Hih-kuf Ianskad, Frau

Alchimistin

Eigenschaft	Wert
Kraft	66
Geschicklichkeit	55
Reaktion	55
Intelligenz	62
Selbstbeherrschung	50
Aussehen	56
persönliche Ausstrahlung	63
Wahrnehmung/Erinnerung	59+15
Gabe	49
Glaube	49
Geist	53
Lebensenergie	79 (59/47/39/31/23/15/7)
Traglast	5,63kg
Bewegungsweite [m/min]	71 (75)
Kondition	144
Zauberpunkte	1/1/1
Magieangriffswert	32
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	32/32/32
Erfahrungspunkte	23254
Abenteuerpunkte	208

Angeborene Talente
- Horchen
- Nachtsicht
- Scharfblick
- Schmecken

schlechte Eigenschaften	Wert
Feigheit	20

Sprungkraft mit aktueller Last: 195cm
Sprungkraft ohne Last: 217cm

maximale Fallhöhe ohne Probe: 3m

Heben ohne Probe: 66kg
Halten/Blockieren ohne Probe: 330kg

Aufstehen (nach Sturz) dauert 3s

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

Geburtsdatum (Alter):	3.9.3987 (41)
Größe:	190 cm
Gewicht:	66 kg
Gesamtgewicht:	71,6 kg
	leichtes Untergewicht, BMI:18,3

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	0-1W6	100	79	7
Akrobatik [noch 25 Punkte, bis GS erhöht wird]	5-1W6	30	55	5
Alchimie [kann magische Tränke erzeugen]	---	250	55	71+5
Ausdauer [Kondition + 12]	3-1W6	250	66	6
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	5-2W10	75	55	5
Bekehren	4-2W20	50	49	4
Beschatten	5-1W10	30	71	11+5
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 8 / 8 / 9]	---	100	65	14+10
Diplomatie	---	150	63	6
Entfesseln	5-1W4	50	55	5
Etwas verbergen	5-1W10	0	55	5
Fallen stellen & Jagen	0-1W6	25	67	18+10
Feilschen	3-1W4	100	75	7+6
Feinschmiedekunst	2-1W6	30	55	5
Fernkampf vom Pferd [Malus 56]	3-2W6	75	55	18
Fischen & Angeln [kann feststellen, ob sich das Fischen lohnt]	6-1W6	0	55	10+5
Foltern	5-1W6	25	62	6
Gassenwissen	---	150	63	6
Gefahren erkennen	---	350	64	8+5
Geheimfächer finden	5-1W6	150	65	6-20
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	100	62	16
Glücksspiel	5-1W10	100	55	5
Heilung	8-1W10	350	49	4
Heraldik	5-1W6	0	84	8
Himmelskunde	6-1W6	75	62	6
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 12]	8-3W10	150	66	6
Kampf zu Pferd [Malus: 69]	2-1W6	75	55	5
Kampfkoordination [±0]	---	150	55	5-20
Klettern	5-2W6	100	55	5
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	5-1W6	25	55	5
Kochen	5-2W10	0	55	16+10
Laufen [+4]	---	150	55	12

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Lykantrophiekontrolle	5-1W20	450	50	5
mag. Dinge erkunden & Runen lesen	5-2W20	250	55	49
Maße und Entfernungen schätzen	6-1W6	50	62	14+10
Meucheln	5-1W6	300	55	5
Minnekünste und Verführen	5-1W10	0	63	6+20
Pflanzenkunde	---	125	62	6
Rechnen [Bruchrechnung, Dreisatz, ...]	---	0	62	55
Reiten [normaler Reiter]	5-3W10	75	55	26
Richtungssinn	7-1W6	75	62	6
Schleichen	6-3W8	150	55	36
Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	8-1W6	100	55	5
Schneidern [Reparatur von Rüstungen ohne Probe möglich]	2-3W20	70	55	51
Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	5-1W10	30	55	5
Schwimmen [Nichtschwimmer]	5-1W10	70	55	18
Segeln [rudern auf Seen möglich]	5-1W10	75	36	3
Singen, Musizieren und ...	6-1W6	50	55	16+10
Spuren lesen	5-1W10	100	74	9+5
Steinhauerei	5-1W10	30	55	5
Tanzen	5-1W10	0	55	5
Tarnen	4-3W10	90	55	36+5
Taschenspielereien	5-1W10	150	55	5
Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	5-1W6	10	50	5-7
Tier- und Monsterkunde	---	150	62	6
Überreden & Überzeugen	3-1W4	130	63	6
Verkleiden	6-1W8	30	55	5
Waffenbau & Schmieden	5-1W12	150	55	5
Wagen lenken	1-1W6	50	55	5
Wettervorhersage	6-3W20	0	62	41
Wildniskenntnisse	6-1W6	0	74	7
Wissen erlangen	---	50	70	7
Wissen um die Physik	---	175	62	6
Zechen	10-1W6	25	79	7

Version für das Spieldatum Oydang der 2ten Woche im Yardack des Jahres 4029 [16.5.4029]
(Donnerstag, den 23 Januar 2025)

13 bekannte Trankrezepte

Augenblicke (Trank) Dauer: 12 Stunden Preis pro Dosis: 25 GS

Das Trinken dieser klaren, nach Klee schmeckenden Flüssigkeit ermöglicht es dem Trinkenden, bei allen Lichtverhältnissen zu sehen (denn der Trinkende projiziert Licht aus seinen Augen). Dieses Licht kann in verschiedenen Formen auftreten. Die erste ist Taschenlampenlicht (oder, wissenschaftlich ausgedrückt, Licht, das von Menschen im normalen sichtbaren Spektrum gesehen wird). Dann gibt es das Infrarotlicht. Dieses Licht ist nur für diejenigen wahrnehmbar, die im Infrarotspektrum sehen können (z.B. Elfen). Dann gibt es noch die thermische Energie, also die Fähigkeit, die von Objekten abgegebene Wärme zu sehen (z.B. Zwerge). In allen Fällen projiziert der Benutzer eine der Lichtformen aus den Augen, die 30m weit leuchtet und an der Basis einen Radius von 7,5m hat. Der Anwender kann wählen, welche Art von Licht er aussenden möchte. Selbst wenn er normalerweise nicht in der Lage ist, in diesem Spektrum zu sehen, kann er dies durch die Einnahme des Tranks tun. Natürlich gibt es auch einige Nachteile. Die aktive Projektion von Licht kann den Standort des Anwenders markieren (+40 auf Wahrnehmungsfertigkeitsprüfungen und auf das Abfeuern von Fernkampfwaffen gegen den Trinkenden). Wenn der Anwender nicht aufpasst, kann es passieren, dass er sich zu einem Begleiter umdreht, der dadurch geblendet wird (für 1W5+4 Runden). Natürlich kann es auch dazu dienen, Gegner auf diese Art zu blenden, die sich auf das gerade verwendete, visuelle Spektrum verlassen. Die Wirkung dieses Tranks hält 12 Stunden lang an.

Feuertrunk (Trank) Dauer: permanent Preis pro Dosis: 10 GS

Bei Kontakt mit Flüssigkeit explodiert dieser Trank wie ein Feuerball. Das ist ungünstig, wenn man den Trank getrunken hat, da zusätzlich zu den Modifikatoren für Berührung und Mittelpunkt des Gebietsspruchs noch weitere 35 Punkte auf den Würfelwurf addiert werden.

Salbe der Aufmerksamkeit (Salbe) Dauer: 2 bis 8 Stunden Preis pro Dosis: 12 GS

Bei der Suche nach neuen Inhaltsstoffen für eine Salbe erlebte ein Mann, der Stille und Privatsphäre liebte, Momente des Schreckens.

Personen, die diese Salbe verwenden, werden für andere äußerst interessant (Aussehen +5) und ziehen deren Aufmerksamkeit auf sich (persönliche Ausstrahlung +10). Was immer sie zu sagen oder zu tun haben, wird aufmerksam angehört und hat eine große Chance, geschätzt und geglaubt zu werden. (Überreden/Überzeugen +20)
Nebenwirkungen: Nach Abklingen der Wirkung wird es für kurze Zeit schwieriger, die Aufmerksamkeit anderer zu gewinnen. (alle oben genannten Boni verkehren sich für die halbe Dauer der ursprünglichen Wirkung ins Gegenteil)

Trank der engen Räume (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 5 GS

Dieser Trank senkt die schlechte Eigenschaft Klaustrophobie um 1 pro Dosis. Der Wert kann hierbei maximal halbiert werden.

Trank der Gabe (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 5 GS

Dieser Trank erhöht die Eigenschaft Gabe um 1 Punkt pro Dosis, die genommen wird. Hierbei kann der Wert der Eigenschaft Gabe maximal verdoppelt werden.
Sollte der Anwender durch die Erhöhung der Eigenschaft zusätzliche Zaubersprüche bekommen, so behält er diese, bis er sie entweder anwendet oder das nächste Mal ausreichend lange geruht hat, um die Zauber wieder aufzufüllen.

Trank der Schwindelfreiheit (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 5 GS

Dieser Trank senkt die schlechte Eigenschaft Höhenangst um 1 pro Dosis. Der Wert kann hierbei maximal halbiert werden.

Trank der Stärke (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 1 GS

Dieser Trank erhöht die Eigenschaft Kraft um 1 Punkt pro Dosis, die genommen wird. Hierbei kann der Wert der Eigenschaft Kraft maximal verdoppelt werden.

Trank der Vergebung (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 5 GS

Dieser Trank senkt die schlechte Eigenschaft Jähzorn um 1 pro Dosis. Der Wert kann hierbei maximal halbiert werden.

Trank der Vergesslichkeit (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 1 GS

Dieser Trank senkt die Eigenschaft Wahrnehmung/Erinnerung um 1 Punkt pro Dosis, die genommen wird. Hierbei kann der Wert der Eigenschaft Wahrnehmung/Erinnerung nicht negativ werden.

Trank des Glaubens (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 5 GS

Dieser Trank erhöht die Eigenschaft Glaube um 1 Punkt pro Dosis, die genommen wird. Hierbei kann der Wert der Eigenschaft Gabe maximal verdoppelt werden.
Sollte der Anwender durch die Erhöhung der Eigenschaft zusätzliche Zaubersprüche bekommen, so behält er diese, bis er sie entweder anwendet oder das nächste Mal ausreichend lange geruht hat, um die Zauber wieder aufzufüllen.

Trank des Löwen (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 5 GS

Dieser Trank senkt die schlechte Eigenschaft Feigheit um 1 pro Dosis. Der Wert kann hierbei maximal halbiert werden.

Trank des Wissendursts (Trank) Dauer: 10 bis 200 min Preis pro Dosis: 1 GS

Dieser Trank erhöht die schlechte Eigenschaft Neugier um 1 pro Dosis. Der Wert kann hierbei maximal verdoppelt werden.

Tropfen der Sonne (Trank) Dauer: permanent Preis pro Dosis: 3 GS

Ein Tropfen (Dosis) dieses Tranks wirkt so, als hätte man einen Liter Wasser getrunken. Insbesondere in Wüstengegenden ist er sehr beliebt.

Mein Vermögen beläuft sich auf 12,00 Goldstücke:

MS	PS	GS	SS	He	Kr
0	0	12	0	0	0

Hintergrundoptionen

14 - Elefanten-Gedächtnis

87 - Darf keine Lernpunkte auf Waffen verwenden / 4 zusätzliche Lernpunkte jeweils für Schleichen & Tarnen.

78 - Bonus 10 bei ♂ , Malus 20 bei ♀ auf Überreden/Überzeugen

63 - +20 auf Sprachkunde Orkisch

Kleidug und Agnes

Name	Ort	Gewicht
Bluse, Leinen (0.25 kg)	Oberkörper	238 g
Rock (Leinen/Wolle) (0.875 kg)	Hüfte	831 g
Gürtel (Leinen) (0.1 kg)	Hüfte	95 g
Handschuhe, leicht (Leder) (0.15 kg)	Hände	142 g
Strümpfe (Wolle) (0.1 kg)	Füße	95 g
Schuhe (Leder) (0.1 kg)	Füße	95 g
Agnes	transportiert: Kleid (Seide) (0.5 kg) , Bluse, Seide (0.125 kg) , Mantel, lang, Kapuzen- (2.0 kg) , Robe, festlich (4.0 kg) , Boomerang +0 und 2 weitere Gegenstände!	frei: 208,164 kg
Bluse, Seide (0.125 kg)	auf Agnes	119 g
Kleid (Seide) (0.5 kg)	auf Agnes	475 g
Robe, festlich (4.0 kg)	auf Agnes	3,8 kg
Mantel, lang, Kapuzen- (2.0 kg)	auf Agnes	1,9 kg
Strümpfe (Seide) (0.05 kg)	auf Agnes	48 g
festliche Schuhe	auf Agnes	95 g
Laborkittel	Körper	3,694 kg

Waffen und Sonstiges

Name	Ort	Gewicht
Boomerang +0	auf Agnes	400 g
Beutel, Gürtel (Geld, 25 Steine) (0.075 kg)	Gürtel / Inhalt: 12 GS	75 g + 360 g

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Ausweichen	---	7	29	---	---	½	---	---	

mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Boomerang +0	15	1 W8	3	6\3	20m	80m	

Entfernungstabellen Fernkampf

Boomerang +0									
m								TP	KT
-2	--	--	2	5	8	11	14	1 W10	3
-5	--	--	--	2	5	8	11	1 W8	3
-10	--	--	--	--	2	5	8	1 W6+1	3
-15	--	--	--	--	--	2	5	1 W6	3
-20	--	--	--	--	--	--	2	1 W4+1	3

beherrschte Sprachen (Obergrenze:62)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	18	6-2W10	25	Grundverständnis	---
Anashe	30	6-4W10	75	Muttersprache	norm.Texte(50%)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Orkisch	60	---	75	starker Akzent	einf.Texte(20%)

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:82)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	7+1W6-Q+H	7-1W6	16
Halblinge	7+1W6-Q+H	7-1W6	16
Menschen	8+1W4-Q+H	7-1W12	28
Zwerge	7+1W6-Q+H	7-1W6	13

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Umgebung	6+1W6-Q+H	7-1W6	8
Stadt und Umland	6+1W6-Q+H	7-1W6	8
Land bzw. Staat	6+1W6-Q+H	7-1W6	8

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

Heilung (Healing) [SUC118]

S 1) Speichern (I)[8145] R: B / D: -
Magier speichert Unterschiede bei Krankheiten und Heilungen von verschiedenen Rassen.

S 2) Krankheit entdecken (I)[8146] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel eine Krankheit hat.

S 3) Abbinden (F)[8147] R: B / D: 3KR
Magier kann bis Stufe Wunden durch Konzentration abdrücken. Blutung beginnt nach dem Ende des Spruchs wieder.

Liste der Begegnungen

Lebenslauf

Meine Geschichte

Hih-kuf Lanskad stammt aus Podova. Ihre Motivation, nach Leet zu kommen, entspringt ihrer tiefen Verbundenheit zum Orkischen (Hintergrundoption 63). Ihr hoher Feigheitswert verhindert dabei, dass sie sich direkt einem Orkstamm anschließt. Sie konnte ihr Glück kaum fassen, als sie von dem (noch dazu sehr gut bezahlte) Angebot gehört hatte.

Was ich bisher gelernt habe

bis zum 1. Daschdar 29 [1.1.29] wurde nichts autodidaktisch gelernt
Gelernt wurde vom 1. Daschdar 29 [1.1.29] bis zum 19. Maresch 29 [19.2.29]. Also 58 Tage.
Die Gesamtkosten des Lernens betragen 11627 Abenteuerpunkte und 114 GS, 2 SS und 3 He

- Lernen des Talents Beschatten von 7 auf 11 dauert 1 Tag und kostet 79 Abenteuerpunkte und 77,6 Heller
- Lernen des Talents Blindkampf von 5 auf 14 dauert 2 Tage und kostet 495 Abenteuerpunkte und 486,3 Heller
- Lernen des Talents Fallen stellen & Jagen von 6 auf 18 dauert 3 Tage und kostet 225 Abenteuerpunkte und 221,1 Heller
- Lernen des Talents Reiten von 5 auf 26 dauert 5 Tage und kostet 955 Abenteuerpunkte und 938,3 Heller
- Lernen des Talents Fischen & Angeln von 5 auf 10 dauert 1 Tag und kostet 20 Abenteuerpunkte und 19,6 Heller
- Lernen des Talents Gefahren erkennen von 6 auf 8 dauert 1 Tag und kostet 357 Abenteuerpunkte und 350,8 Heller
- Lernen des Talents Kochen von 5 auf 16 dauert 3 Tage und kostet 60 Abenteuerpunkte und 59 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 5 auf 12 dauert 2 Tage und kostet 556 Abenteuerpunkte und 546,3 Heller
- Lernen des Talents magische Dinge erkunden & Runen lesen von 35 auf 49 dauert 3 Tage und kostet 2047 Abenteuerpunkte und 2011,2 Heller
- Lernen des Talents Maße und Entfernungen schätzen von 6 auf 14 dauert 2 Tage und kostet 242 Abenteuerpunkte und 237,8 Heller
- Lernen des Talents Rechnen von 36 auf 55 dauert 4 Tage und kostet 437 Abenteuerpunkte und 429,4 Heller
- Lernen des Talents Schneidern von 36 auf 51 dauert 3 Tage und kostet 855 Abenteuerpunkte und 840 Heller
- Lernen des Talents Spuren lesen von 7 auf 9 dauert 1 Tag und kostet 108 Abenteuerpunkte und 106,1 Heller
- Lernen des Talents Schwimmen von 5 auf 18 dauert 3 Tage und kostet 533 Abenteuerpunkte und 523,7 Heller
- Lernen des Talents Singen, Musizieren und Erzählen von Geschichten und Legenden von 5 auf 16 dauert 3 Tage und kostet 335 Abenteuerpunkte und 329,1 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 21 auf 29 dauert 2 Tage und kostet 502 Abenteuerpunkte und 493,2 Heller
- Lernen des Bumerang-Pools von 11 auf 15 dauert 1 Tag und kostet 197 Abenteuerpunkte und 193,6 Heller
- Lernen des Kurzbögen-Pools von 10 auf 16 dauert 2 Tage und kostet 370 Abenteuerpunkte und 363,5 Heller
- Lernen des Langbögen-Pools von 11 auf 14 dauert 1 Tag und kostet 327 Abenteuerpunkte und 321,3 Heller
- Lernen der Zauberstufen 1, 2 und 3 der Liste Heilung dauert 6 Tage und kostet 750 Abenteuerpunkte und 736,9 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Orkisch von 20 auf 40 (Kf verringert auf 75) dauert 4 Tage und kostet 1055 Abenteuerpunkte und 1036,5 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Anashe von 6 auf 30 (Kf verringert auf 75) dauert 5 Tage und kostet 1122 Abenteuerpunkte und 1102,4 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Anashe wurden 3 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurden 4 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Orkisch wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Das Rezept für "Augenblicke" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Feuertrunk" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank der Vergebung" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Tropfen der Sonne" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank der engen Räume" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank der Schwindelfreiheit" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Salbe der Aufmerksamkeit" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank des Wissendursts" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank der Stärke" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank des Löwen" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank der Vergesslichkeit" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank des Glaubens" wurde gelernt.
- Das Rezept für "Trank der Gabe" wurde gelernt.

bis zum 4. Jebohl 29 [4.3.29] wurde nichts autodidaktisch gelernt
seit dem 4. Jebohl 29 [4.3.29] wurde nichts autodidaktisch gelernt
bis zum 1. Daschdar 11 [1.1.11] wurde nichts autodidaktisch gelernt