

Archibald the Curious, Mann

Kavallerist

Eigenschaft	Wert
Kraft	92
Geschicklichkeit	81
Reaktion	69
Intelligenz	62
Selbstbeherrschung	63
Aussehen	60
persönliche Ausstrahlung	62
Wahrnehmung/Erinnerung	61
Gabe	61
Glaube	61
Geist	60
Lebensenergie	100
Traglast	19,51kg
Bewegungsweite [m/min]	62 (90)
Kondition	264
Zauberpunkte	1/1/1
Magieangriffswert	29
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	29/29/29
Erfahrungspunkte	12172
Abenteurpunkte	2584

- Hintergrundoptionen
- 58 - Räuberbande sucht den Helden
 - 25 - Geizhals
 - 92 - Isst nur etwas, dessen Zubereitung gelungen ist und erkennt jeden früher probierten Trank an seinem Geschmack.
 - 98 - Rätsellöser - versucht immer als Erster, Gegenstände zu identifizieren.

Vermögen: 15,57GS [15GS, 5SS, 6He und 8Kr].

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	14	15	15	2	
Gesicht	11	11	11	1	
Oberkörper	6	1	2	3	
Taille	6	1	2	3	
Oberarme	5	2	3	2	2
Unterarme	5	2	3	2	
Oberschenkel	2	0	0	0	
Unterschenkel	2	0	0	0	
Hände	3	2	3	1	
Füße	7	3	5	4	

Bewegungsweitentabelle				
B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
1/2x	0.5		10/h	49.1km/26.4h
1x	1.0		25/h	39.2km/10.5h
1 1/2x	1.5		2/min	12.2km/132.0min
2x	2.0		1/10s	5.4km/44.0min
3x	3.1	0/1/2	1/s	818m/264s
4x	4.1	0/2	5/s	212m/52s
5x	5.1	0/0	8/s	170m/33s

Berserkergang - Beginn
 1. Verwundung, Mitstreiter kampfunfähig -> Probe gegen Sb misslungen (<63)
 Bewusstlos -> Berserkergang wird automatisch aktiv
 Hereinsteigern: Proben IN & KR gelungen (<62 & <92), Probe gegen Sb misslungen (>63) oder Probe gegen Jähzorn (<5)
 Berserkergang - Ende
 Proben gegen In & Sb gelungen (<62 & <63) - alle 12s möglich.
 Sobald der letzte Gegner kampfunfähig, sofort entsprechende Proben +20 (<82 & <83)

Rüstung anlegen

Name	Dauer	mit Hilfe
Armschienen (Leder)	163s	81,5s
Handschuhe (Leder)	4,4s	2,2s
Helm, Leder	3s	1,5s
Kleidung, normal (voll)	7,4s	4,9s
Stiefel (Leder)	14,8s	7,4s
Strümpfe, wattiert	2,2s	1,5s
Vollhelm, Metall	3,7s	1,9s
Waffenrock, wattiert (halb)	7,4s	4,9s



Geburtsdatum (Alter): 37.07.4007 (21)
 Größe: 186 cm
 Gewicht: 95 kg
 Gesamtgewicht: 114,5 kg
 Normalgewicht, BMI:27,5

Angeborene Talente
 Berserkergang
 Scharfblick
 Schmecken

schlechte Eigenschaften	Wert
Goldgier bzw. Geiz	15
Neugier	15
Totenangst	5
Jähzorn	5

Aufstehen (nach Sturz) dauert 3s

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

maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m

Sprungkraft mit aktueller Last: 251cm
 Sprungkraft ohne Last: 384cm

Heben ohne Probe: 92kg
 Halten/Blockieren ohne Probe: 460kg

Verletzungsauswirkungen

LE	Kampf	Allgemein	Zauber
100-76	-	-	-
75-61	AT/PA-1	Proben-5	-
60-51	AT/PA-2	Proben-10	⊖
50-41	AT/PA-5	Proben-25	⊖
40-31	⊖	⊖	⊖&AZP10
30-21	⊖&TP/5	⊖&Pr.-10	⊖&AZP25
20-11	⊖&TP/10	⊖&Pr.-25	⊖&AZP50
10 - 0	bewusstlos		
< 0	sterbend		

Lebenslauf

Was ich bisher gelernt habe

Per Autodidaktik gelernt bis zum 2. Voltan 4028 [02.09.4028]

- Talent Spuren lesen autodidaktisch gesteigert von 6 auf 11

Gelernt wurde vom 2. Voltan 4028 [02.09.4028] bis zum 10. Voltan 4028 [10.9.4028]. Also 8 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 6086 Abenteuerpunkte und 59 GS, 7 SS und 9 He

- Lernen des Langschwerter-Pools von 42 auf 70 dauert 6 Tage und kostet 4991 Abenteuerpunkte und 4903,7 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigter Angriff +1; Verbesserter Angriff +2 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Schilder-Pools von 25 auf 30 dauert 1 Tag und kostet 445 Abenteuerpunkte und 437,2 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +3 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 6 auf 6 (Kf verringert auf 25) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 8 auf 16 dauert 1 Tag und kostet 650 Abenteuerpunkte und 638,6 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Helole wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurden 3 Sprachgrade 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 2 Sprachgrade gelernt!

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

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	2-1W6	100	90	9+2	Lykantrophiekontrolle	6-1W20	450	61	6-5
Akrobatik [noch 22 Punkte, bis GS erhöht wird]	7-1W6	30	81	8	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	7-2W20	250	61	40+15
Alchimie	6-1W10	250	62	6+15	Maße und Entfernungen schätzen	6-1W6	50	61	6+10
Ausdauer [Kondition + 80]	4-1W20	250	92	30+10	Meucheln	8-1W6	300	73	7-5
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	8-2W10	75	81	8	Minnekünste und Verführen	5-1W10	0	62	6-5
Bekehren	6-2W20	50	61	6	Pflanzenkunde	---	125	62	6
Beschatten	6-1W10	30	85	8+5	Rechnen	---	0	62	6
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 9 / 9 / 10]	---	100	61	6+10	Reiten [sehr guter Reiter]	---	75	81	67+15
Diplomatie	---	150	62	20-5	Richtungssinn	6-1W6	75	61	6
Entfesseln	8-1W4	50	81	8+5	Schleichen	9-1W6	150	78	7
Etwas verbergen	7-1W10	0	61	6	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	11-1W6	100	81	8+10
Fallen stellen & Jagen	2-1W6	25	71	7+16	Schneidern	4-1W12	70	81	8+5
Feilschen	2-1W10	100	74	24+0	Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	8-1W10	30	81	8+10
Feinschmiedekunst	4-1W6	30	81	8+10	Schwimmen [Nichtschwimmer]	8-1W10	70	81	8
Fernkampf vom Pferd [Malus 0]	12-2W20	75	81	42	Segeln [rudern auf Seen möglich]	8-1W10	75	36	3
Fischen & Angeln	8-1W6	0	71	7+5	Singen, Musizieren und ...	8-1W6	50	67	6+10
Foltern	7-1W6	25	61	6	Spuren lesen	7-1W10	100	61	11+5
Gassenwissen	---	150	62	6	Steinhauerei	8-1W10	30	81	8
Gefahren erkennen	---	350	51	5+5	Tanzen	8-1W10	0	81	8
Geheimfächer finden	7-1W6	150	61	6+10	Tarnen	7-1W10	90	81	8+5
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	100	61	6	Taschenspielereien	8-1W10	150	81	8-5
Glücksspiel	8-1W10	100	81	8	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W6	10	63	6-9
Heilung	11-1W10	350	60	6	Tier- und Monsterkunde	---	150	61	20
Heraldik	7-1W6	0	71	7	Überreden & Überzeugen	3-1W4	130	62	6
Himmelskunde	6-1W6	75	61	6	Verkleiden	8-1W8	30	74	7
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 60]	13-3W20	150	90	30	Waffenbau & Schmieden	8-1W12	150	81	8+5
Kampf zu Pferd [Malus: 0]	12-1W20	75	81	42	Wagen lenken	2-1W6	50	81	8+2
Kampfkoordination [±0]	---	150	81	8	Wettervorhersage	6-1W6	0	61	6
Klettern	8-2W6	100	81	8	Wildniskenntnisse	6-1W6	0	61	6
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	8-1W6	25	81	8+5	Wissen erlangen	---	50	71	7
Kochen	8-2W10	0	81	8+35	Wissen um die Physik	---	175	62	6
Laufen [+5]	---	150	81	16	Zechen	16-1W6	25	100	10

beherrschte Sprachen (Obergrenze:62)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	6	6-2W10	25	Muttersprache	---	Paschta	33	6-4W10	50	schlecht	---
Anashe	13	6-2W10	75	Grundverständnis	---	Querka	13	6-2W10	75	Grundverständnis	---
Gandahr	13	6-2W10	100	Grundverständnis	---	Skandihir	13	6-2W10	75	Grundverständnis	---
Helole	13	6-2W10	75	Grundverständnis	---	Tulamidisch	26	6-4W10	75	gebrochen	---

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:81)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW	über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	7+1W6-Q+H	6-1W6	12	Umgebung	8+1W4-Q+H	6-1W12	29
Halblinge	7+1W6-Q+H	6-1W6	12	Stadt und Umland	7+1W6-Q+H	6-1W6	18
Menschen	7+1W6-Q+H	6-1W6	18	Land bzw. Staat	7+1W6-Q+H	6-1W6	13
Zwerge	7+1W6-Q+H	6-1W6	10				

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

gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Langschwerter	15 + 2	12	70	6 W6	6	2	0	556 (569)	VA2 und BA1 (Punkte:0)
Ausweichen	---	3	26	---	---	1/2	---	---	---
Armbrüste	10	---	26	2 W10+2	4	3\30	-4	451 (481)	---
Schilder	---	8 + 3	30	---	---	1	-1	---	VV3 (Punkte:0)

BA=Beschleunigter Angriff, VA=Verbesserter Angriff, VV=Verbesserte Verteidigung

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
grosser Schild +0	---	6	16	---	0	1	-2	1000	
grosser Schild +0 (zu Pferd)	---	8	30	---	0	1	---	1000	
grosser Schild +0 (Berserkergang)	---	2	16	---	0	1	---	1000	
Jumgheerdha +0, Boni stammen von der Schwertscheide	16 + 2	13	80	6 W8+6	7	2	0	90	WM20, VA2, BA1 und GW1
Jumgheerdha +0, Boni stammen von der Schwertscheide (zu Pferd)	17 + 2	14	94	6 W10+6	8	2	---	90	WM20, VA2, BA1 und GW1
Jumgheerdha +0, Boni stammen von der Schwertscheide (Berserkergang)	24 + 2	7 + 2	80	12 W6	8	2	---	90	WM20, VA2, BA1 und GW1
Ausweichen	---	3	26	---	---	1/2	---	---	
Spatha +0	15 + 2	12	70	6 W6	6	2	0	85	VA2 und BA1
Spatha +0 (zu Pferd)	16 + 2	13	84	6 W8	7	2	---	85	VA2 und BA1
Spatha +0 (Berserkergang)	22 + 2	6 + 2	70	6 W10+6	8	2	---	85	VA2 und BA1
Merai +0	9	6	17	2 W10	4	2	2	75	
Merai +0 (zu Pferd)	11	8	31	2 W12	4	2	---	75	
Merai +0 (Berserkergang)	13	2	17	4 W8+4	5	2	---	75	

BA=Beschleunigter Angriff, GW=Geführte Waffe, VA=Verbesserter Angriff, WM=Waffenmeister

mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Schleuder +0	16	1 W10	2	6\2	100m	175m	

Entfernungstabellen Fernkampf

Schleuder +0 (Standardmunition)									
m								TP	KT
-10	--	--	2	5	8	11	14	1 W12	2
-25	--	--	2	5	8	11		1 W10	2
-50	--	--	--	2	5	8		1 W8+1	2
-75	--	--	--	--	2	5		1 W8	2
-100	--	--	--	--	--	2		1 W6+1	2

Liste der Begegnungen

[27416]: Funken - Probe misslungen
[16594]: Leichenlicht (III) - Probe misslungen

[27414]: Matschnapper - Probe misslungen

[27415]: Rapp-Raben - Probe misslungen

Geld

15 Goldstück (450 g), 5 Silberstück (75 g), 6 Heller (36 g), 8 Kreuzer (28 g) [Gesamtgewicht 589 g] in Beutel, Gürtel (Geld, 25 Steine) (0.075 kg)

Kleidung

Name	Ort	Gewicht
Kleidung, normal (voll) +0 für die Größe 186cm.	Körper	2,583 kg
Stiefel (Leder) +0 für die Größe 186cm.	Körper	1,55 kg
Strümpfe, wattiert +0 für die Größe 186cm.	Füße	517 g

Rüstung

Name	Ort	Gewicht
Waffenrock, wattiert (halb) +0 für die Größe 186cm.	Körper	2,893 kg
Handschuhe (Leder) +0 für die Größe 186cm.	Körper	517 g
Helm, Leder +0 für die Größe 186cm.	Körper	1,033 kg
Kettenhemd (halb) +0 für die Größe 186cm.	in Beutel, den Archibald schleppt	13,64 kg
Vollhelm, Metall +0 für die Größe 186cm.	Kopf, Gesicht	2,583 kg
Armschienen (Leder) +0 für die Größe 186cm.	Arme	1,033 kg
Beinschienen (Leder) +0 für die Größe 186cm.	in Beutel, den Archibald schleppt	1,033 kg
grosser Schild +0	linker Arm, vor Oberkörper	1,5 kg
Handschuhe (Eisen) +0 für die Größe 186cm.	in Beutel, den Archibald schleppt	1,033 kg

Waffen

Name	Ort	Gewicht
Jumgheerdha +0 , Boni stammen von der Schwertscheide	in magische Schwertscheide	880 g
Schwertscheide, einfach (1.0 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg) / Inhalt: Spatha +0	1 kg + 1,04 kg
Holzköcher für 10 Bolzen (1.25 kg)	in Sattel (5.0 kg) / Inhalt: Bolzen, Kettenbrecher-	1,25 kg + 600 g
2xStofftasche für 10 Bolzen (0.5 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg) / Inhalt: Bolzen, Kriegs- und Bolzen, Standard-	1 kg + 1,3 kg
20xBolzen, Kettenbrecher-	in Holzköcher für 10 Bolzen (1.25 kg)	600 g
20xBolzen, Kriegs-	in Stofftasche für 10 Bolzen (0.5 kg)	1 kg
10xBolzen, Standard-	in Stofftasche für 10 Bolzen (0.5 kg)	300 g
magische Schwertscheide , Pool+10,WM+20,GW+1 für letzten Inhalt	Gürtel / Inhalt: Jumgheerdha +0	630 g + 880 g
Spatha +0	in Schwertscheide, einfach (1.0 kg)	1,04 kg
Merai +0	in Beutel, den Archibald schleppt	1,12 kg
Schleuder +0	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	20 g

Pferd

Name	Ort	Gewicht
Schlachtroß, klein RB:+15 (170.0 kg maximale Last)	transportiert: Satteltaschen, Paar (1.875 kg) und Sattel (5.0 kg)	frei: 141,815 kg
Sattel (5.0 kg)	auf Schlachtroß, klein RB: +15 (170.0 kg maximale Last) / Inhalt: Holzköcher für 10 Bolzen (1.25 kg)	5 kg + 1,85 kg
Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	auf Schlachtroß, klein RB:+15 (170.0 kg maximale Last) / Inhalt: Schleuder +0 , Schwertscheide, einfach (1.0 kg) , Stofftasche für 10 Bolzen (0.5 kg) , Dauerwurst (1.0 kg) , Wolldecke (1.2 kg) und 3 weitere Gegenstände!	1,875 kg + 19,46 kg
Zaumzeug (1.0 kg)	auf Schlachtroß	1 kg
Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	auf Schlachtroß / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)	125 g + 2 kg
Wasser 2l (2.0 kg)	in Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	2 kg
Schwarzbrot (0.5 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	500 g
Dauerwurst (1.0 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	1 kg
2xÄpfel (1.0 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	2 kg
Seil, 50m (10.0 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	10 kg
Wolldecke (1.2 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	1,6 kg
Kette, 5m (2.0 kg)	in Beutel, den Archibald schleppt	2 kg

Sonstiges

Name	Ort	Gewicht
Beutel, Gürtel (Geld, 25 Steine) (0.075 kg)	Gürtel / Inhalt: 15,6 GS	75 g + 589 g

Beutel, den Archibald schleppt

Name	Ort	Gewicht
Beutel, den Archibald schleppt	in Handschuh (kann Dinge verschwinden lassen, max. 5 Dinge) / Inhalt: Grundzutaten, konserviert (0.325 kg) , Kette, 5m (2.0 kg) , Merai +0 , Handschuhe (Eisen) +0 für die Größe 186cm. , Seil, 50m (10.0 kg) und 3 weitere Gegenstände!	375 g + 48,327 kg

zum Verkauf

Name	Ort	Gewicht
Handschuh "Glove of Storing"		
Name	Ort	Gewicht
Ametrin (2.0E-4 kg)	in Beutel, den Archibald schleppt	0 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
magische Schwertscheide		-			-			-	
Name	Hih-kuf Lanskad			Laylin'Far			Rachel Marianna Morgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
magische Schwertscheide		-			-			-	

Name	Savannah			Shaea al'Moonstone			Thorgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
magische Schwertscheide		-			-			-	

Name	Torwall Fenrisson			Zumboka					
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
magische Schwertscheide		-			-				

aktive Verletzungen

Datum	Verheilt	Auswirkung	Verletzung
23.3.4029	28.3.4029	-10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%	Wuchtwaffen:60/2
23.3.4029	28.3.4029	gerissener Rückenmuskel, -10aaA	Licht/Elektrizität:B82