Shaea al'Moonstone, Elf

Waldläufer und Mitglied der Zunft der Paladine
eifriger Anhänger der Mestal

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	12,07kg
Traglast	25,03kg
Bewegungsweite [m/min]	93 / 74
Kondition	142
Zauberpunkte	6/5/3
Magieangriffswert	26
AZP	-1
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	21/21/21
Erfahrungspunkte	50068
Abenteuerpunkte	2875

AZP Berechnungen

Name	Maximal	aktuell	Malus
RS Magie	12	1	0
Helm	Leder	kein	0
unorg. Last	5 kg	6,2 kg	4
org. Last	egal	2,4 kg	0
Elf			-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
- Horchen
- Riechen
- Scharfblick
- Wachgabe
- Zauberlärm 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: 395cm
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	31.5km/14.2h
1x	1.5		25/h	25.2km/5.6h
1½x	2.3		2/min	7.8km/71.0min
2x	3.1		1/10s	3502m/23.6min
3x	4.6	0/½	1/s	~~525m/142s~~
4x	6.2	0/2	5/s	~~136m/28s~~
5x	~~7.7~~	~~0/0~~	~~8/s~~	~~109m/17.75s~~

Geburtsdatum (Alter):	14.5.3878 (151)
Größe:	203 cm
Gewicht:	75 kg
Gesamtgewicht:	87,1 (100) kg
	Normalgewicht, BMI:18,2

Hintergrundoptionen

61 - bei Gräserpollenflug -20aaA

Gegenstände, die dieselbe Art von Bonus geben und für die keine Interaktion definiert wurde
Bonus für Voraussicht für Langbögen geben die Gegenstände Langbogen +15 und Turkish Bow +14
Bonus für Waffenmeister für Langbögen geben die Gegenstände Langbogen +15 und Turkish Bow +14

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	125	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	2-1W4	150	69	6	Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher 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 51]	5-2W6	125	85	18	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	36
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: 62]	4-1W6	125	77	7	Wagen lenken	2-1W6	100	85	8+3
Kampfkoordination [±0]	---	200	85	8-2	Wettervorhersage	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	---	100	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	Hand	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
32x Pfeil, Kriegs-	in Shaeas Rucksack	1,6 kg
20x Pfeil, Standard-	in Pfeilköcher (Leder) (20 Pfeile) (0.75 kg)	360 g
2x Pfeilköcher (Leder) (20 Pfeile) (0.75 kg)	auf Ochsenkarren / Inhalt: Pfeil, Standard-	1,5 kg + 1,14 kg
38x Pfeil, 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
29x Pfeil, 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
2x Angelhaken, 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	---	6 + 2	21	---	---	½	---	---	VV2
Colichemarde +10	10 + 1	7	26	2 W10	8	2	2	90	VA1
Colichemarde +10 (zu Pferd)	6 + 1	3	-21	2 W8	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
Langbogen +15	100	4 W10	5	1\3	90m	275m	WM10, BZ4, BN1, Vor3 und SS
Langbogen +15 (vom Pferd)	64	4 W6+4	4	1\3	90m	275m	WM10, BZ4, BN1, Vor3 und SS

mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Sopok +0	17	0	0	6\3	10m	20m	
Sopok +0 (vom Pferd)	-19	0	0	6\3	10m	20m	
Turkish Bow +14	99	4 W8+4	5	1\3	150m	550m	WM9, BZ4, BN1, Vor3 und SS
Turkish Bow +14 (vom Pferd)	63	4 W6+4	4	1\3	150m	550m	WM9, BZ4, BN1, Vor3 und SS

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

Entfernungstabellen Fernkampf

Langbogen +15 (Standardmunition)

m								TP	KT
-9	5	8	11	14	17	20	23	4 W12	6
-23	2	5	8	11	14	17	20	4 W10	5
-45	--	2	5	8	11	14	17	4 W8+4	5
-68	--	--	2	5	8	11	14	4 W8	5
-90	--	--	--	2	5	8	11	4 W6+4	4
-206	--	--	--	--	2	5	8	2 W12	4
-275	--	--	--	--	--	2	5	2 W6+2	4

Langbogen +15 (Pfeil, Kriegs-)

m								TP	KT
-8	5	8	11	14	17	20	23	4 W12+2	6
-20	2	5	8	11	14	17	20	4 W10+2	5
-41	--	2	5	8	11	14	17	4 W8+6	5
-61	--	--	2	5	8	11	14	4 W8+2	5
-81	--	--	--	2	5	8	11	4 W6+6	4
-185	--	--	--	--	2	5	8	2 W12+1	4
-247	--	--	--	--	--	2	5	2 W6+3	4

Langbogen +15 (Pfeil, Kettenbrecher-)

m								TP	KT
-10	5	8	11	14	17	20	23	4 W12	6
-25	2	5	8	11	14	17	20	4 W10	5
-50	--	2	5	8	11	14	17	4 W8+4	5
-74	--	--	2	5	8	11	14	4 W8	5
-99	--	--	--	2	5	8	11	4 W6+4	4
-227	--	--	--	--	2	5	8	2 W12	4
-302	--	--	--	--	--	2	5	2 W6+2	4

Sopok +0

m								TP	KT
-1	--	--	2	5	8	11	14	0	0
-3	--	--	--	2	5	8	11	0	0
-5	--	--	--	--	2	5	8	0	0
-8	--	--	--	--	--	2	5	0	0
-10	--	--	--	--	--	--	2	0	0

Turkish Bow +14 (Standardmunition)

m								TP	KT
-15	4	7	10	13	16	19	22	4 W12	6
-38	1	4	7	10	13	16	19	4 W10	5
-75	--	1	4	7	10	13	16	4 W8+4	5
-113	--	--	1	4	7	10	13	4 W8	5
-150	--	--	--	1	4	7	10	4 W6+4	4
-413	--	--	--	--	1	4	7	2 W12	4
-550	--	--	--	--	--	1	4	2 W6+2	4

Turkish Bow +14 (Pfeil, Kriegs-)

m								TP	KT
-14	4	7	10	13	16	19	22	4 W10+6	6
-34	1	4	7	10	13	16	19	4 W8+6	5
-68	--	1	4	7	10	13	16	4 W8+2	5
-101	--	--	1	4	7	10	13	4 W6+6	4
-135	--	--	--	1	4	7	10	4 W6+2	4
-371	--	--	--	--	1	4	7	2 W10+3	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
Allgemeinsprache	39	7-4W10	75	schlecht	---
Falaleeh	38	7-4W10	125	gebrochen	Alphabet (5%)
Helole	12	7-2W10	125	Grundverständnis	---
Malaleeh	17	7-2W10	125	Muttersprache	Alphabet (5%)
Orkisch	20	7-4W10	125	Grundverständnis	Alphabet (5%)
Paschta	19	7-2W10	100	Grundverständnis	---
Tulamidisch	15	7-2W10	125	Grundverständnis	---
Waleeh	38	7-4W10	125	gebrochen	Alphabet (5%)

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:65)

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

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

Liste der nicht identifizierten Gegenstände

Name	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
	Archibald the Curious			Bolpanif			Rîldis		
Name	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
	Ella Donnerbalken			Hih-kuf Lanskad			Laylin'Far		
Name	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
	Rachel Marianna Morgan			Savannah			Shaea al'Moonstone		
Name	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
	Thorgan			Torwall Fenrisson			Zumboka		
Name	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch

Antworten (Communal Ways) [SI50]

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) [RCI80]

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) [RCI81]

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) [RCI82]

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) [RCI80]

L 1) Schild (F *)[4381] R: S / D: 13min
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.

L 2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 13min
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: 130min
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) Schutzgebet I (D)[6752] R: S / D: 13min
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.

L 7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner 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) Schutzgebet II (D)[6756] R: S / D: 13min
Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 10.

M 9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.

M 10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß 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 ½ Sekunde benötigen.

S 12) Wahre Aura (F)[6760] R: S / D: 130min
Wie Aura, aber der Bonus ist 3 bzw. 15. Magier sieht sehr mächtig aus.

S 13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.

Zauber brechen [Basisliste] (Spell Breaker) [RCI27]

L 1) Untote vertreiben III (F)[6772] R: 30m / D: 9min
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).

L 2) Untote entdecken (I * c)[6773] R: 27m / D: 9min (C)
Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede KR kann der Magier sich auf ein Gebiet mit 3m Radius in Reichweite konzentrieren.

L 3) Magie entdecken (I * c)[6774] R: 15m / D: 9min (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.

M 4) Gegenkanäle (F)[6775] R: 30m / D: -
Beendet eine Übertragung eines beliebigen Kanal-Spruchs, wenn der Resistenzwurf für den Spruch fehlgeht.

M 5) Untote vertreiben V (F)[6776] R: 30m / D: 9min
Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 5 Punkte an Untoten.

M 6) Fluch neutralisieren (F)[6777] R: B / D: 9min / WW:-20
Neutralisiert einen Fluch für die Dauer des Spruches. Der Fluch ist nicht gebrochen, und wirkt danach wieder.

S 7) Magie abwehren (F * c)[6778] R: S / D: C
Wenn ein Spruch der vom Magier vorher genannten Quelle der Macht auf den Magier geworfen wird, muß der Zauber erst einen Widerstandswurf gegen diesen Spruch machen, bevor er (wenn der Wurf gelingt) den Magier trifft.

S 8) Fluch brechen (F)[6779] R: B / D: P
Bricht einen Fluch, dem der Widerstandswurf gegen diesen Zauber nicht gelingt. Die Stufe des Fluchs ist die Stufe des Magiers, der ihn gesprochen hat. Wenn der Fluch nicht gebrochen wurde, kann der Magier erst dann einen neuen Versuch machen, wenn er eine Stufe aufgestiegen ist.

S 9) Untote vertreiben IX (F)[6780] R: 30m / D: 9min
Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 9 Punkte an Untoten.

Durchführungszeiten Zauber

Zeitangaben bis Sekunde #					verfügbare
Art	*-Zauber	leicht	mittel	schwer	Aktivität
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	---	6 + 2	21	---	---	½	---	---	VV2 (Punkte:1)
Langbögen	16	---	85	4 W8	5	1\3	-3	626 (649)	WM5, 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

[17123]: Ameise - Probe misslungen
[16876]: Biber - Probe misslungen
[16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen
[17004]: Dorndämon(II) - Probe misslungen
[17286]: Elch - Beschreibung bekannt
[17249]: Esel - Probe misslungen
[16514]: Geringere Orks - Probe misslungen
[17209]: Ginchen - Beschreibung & Verhalten
[17106]: Großes / Riesen-Stachelschwein - Probe misslungen
[17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Beschreibung bekannt
[17177]: Höhere Orks - Probe misslungen
[16935]: Ihlwolf - Probe misslungen
[16773]: Kaninchen - Probe misslungen
[17143]: Kopfloses Gespenst (III) - Probe misslungen
[17287]: Löwe - Probe misslungen
[18136]: Maleka - Probe misslungen
[16534]: Maultier - Probe misslungen
[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

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 autodikatisch gesteigert von 4 auf 9
- Talent magische Dinge erkunden & Runen lesen autodikatisch gesteigert von 4 auf 8
- Talent Reiten autodikatisch gesteigert von 8 auf 20
- Talent Spuren lesen autodikatisch gesteigert von 19 auf 20
- Talent Sprachkunde Helole autodikatisch gesteigert von 7 auf 12
- Talent Sprachkunde Orkisch autodikatisch gesteigert von 7 auf 20
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch 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 und 1 He
- Lernen des Talents Laufen von 8 auf 25 dauert 4 Tage und kostet 1844 Abenteuerpunkte und 1821 Heller
- Lernen des Talents Spuren lesen von 20 auf 29 dauert 2 Tage und kostet 787 Abenteuerpunkte und 777,2 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 17 auf 21 dauert 1 Tag und kostet 339 Abenteuerpunkte und 334,8 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +2 / verfügbarer Pool: 1
- Lernen des Langbögen-Pools von 40 auf 45 dauert 1 Tag und kostet 745 Abenteuerpunkte und 735,7 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Zielen +4 / verfügbarer Pool: 5
- Lernen der Zauberstufen 4 und 5 der Liste Antworten dauert 4 Tage und kostet 945.00 Abenteuerpunkte und 933,2 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 44 GS, 8 SS und 4 He
- Lernen des Langbögen-Pools von 45 auf 55 dauert 2 Tage und kostet 1527 Abenteuerpunkte und 1507,9 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 742,6 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 2, 3, 4 und 5 der Liste Inspiration/Eingebung dauert 10 Tage und kostet 1575.00 Abenteuerpunkte und 1555,3 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Malaleeh von 7 auf 17 (Kf verringert auf 125) dauert 2 Tage und kostet 687 Abenteuerpunkte und 678,4 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 autodikatisch gesteigert von 29 auf 31
- Talent Tier- und Monsterkunde durch Begegnungen autodikatisch 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 6858 Abenteuerpunkte und 139 GS, 2 SS und 5 He
- Lernen des Langbögen-Pools von 55 auf 76 dauert 5 Tage und kostet 3370 Abenteuerpunkte und 3327,9 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 819,6 Heller
- Lernen des Talents Fernkampf vom Pferd von 8 auf 18 dauert 12 Tage und kostet 692 Abenteuerpunkte und 4100,1 Heller
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 4 auf 14 dauert 4 Tage und kostet 547 Abenteuerpunkte und 1080,3 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 25 auf 30 dauert 1 Tag und kostet 570 Abenteuerpunkte und 562,9 Heller
- Lernen des Talents Fallen stellen & Jagen von 20 auf 28 dauert 13 Tage und kostet 398 Abenteuerpunkte und 3144,2 Heller
- Lernen des Talents Tier- und Monsterkunde von 23 auf 27 dauert 2 Tage und kostet 451 Abenteuerpunkte und 890,7 Heller

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

- Talent Sprachkunde Gandahr autodikatisch 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 65 GS, 3 SS

- Lernen der Zauberstufe 9 der Liste Wege des Schutzes dauert 2 Tage und kostet 567.00 Abenteuerpunkte und 559,9 Heller
- Lernen der Zauberstufen 10, 11 und 12 der Liste Wege des Schutzes dauert 12 Tage und kostet 2079.00 Abenteuerpunkte
- Lernen des Langbögen-Pools von 76 auf 81 dauert 1 Tag und kostet 835 Abenteuerpunkte und 824,6 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Nachladen +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Laufen von 30 auf 40 dauert 6 Tage und kostet 1177 Abenteuerpunkte und 3486,9 Heller
- Lernen des Talents Tier- und Monsterkunde von 27 auf 32 dauert 2 Tage und kostet 575 Abenteuerpunkte und 1135,6 Heller
- Lernen des Talents Fallen stellen & Jagen von 28 auf 33 dauert 2 Tage und kostet 265 Abenteuerpunkte und 523,4 Heller

Per Autodidaktik gelernt bis zum 32. Yardack 4029 [32.05.4029]
Gelernt wurde vom 32. Yardack 4029 [32.05.4029] bis zum 10. Tehbar 4029 [10.6.4029]. Also 18 Tage.
Die Gesamtkosten des Lernens betragen 3477.00 Abenteuerpunkte und 71 GS, 1 SS

- Lernen des Langbögen-Pools von 81 auf 85 dauert 1 Tag und kostet 677 Abenteuerpunkte und 668,5 Heller / Waffenfertigkeiten: Waffenmeister +4 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen der Zauberstufe 7 der Liste Zauber brechen dauert 4 Tage und kostet 441.00 Abenteuerpunkte und 871 Heller
- Lernen der Zauberstufe 13 der Liste Wege des Schutzes dauert 2 Tage und kostet 819.00 Abenteuerpunkte und 808,8 Heller
- Lernen des Talents Tier- und Monsterkunde von 32 auf 36 dauert 7 Tage und kostet 469 Abenteuerpunkte und 3705,1 Heller
- Lernen der Zauberstufen 8 und 9 der Liste Zauber brechen dauert 4 Tage und kostet 1071.00 Abenteuerpunkte und 1057,6 Heller

seit dem 10. Tehbar 4029 [10.6.4029] wurde nichts autodidaktisch gelernt