Umkreis kann von Elementenangriffen 5 abziehen und auf Magieresistenzwürfe 5 zuzählen.
- L 5) Fernkampfablenkung I (F *) [4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
- L 6) Luftwall (E)[6754] R: 15m / D: C
Erschafft einen Luftwall (3x3x1m), der alle Bewegungen und Angriffe durch ihn hindurch um 50% reduziert.
- M 7) Nahkampfablenkung I (F *) [4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegners in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
- M 8) Schutzgebiet II (D)[6756] R: S / D: 12min
Wie Schutzgebiet I, aber Bonus ist 10.
- M 9) Fernkampfablenkung II (F *) [4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
- S 10) Zielen stören I (F *) [4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschöß geht automatisch fehl.
- S 11) Nahkampfablenkung II (F *) [4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur 1/2 Sekunde benötigen.
- S 12) Wahre Aura (F)[6760] R: S / D: 120min
Wie Aura, aber der Bonus ist 3 bzw. 15. Magier sieht sehr mächtig aus.

Zauber brechen (Basisliste) (Spell Breaker) [RC127]

- M 1) Untote vertreiben III (F)[6772] R: S / D: 6min
Zwingt bis zu 3 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 3 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Geht er um 1-50 fehl, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 3, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -10). Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).
- M 2) Untote entdecken (I * c)[6773] R: 18m / D: 6min (C)
Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede KR kann der Magier sich auf ein Gebiet mit 3m Radius in Reichweite konzentrieren.
- M 3) Magie entdecken (I * c)[6774] R: 15m / D: 6min (C)
Entdeckt Magie in einem Ziel, gibt aber nicht die Quelle oder die Stärke der Magie an. Jede KR kann der Magier sich auf ein neues Ziel konzentrieren.
- S 4) Gegenkanäle (F)[6775] R: 30m / D: -
Beendet eine Übertragung eines beliebigen Kanal-Spruchs, wenn der Resistenzwurf für den Spruch fehlerhaft.
- S 5) Untote vertreiben V (F)[6776] R: S / D: 6min
Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 5 Punkte an Untoten.
- S 6) Fluch neutralisieren (F)[6777] R: B / D: 6min / WW:-20
Neutralisiert einen Fluch für die Dauer des Spruches. Der Fluch ist nicht gebrochen, und wirkt danach wieder.

Durchführungszeiten Zauber

| Art | Zeitangaben bis Sekunde # | | | | verfügbare Aktivität |
|-----------------|---------------------------|--------|--------|---------|----------------------|
| | *-Zauber | leicht | mittel | schwer | |
| Vorbereitung | --- | --- | Sek. 4 | Sek. 8 | 25% |
| Durchführung | --- | Sek. 1 | Sek. 5 | Sek. 9 | 25% |
| Wirkung | sofort | Sek. 2 | Sek. 6 | Sek. 10 | 50% |
| nächster Zauber | Sek. 4 | Sek. 5 | Sek. 9 | Sek. 13 | 100% |

Verkürzung der Vorbereitung: AZP+6/s

gelernte Waffen

| Name | AT | PA | Pool | TP | KT | # | KK | SW | Waffenfertigkeiten |
|------------|-----|-------|------|--------|-----|-----|-----|-----------|---------------------------------------|
| Stoßspeere | 10 | 7 | 26 | 4 W6 | 7 | 2 | 2 | 400 (433) | --- |
| Ausweichen | --- | 7 + 2 | 21 | --- | --- | ½ | --- | --- | VV2 (Punkte:1) |
| Langbögen | 16 | --- | 81 | 4 W6+4 | 4 | 1\3 | -3 | 594 (609) | WM1, BZ4, BN1, Vor2 und SS (Punkte:0) |

BN=Beschleunigtes Nachladen, BZ=Beschleunigtes Zielen, SS=Scharfschütze, VV=Verbesserte Verteidigung, Vor=Voraussicht, WM=Waffenmeister

Liste der Begegnungen

| | | |
|---|--|--|
| <p>[17123]: Ameise - Probe misslungen [16876]: Biber - Probe misslungen [16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen [17004]: Dorndämon(II) - Probe misslungen [17249]: Esel - Probe misslungen [16514]: Geringere Orks - Probe misslungen [17209]: Ginchen - Beschreibung & Verhalten [17106]: Großes / Riesen-Stachelschwein - Probe misslungen</p> | <p>[17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Beschreibung bekannt [17177]: Höhere Orks - Probe misslungen [16935]: Ihlwolf - Probe misslungen [16773]: Kaninchen - Probe misslungen [17287]: Löwe - Probe misslungen [18136]: Maleka - Probe misslungen [16534]: Maultier - Probe misslungen</p> | <p>[16843]: Ochse - Probe misslungen [16812]: Pysk - Probe misslungen [16865]: Schaf - Beschreibung bekannt [17089]: Vooj (Zweite Grenzebene) - Beschreibung bekannt [17224]: Waldtroll - Beschreibung & Verhalten [16568]: Waschbär - Beschreibung & Verhalten [16850]: Wolf - Probe misslungen</p> |
|---|--|--|

Lebenslauf

Was ich bisher gelernt habe

Per Autodidaktik gelernt bis zum 33. Voltan 4028 [33.09.4028]

- schlechte Eigenschaft Fresssucht verbessert um 1 Punkt
- Talent Geheimfächer finden autodidaktisch gesteigert von 4 auf 9
- Talent magische Dinge erkunden & Runen lesen autodidaktisch gesteigert von 4 auf 8
- Talent Reiten autodidaktisch gesteigert von 8 auf 20
- Talent Spuren lesen autodidaktisch gesteigert von 19 auf 20
- Talent Sprachkunde Helole autodidaktisch gesteigert von 7 auf 12
- Talent Sprachkunde Orkisch autodidaktisch gesteigert von 7 auf 20
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 3 Punkte

Gelernt wurde vom 33. Voltan 4028 [33.09.4028] bis zum 5. Boham 4028 [5.10.4028]. Also 12 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 4660.00 Abenteuerpunkte und 46 GS, 6 SS

- Lernen des Talents Laufen von 8 auf 25 dauert 4 Tage und kostet 1844 Abenteuerpunkte und 1844 Heller
- Lernen des Talents Spuren lesen von 20 auf 29 dauert 2 Tage und kostet 787 Abenteuerpunkte und 787 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 17 auf 21 dauert 1 Tag und kostet 339 Abenteuerpunkte und 339 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +2 / verfügbarer Pool: 1
- Lernen des Langbögen-Pools von 40 auf 45 dauert 1 Tag und kostet 745 Abenteuerpunkte und 745 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Zielen +4 / verfügbarer Pool: 5
- Lernen der Zauberstufen 4 und 5 der Liste Antworten dauert 4 Tage und kostet 945 Abenteuerpunkte und 945 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Helole wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurde 1 Schriftgrad gelernt!

bis zum 14. Boham 4028 [14.10.4028] wurde nichts autodidaktisch gelernt

Gelernt wurde vom 14. Boham 4028 [14.10.4028] bis zum 31. Boham 4028 [31.10.4028]. Also 17 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 4541.00 Abenteuerpunkte und 45 GS, 4 SS und 1 He

- Lernen des Langbögen-Pools von 45 auf 55 dauert 2 Tage und kostet 1527 Abenteuerpunkte und 1527 Heller / Waffenfertigkeiten: Scharfschütze +1; Waffenmeister +1 / verfügbarer Pool: 4
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 25 auf 39 (Kf verringert auf 75) dauert 3 Tage und kostet 752 Abenteuerpunkte und 752 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 2, 3, 4 und 5 der Liste Inspiration/Eingebung dauert 10 Tage und kostet 1575 Abenteuerpunkte und 1575 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Malaleeh von 7 auf 17 (Kf verringert auf 125) dauert 2 Tage und kostet 687 Abenteuerpunkte und 687 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Malaleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Sprachgrad gelernt!

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

- Talent Spuren lesen autodidaktisch gesteigert von 29 auf 31
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt

Gelernt wurde vom 7. Daschdar 4029 [07.01.4029] bis zum 7. Maresch 4029 [7.2.4029]. Also 40 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 6838 Abenteuerpunkte und 139 GS, 8 SS und 2 He

- Lernen des Langbögen-Pools von 55 auf 76 dauert 5 Tage und kostet 3370 Abenteuerpunkte und 3370 Heller / Waffenfertigkeiten: Voraussicht +2 / verfügbarer Pool: 5
- Das physikalische Gesetz "Flaschenzüge" wurde gelernt.
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen des Talents Reiten von 20 auf 31 dauert 3 Tage und kostet 830 Abenteuerpunkte und 830 Heller
- Lernen des Talents Fernkampf vom Pferd von 4 auf 14 dauert 12 Tage und kostet 672 Abenteuerpunkte und 4032 Heller
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 4 auf 14 dauert 4 Tage und kostet 547 Abenteuerpunkte und 1094 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 25 auf 30 dauert 1 Tag und kostet 570 Abenteuerpunkte und 570 Heller
- Lernen des Talents Fallen stellen & Jagen von 20 auf 28 dauert 13 Tage und kostet 398 Abenteuerpunkte und 3184 Heller
- Lernen des Talents Tier- und Monsterkunde von 23 auf 27 dauert 2 Tage und kostet 451 Abenteuerpunkte und 902 Heller

Per Autodidaktik gelernt bis zum 11. Xolol 29 [11.04.29]

- Talent Sprachkunde Gandahr autodidaktisch gesteigert von 7 auf 8

Gelernt wurde vom 11. Xolol 29 [11.04.29] bis zum 36. Xolol 29 [36.4.29]. Also 25 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 5498.00 Abenteuerpunkte und 66 GS, 1 SS und 3 He

- Lernen der Zauberstufe 9 der Liste Wege des Schutzes dauert 2 Tage und kostet 567 Abenteuerpunkte und 567 Heller
 - Lernen der Zauberstufen 10, 11 und 12 der Liste Wege des Schutzes dauert 12 Tage und kostet 2079 Abenteuerpunkte
 - Lernen des Langbögen-Pools von 76 auf 81 dauert 1 Tag und kostet 835 Abenteuerpunkte und 835 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Nachladen +1 / verfügbarer Pool: 0
 - Lernen des Talents Laufen von 30 auf 40 dauert 6 Tage und kostet 1177 Abenteuerpunkte und 3531 Heller
 - Lernen des Talents Tier- und Monsterekunde von 27 auf 32 dauert 2 Tage und kostet 575 Abenteuerpunkte und 1150 Heller
 - Lernen des Talents Fallen stellen & Jagen von 28 auf 33 dauert 2 Tage und kostet 265 Abenteuerpunkte und 530 Heller
- seit dem 36. Xolol 29 [36.4.29] wurde nichts autodidaktisch gelernt