

# Savannah, Halbelfin

## Kräuterheilerin und Mitglied der Junft der Kriegsmagier

Eigenschaft	Wert
Kraft	59
Geschicklichkeit	83
Reaktion	54
Intelligenz	70
Selbstbeherrschung	66
Aussehen	81
persönliche Ausstrahlung	59
Wahrnehmung/Erinnerung	52
Gabe	97
Glaube	41
Geist	67
Lebensenergie	95
Traglast im Kampf	8,28kg
Traglast	11,53kg
Bewegungsweite [m/min]	86 / 81
Kondition	158
Zauberpunkte	8/6/4
Magieangriffswert	26
AZP	11
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	23/25/23
Erfahrungspunkte	24590
Abenteuerpunkte	4951

(71/57/47/38/28/19/9)

### AZP Berechnungen

Name	Maximal	aktuell	Malus
RS Magie	4	1	0
Helm	kein	Leder	20
unorg. Last	2 kg	1,3 kg	0
org. Last	1½ kg	2,0 kg	0
Halbelf			-3
Gegenstände			-6

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
Riechen	14
Scharfblick	10
Wachgabe	10
schlechte Eigenschaften	Wert
Eitelkeit	14
Goldgier	10
Neugier	10
Spielsucht	10
Trunkenheit	12

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

### 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

### Elementenangriffsboni (inkl. Ge)

Name	Kf	Wert	Bonus
Eisbolzen	100	2	12
Feuerbolzen	100	2	12
Schockbolzen	0	28	38
Wasserbolzen	50	2	12

Geburtsdatum (Alter): 12.06.3975 (53)  
Größe: 195 cm  
Gewicht: 69 kg  
Normalgewicht, BMI: 18,1

maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m

Aufstehen (nach Sturz) dauert 2s

### Rüstung anlegen

Name	Dauer	mit Hilfe
Lederhelm, +1 Spruch	2,9s	1,4s
Grundmagie, AZP -6, 40% leichter		
Savannahs Kleidung	7,2s	4,8s
Stiefel (Leder)	14,5s	7,2s

Sprungkraft mit aktueller Last: 356cm  
Sprungkraft ohne Last: 431cm

Beim Erwachen dauert es 1W4  
Sekunden, bis ich handeln kann.

Heben ohne Probe: 59kg  
Halten/Blockieren ohne Probe: 295kg

### Hintergrundoptionen

62 - relativ Unsterblich (Highländer)

9 - Beherrscht "Berührung des Geistes" immer bis zum halben MWW.

64 - Kapitän

### Bewegungsweitentabelle

B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
½x	0.7		10/h	38.3km/15.8h
1x	1.4		25/h	30.7km/6.3h
1½x	2.1		2/min	9.5km/79.0min
2x	2.8		1/10s	4266m/26.3min
3x	4.3	0/½	1/s	639m/158s
4x	5.7	0/2	5/s	164m/31s
5x	7.4	0/0	8/s	133m/19.75s

### Gegenstände, die dieselbe Art von Bonus geben und für die keine Interaktion definiert wurde

Bonus für Grundmagie geben die Gegenstände Lederhelm, +1 Spruch Grundmagie, AZP -6, 40% leichter und Savannah's Karten, x2 Grundmagie, Glücksspiel +21

### mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Bichaq, Klinge des Kriegers, +30 Pool, WM10, TWa1	18	15	113	2 W10+2	8	½	4	80	WM23, BA1 und TWa2
Bichaq, Klinge des Kriegers, +30 Pool, WM10, TWa1 (zu Pferd)	13	10	58	2 W8	7	½	---	80	WM23, BA1 und TWa2
Ausweichen	---	7	40	---	---	½	---	---	AS4 und GS1

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, GS=Gestandener Sprung, TWa=Tödliche Waffe, WM=Waffenmeister

### mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Scythian Bow +0	50	2 W12	4	3\1	130m	300m	WM5, BZ2, BN3 und Vor1
Scythian Bow +0 (vom Pferd)	-5	2 W8	4	3\1	130m	300m	WM5, BZ2, BN3 und Vor1

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

## gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Kurzschwerter	15	12	83	2 W6+2	5	½	4	598 (609)	WM13, BA1 und TWa1 (Punkte:0)
Ausweichen	---	7	40	---	---	½	---	---	AS4 und GS1 (Punkte:0)
Langbögen	12	---	50	2 W12	4	3/1	-3	498 (529)	WM5, BZ2, BN3 und Vor1 (Punkte:0)

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BN=Beschleunigtes Nachladen, BZ=Beschleunigtes Zielen, GS=Gestandener Sprung, TWa=Tödliche Waffe, Vor=Voraussicht, WM=Waffenmeister

## Talente (komplett ohne Sprachen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	0-1W6	125	7	0	Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	8-1W6	50	83	8
Akrobatik [GS+1]	7-1W10	55	83	30	Kochen	8-2W10	25	83	8+5
Alchimie	7-1W10	275	27	7+10	Laufen [+2]	---	175	83	8
Ausdauer [Kondition + 40]	4-1W20	275	59	20	Lykantrophiemkontrolle	5-1W20	475	52	5
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 0]	8-2W10	25	45	4	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	6-1W12	275	52	5
Bekehren	4-2W20	75	41	4	Maße und Entfernungen schätzen	5-1W6	75	52	5+10
Beschatten	5-1W10	55	70	7+5	Meucheln	8-1W6	325	64	6
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 10 / 10 / 10]	---	125	52	5	Minnekünste und Verführen	5-1W10	25	59	5
Diplomatie	---	175	59	5	Pflanzenkunde	---	150	70	45
Entfesseln	8-1W4	75	83	8	Rechnen	---	25	70	7
Etwas verbergen	6-1W10	25	52	5	Reiten [normaler Reiter]	8-3W10	100	83	28+15
Fallen stellen & Jagen	0-1W6	50	37	3+10	Richtungssinn	5-1W6	100	52	5
Feilschen	0-1W4	125	45	4	Schleichen	9-1W6	175	81	12
Feinschmiedekunst	4-1W6	55	83	8	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	11-1W6	125	83	8
Fernkampf vom Pferd [Malus 70]	4-2W6	100	43	2	Schneidern	4-1W12	95	83	8
Fischen & Angeln	7-1W6	25	62	6+5	Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	6-1W10	55	83	8
Foltern	6-1W6	50	52	5	Schwimmen [Nichtschwimmer]	8-1W10	95	83	8
Gassenwissen	---	175	59	5	Segeln [rudern auf Seen möglich]	8-1W10-0	100	35	3+20
Gefahren erkennen	---	375	42	4+15	Singen, Musizieren und ...	8-1W6	75	64	16
Geheimfächer finden	6-1W6	175	52	5	Spuren lesen	6-1W10	125	52	5+5
Geschichtswissen Elfen	5-1W6	275	72	14	Steinhauerei	6-1W10	55	59	5
Geschichtswissen Halblinge	5-1W6	275	72	12	Tanzen	8-1W10	20	83	8
Geschichtswissen Land bzw. Staat	5-1W6	275	72	7	Tarnen	7-1W10	115	82	8+5
Geschichtswissen Menschen	5-1W6	275	72	13	Taschenspielereien	8-1W10	175	-17	-1
Geschichtswissen Stadt und Umland	5-1W6	275	72	7	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W6	35	8	0
Geschichtswissen Umgebung	5-1W6	275	72	7	Tier- und Monsterkunde	---	175	52	7
Geschichtswissen Zwerge	5-1W6	275	72	11	Überreden & Überzeugen	3-1W4	155	59	5
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	125	52	5	Verkleiden	8-1W8	55	82	8
Glücksspiel	8-1W10	125	83	8+21	Waffenbau & Schmieden	6-1W12-0	175	59	5
Heilung [kann Kranke pflegen]	4-2W20	375	45	58	Wagen lenken	0-1W6	75	27	2
Heraldik	7-1W6	5	62	6	Wettervorhersage	5-1W6	25	52	5
Himmelskunde	7-1W6	100	52	5	Wildniskennntnisse	5-1W6	25	52	5
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 10]	9-3W10	175	59	5	Wissen erlangen	---	0	62	6
Kampf zu Pferd [Malus: 70]	4-1W6	100	24	2	Wissen um die Physik [1 Gesetz bekannt]	---	200	70	7
Kampfkoordination [±0]	---	175	83	8	Zechen	10-1W6	50	95	9
Klettern	8-2W6	125	79	9					

Bekannte Gesetze der Physik: I) Flaschenzüge

## Sprachen (Obergrenze:70)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	23	7-4W10	50	gebrochen	---	Lubosch	7	7-2W10	225	---	---
Anashe	7	7-2W10	100	---	---	Malaleeh	23	7-4W10	100	Muttersprache	einf.Texte(20%)
Brrgdf	7	7-2W10	25	---	---	Mohzar al Ged	7	7-2W10	100	---	---
Falala	7	7-2W10	225	---	---	Nndackisch	7	7-2W10	75	---	---
Falaleeh	41	---	100	schlecht	Alphabet (5%)	Norgasch	7	7-2W10	175	---	---
Gandahr	7	7-2W10	125	---	---	Orkisch	9	7-2W10	100	---	---
Gargr	7	7-2W10	25	---	---	Paschta	7	7-2W10	75	---	---
Geanish	7	7-2W10	100	---	---	Querka	7	7-2W10	100	---	---
Goblinisch	7	7-2W10	100	---	---	Schischschrischsch	7	7-2W10	225	---	---
Grruhrg	7	7-2W10	25	---	---	Skandihr	7	7-2W10	100	---	---
Guhrtguar	7	7-2W10	100	---	---	Tulamidisch	7	7-2W10	100	---	---
Helole	7	7-2W10	100	---	---	Waleeh	41	---	100	schlecht	Alphabet (5%)
Hieera	7	7-2W10	225	---	---	Zaubersprache	7	7-2W10	75	---	---
Jashduhr	7	7-2W10	100	---	---	Zeichensprache	7	7-2W10	0	---	---
Jodasch	7	7-2W10	100	---	---	dRAKisch	7	7-2W10	375	---	---
Kreash	7	7-2W10	225	---	---						

## Entfernungstabellen Fernkampf

Scythian Bow +0 (Standardmunition)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Kriegs-)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Kettenbrecher-)										
m								TP	KT	m								TP	KT	m								TP	KT	
-13	--	3	6	9	12	15	18	4 W6+4	4	-12	--	3	6	9	12	15	18	4 W6+6	4	-14	--	3	6	9	12	15	18	4 W6+4	4	
-33	--	--	3	6	9	12	15	2 W12	4	-29	--	--	3	6	9	12	15	2 W12+1	4	-36	--	--	3	6	9	12	15	2 W12	4	
-65	--	--	--	3	6	9	12	2 W10+2	4	-59	--	--	--	3	6	9	12	2 W10+3	4	-72	--	--	--	3	6	9	12	2 W10+2	4	
-98	--	--	--	--	3	6	9	2 W10	4	-88	--	--	--	--	3	6	9	2 W10+1	4	-107	--	--	--	--	3	6	9	2 W10	4	
-130	--	--	--	--	--	3	6	2 W8+2	4	-117	--	--	--	--	--	3	6	2 W8+3	4	-143	--	--	--	--	--	3	6	2 W8+2	4	
-225	--	--	--	--	--	--	3	2 W6+2	4	-203	--	--	--	--	--	--	3	2 W6+3	4	-248	--	--	--	--	--	--	--	3	2 W6+2	4
Scythian Bow +0 (Pfeil, improvisiert)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Brand-, improvisiert)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Flug-)										
m								TP	KT	m								TP	KT	m								TP	KT	
-4	--	3	6	9	12	15	18	4 W60	4	-1	--	3	6	9	12	15	18	2 W6-4	4	-17	--	3	6	9	12	15	18	4 W60	4	
-11	--	--	3	6	9	12	15	2 W12-2	4	-3	--	--	3	6	9	12	15	1 W12-3	4	-43	--	--	3	6	9	12	15	2 W12-2	4	
-22	--	--	--	3	6	9	12	2 W100	4	-7	--	--	--	3	6	9	12	1 W10-2	4	-86	--	--	--	3	6	9	12	2 W100	4	
-33	--	--	--	--	3	6	9	2 W10-2	4	-10	--	--	--	--	3	6	9	1 W10-3	4	-129	--	--	--	--	3	6	9	2 W10-2	4	
-44	--	--	--	--	--	3	6	2 W80	4	-13	--	--	--	--	--	3	6	1 W8-2	4	-172	--	--	--	--	--	3	6	2 W80	4	
-77	--	--	--	--	--	--	3	2 W60	4	-23	--	--	--	--	--	--	3	1 W6-2	4	-299	--	--	--	--	--	--	--	3	2 W60	4
Scythian Bow +0 (Pfeil, Brand-)																														
m								TP	KT																					
-3	--	3	6	9	12	15	18	2 W6-2	4																					
-8	--	--	3	6	9	12	15	1 W12-2	4																					
-16	--	--	--	3	6	9	12	1 W10-1	4																					
-24	--	--	--	--	3	6	9	1 W10-2	4																					
-32	--	--	--	--	--	3	6	1 W8-1	4																					
-56	--	--	--	--	--	--	3	1 W6-1	4																					

## Sturmwind

Name	Ort	Gewicht
Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	transportiert: Sattel (5.0 kg) , Satteltaschen, Paar (1.875 kg) , Zaumzeug (1.0 kg) , Savannahs Tuchbeutel , Wolldecke (1.2 kg) und 2 weitere Gegenstände!	frei: 146,692 kg
Sattel (5.0 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	5 kg
Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15) / Inhalt: Teller, irden (0.15 kg) , Becher, irden (0.125 kg) , Normal, konserviert (0.65 kg) , Wasserschlauch 2l (0.125 kg) , Erste Hilfe Koffer (10 Anwendungen) (2.0 kg) und 4 weitere Gegenstände!	1,875 kg + 7,3 kg
Zaumzeug (1.0 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	1 kg
2xNormal, konserviert (0.65 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	1,3 kg
Wolldecke (1.2 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	1,6 kg
Becher, irden (0.125 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	125 g
Teller, irden (0.15 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	150 g
Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg) / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)	125 g + 2 kg
Wasser 2l (2.0 kg)	in Wasserschlauch 2l (0.125 kg)	2 kg
Bebble-Matte (0.3 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	300 g
Schlafsack, wetterfest (4.0 kg)	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15)	5,333 kg
Erste Hilfe Koffer (10 Anwendungen) (2.0 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	2 kg

## Waffen und Zubehör

Name	Ort	Gewicht
Scythian Bow +0	Rücken	700 g
Bichaq, Klinge des Kriegers, +30 Pool, WM10, TWa1	rechte Hand	400 g
Savannahs Pfeilköcher	Rücken / Inhalt: Pfeil, Kriegs- , Pfeil, Standard- , Pfeil, Brand-, improvisiert , Pfeil, improvisiert , Pfeil, Brand- und 2 weitere Gegenstände!	750 g + 600 g
20xPfeil, Standard-	in Savannahs Pfeilköcher	600 g
0xPfeil, Kriegs-	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, Kettenbrecher-	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, improvisiert	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, Brand-, improvisiert	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, Flug-	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
0xPfeil, Brand-	in Savannahs Pfeilköcher	Gewichtslos
Pfeilköcher (Leder) (20 Pfeile) (0.75 kg)	Gürtel	750 g

## Kleidung

Name	Ort	Gewicht
Savannahs Kleidung	Körper	2,708 kg
Stiefel (Leder) +0 für die Größe 195cm.	Füße	1,625 kg
Savannahs Pelzmantel	Körper	3,25 kg
Lederhelm, +1 Spruch Grundmagie, AZP -6, 40% leichter	Taille	650 g

## allgemeine Gegenstände

Name	Ort	Gewicht
Savannahs Tuchbeutel	auf Sturmwind (kl.Schlachtross RB:+15) / Inhalt: Savannahs Goldbeutel , Savannahs Zunderkästchen (20x) , Savannahs Feuerstein (500x/3min) , Seife (0.1 kg) und Schwamm (0.1 kg)	375 g + 525 g
Savannahs Feuerstein (500x/3min)	in Savannahs Tuchbeutel	125 g
Savannahs Zunderkästchen (20x)	in Savannahs Tuchbeutel	125 g
Savannahs Goldbeutel	in Savannahs Tuchbeutel / Inhalt: 2,9 GS	75 g + 360 g
Schwamm (0.1 kg)	in Savannahs Tuchbeutel	100 g
Seife (0.1 kg)	in Savannahs Tuchbeutel	100 g
Savannah's Karten, x2 Grundmagie, Glücksspiel +21	Körper	100 g

## Kräuterliste

Name	Ort	Gewicht
21x Heil aller Welt	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	420 g
8x Kuckucksspeichel	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	160 g
21x Mehlprimel	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	420 g
30x Waschkraut	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	600 g

## Liste der Begegnungen

[17198]: Corvox (I) - Probe misslungen

[16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen

[17004]: Dorndämon(II) - Probe misslungen

[17127]: Elothere - Probe misslungen

[16801]: Große Frizzm (II) - Probe misslungen

[17125]: Grumoz (I) - Probe misslungen

[17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen

[16935]: Ihlwolf - Probe misslungen

[27417]: Kerko - Probe misslungen

[19094]: Pickelhaut (Ork) - Probe misslungen

[17084]: Rashtar (II) - Probe misslungen

[17089]: Vooj (Zweite Grenzebene) - Probe misslungen

[17224]: Waldtroll - Probe misslungen

## Berührung des Geistes (Mind's Touch) [RCM74]

- L 1) Halten I (F)[4920] R: 30m / D: 13min  
Ein Druck von 0,5 Kg pro Stufe wirkt auf einen Gegenstand ein. Der Druck wirkt nur in eine Richtung. Bewegungen des Ziels sind nicht möglich.
- L 2) Schlaf VI (M)[3765] R: 30m / D: V / WW:10  
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
- L 3) Art Bezaubern (M)[4922] R: 30m / D: 13h  
Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
- L 4) Telekinese I (F)[4923] R: 30m / D: 13min  
Magier kann ein Objekt bis 0,5 Kg / Stufe mit einer Geschwindigkeit von 0,3m / Stufe / Sekunde bewegen, ohne schneller werden zu können. Wenn der Magier aufhört, sich zu konzentrieren, verhält sich der Gegenstand wie unter dem Zauber Halten.
- L 5) Suggestion (M)[4924] R: 3m / D: V  
Das Ziel wird einen einfachen Befehl, der nicht komplett gegen ihn gerichtet ist, befolgen (keine Selbstmordaktion o.ä.)
- L 6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10  
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
- L 7) Art halten (M)[4926] R: 30m / D: C  
Ein hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
- M 8) Telekinese II (F)[4927] R: 30m / D: 13min  
Wie Telekinese I, aber Magier kann bis zu 2,5 Kg pro Stufe bewegen.
- M 9) Art beherrschen (M)[4928] R: 30m / D: 130min  
Das Ziel muß dem Magier gehorchen wie in Suggestion.
- M 10) Telepathie I (M)[4929] R: 3m / D: 13KR (C)  
Magier kann die Oberflächengedanken des Ziels lesen. Gelingt der WW um > 25, so bemerkt es, was versucht wird. Besteht der Kontakt, ist die Reichweite 3m pro Stufe.
- S 11) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60  
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
- S 12) Wahres Bezaubern (M)[4931] R: 30m / D: 13h  
Wie Art Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.
- S 13) Halten II (F)[4932] R: 30m / D: 13min  
Wie Halten I, übt aber 2,5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.

## Kampf verbessern (Basisliste) (Combat Enhancement) [RCM72]

- M 1) Kampf I (U \*) [4981] R: S / D: 4KR  
Bewegungen des Magiers werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.
- S 2) Verschwimmen (F \*) [4982] R: S / D: 4min  
Der Magier erscheint verschwommen, -10% auf jede Attacke.
- S 3) Schild (F \*) [4381] R: S / D: 4min  
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- S 4) Kampf II (U \*) [4984] R: S / D: 4KR  
Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.

## Klinge des Kriegers (Basisliste) (Warrior's Blade) [SUC50]

- M 1) Verzauberung (F)[4088] R: B / D: P  
Der Magier verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Magiers (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Magier eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Magiers.
- M 2) Waffenlicht (F)[4089] R: B / D: 60 min  
Läßt die Waffe des Magiers leuchten. Der Magier kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.
- M 3) Persönliche Bindung (F)[4090] R: B / D: P  
Der Magier bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Magiers.
- S 4) Werfen (F \*) [4091] R: B / D: 6 KR  
Der Magier kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfpfrobe. Der Magier kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.
- S 5) Spalter (F)[4092] R: ? / D: ?  
Die Waffe des Magiers schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.
- S 6) Klingenzauber(F)[4093] R: B / D: V  
Der Magier kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.

## Körpererneuerung (Basisliste) (Body Renewal) [SAQ2]

- S 1) Blutfluss stoppen I (H c \*) [5345] R: S / D: C  
Stopt eine 1W6 Blutung pro Kampfrunde, solange der Zauberer sich konzentriert oder nicht bewegt.
- S 2) Blutung stillen (H S c \*) [5346] R: S / D: C  
Wie Blutfluss stoppen I, ist aber nach 1h permanent. Spruch wirkt auch, wenn der Magier bewußtlos ist.
- S 3) Benommenheit heilen I (H S \*) [5347] R: S / D: -  
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

## Wege der Elemente (Basisliste) (Elemental Ways) [RCM74]

- L 1) Projiziertes Licht (F)[5028] R: S / D: 110min  
Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
- L 2) Schockbolzen (E)[5029] R: 16,5m / D: -  
Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
- L 3) Nebel (F)[5030] R: 30m / D: P  
Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
- L 4) Licht / Dunkelheit (F)[5031] R: B / D: 110min  
Entweder wird ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt erleuchtet (Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht), oder alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich (Bonus auf Tarnen +25).
- L 5) Wasserbolzen (E)[5032] R: 16,5m / D: -  
Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
- M 6) Wolke der Benommenheit (1,5m) (E)[5033] R: 3m / D: 6KR  
Erschafft eine Gaswolke mit 1,5m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen krit. Treffer `C` durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen krit. Treffer `B` und in der 5. und 6. KR einen krit. Treffer `A`. Sie drifft mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.
- M 7) Eisbolzen (E)[5034] R: 16,5m / D: -  
Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.
- M 8) Feuerbolzen (E)[5035] R: 16,5m / D: -  
Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
- S 9) Kälteball (E)[5036] R: 16,5m / D: -  
Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.
- S 10) Vakuum (3m) (F)[5037] R: 16,5m / D: -  
Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.
- S 11) Feuerball (E)[5038] R: 16,5m / D: -  
Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.

## 99% Elfenblut

# Lebenslauf

## Was ich bisher gelernt habe

bis zum 2. Voltan 4028 [02.09.4028] wurde nichts autodidaktisch gelernt

Gelernt wurde vom 2. Voltan 4028 [02.09.4028] bis zum 35. Voltan 4028 [35.9.4028]. Also 33 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 7751.00 Abenteuerpunkte und 77 GS, 5 SS und 1 He

- Für die Sprache Sprachkunde Malaleeh wurden 2 Schriftgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Lernen der Zauberstufen 7, 8, 9, 10 und 11 der Liste Wege der Elemente dauert 10 Tage und kostet 3105.00 Abenteuerpunkte und 3105.00 Heller
- Lernen des Langbögen-Pools von 39 auf 50 dauert 3 Tage und kostet 1512 Abenteuerpunkte und 1512 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Nachladen +2; Beschleunigtes Zielen +2; Voraussicht +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 16 auf 20 dauert 1 Tag und kostet 287 Abenteuerpunkte und 287 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +2 / verfügbarer Pool: 0
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Schockbolzen von 0 auf 28 dauert 6 Tage und kostet 203 Abenteuerpunkte und 203 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Wasserbolzen von 0 auf 2 dauert 1 Tag und kostet 51 Abenteuerpunkte und 51 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Eisbolzen von 0 auf 2 dauert 1 Tag und kostet 101 Abenteuerpunkte und 101 Heller
- Steigerung des Fertigkeitbonus für Feuerbolzen von 0 auf 2 dauert 1 Tag und kostet 101 Abenteuerpunkte und 101 Heller
- Lernen der Zauberstufe 4 der Liste Kampf verbessern dauert 2 Tage und kostet 276.00 Abenteuerpunkte und 276.00 Heller
- Lernen des Talents Sprachkunde Malaleeh von 23 auf 23 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 24 auf 60 dauert 8 Tage und kostet 2115 Abenteuerpunkte und 2115 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigter Angriff +1; Waffenmeister +10 / verfügbarer Pool: 0

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

- Talent Reiten autodidaktisch gesteigert von 27 auf 28
- Talent Ausdauer autodidaktisch gesteigert von 5 auf 20
- Talent Schleichen autodidaktisch gesteigert von 8 auf 12
- Talent Sprachkunde Orkisch autodidaktisch gesteigert von 7 auf 9

Gelernt wurde vom 7. Daschdar 4029 [07.01.4029] bis zum 27. Daschdar 4029 [27.1.4029]. Also 20 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 4544 Abenteuerpunkte und 65 GS, 3 SS

- Lernen des Ausweichen-Pools von 20 auf 30 dauert 2 Tage und kostet 752 Abenteuerpunkte und 752 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 30 auf 40 dauert 2 Tage und kostet 802 Abenteuerpunkte und 802 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Akrobatik von 8 auf 30 dauert 5 Tage und kostet 819 Abenteuerpunkte und 819 Heller
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 60 auf 70 dauert 2 Tage und kostet 702 Abenteuerpunkte und 702 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Falaleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurden 3 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Waleeh wurde 1 Schriftgrad gelernt!
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 70 auf 80 dauert 6 Tage und kostet 752 Abenteuerpunkte und 2256 Heller
- Lernen des Kurzscherter-Pools von 80 auf 83 dauert 1 Tag und kostet 235 Abenteuerpunkte und 235 Heller / Waffenfertigkeiten: Waffenmeister +3; Tödliche Waffe +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Pflanzenkunde von 40 auf 45 dauert 2 Tage und kostet 482 Abenteuerpunkte und 964 Heller
- Das physikalische Gesetz "Flaschenzüge" wurde gelernt.

Per Autodidaktik gelernt bis zum 40. Maresch 4029 [40.02.4029]

- Talent Klettern autodidaktisch gesteigert von 7 auf 9
- Talent Tier- und Monsterekunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt
- Talent Tier- und Monsterekunde durch Begegnungen autodidaktisch gesteigert um 1 Punkt