

# KenTai Di - XuéDsche - Grad 7

Geburtsdatum: 11.08.2370, rechtshändig, Spezies: Mensch

Größe: 194cm (groß), Gewicht: 97kg (normal)

Stand: Volk, Glaube: LiChia, Spezialisierung: Dolch

## Stammdaten

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt
84	70	78	65	92	100

Au	pA	Wk	Sb	GiT	B
19	51	6	90	62	26

**Angeborene Fertigkeiten** Sehen +8, Hören +8, Riechen +8, Schmecken +8, Tasten +8, Sechster Sinn +4, Raufen +8, Spucken +12, Nachtsicht +8

**Last** Normal 20kg, Höchst 75kg, Schub 150kg

**Abwehr** +14 Bonus +0 (+1 Blutsbruder) => +14 (+15)

**Resistenz** +13 Bonus +3 / +5 / +0 => +16 / +18 / +13 (Geist / Körper / Umgebung)

**Zaubern** +17 Bonus +4 => +21 PP: + + + +

**Boni** Ausdauer +3 Schaden +3 Angriff +0 Göttliche Gnade 3 Schicksalsgunst 5

**LP** 15

**AP** 44

## Fertigkeiten

Fertigkeit	Erfolgswert	Bonus	Gesamtwert	Praxispunkte
Akrobatik	+(8)		+(8)	
Balancieren	+12		+12	
Baukunde	+9	+1	+10	
Beredsamkeit	+(3)	-2	+(1)	
Beschatten	+(3)		+(3)	
Erste Hilfe (1W6 LP + AP)	+13		+13	
Erzählen	+11	+1	+12	
Fallen entdecken	+(0)	+1	+(1)	
Fallenmechanik	+(0)		+(0)	
Fallenstellen	+(1)		+(1)	

Fertigkeit	Erfolgswert	Bonus	Gesamtwert	Praxispunkte
Fangen	+(8)		+(8)	
Geheimmechanismus öffnen	+(1)		+(1)	
Geheimzeichen (weißer Lotus)	+7	+1	+8	
Geländelauf	+14		+14	
Geschenke machen	+(3)	-2	+(1)	
Giftmischen	+7	+1	+8	
Heilkunde	+14	+1	+15	+
Himmelskunde	+13	+1	+14	
Kamelreiten	+10		+10	
Kampftaktik	+14	-2	+12	
Kanthanische Schrift (Kanzleischrift)	+13	+1	+14	
Kenntnis der 5 Klassiker	+11	+1	+12	
Klettern	+14	+1	+15	
Kräuterkunde	+6	+1	+7	
Landeskunde KTP Ost	+12	+1	+13	++
Laufen	+4		+4	
Lesen / Schreiben Aranisch	+10	+1	+11	
Lesen / Schreiben Rawindi	+10	+1	+11	
Lippenlesen	+5	+1	+6	
Meditieren	+12	-2	+10	
Menschenkenntnis	+8	+1	+9	
Meucheln / Betäuben	+(0/6)		+(0/6)	
Naturkunde	+9	+1	+10	+
Pflanzenkunde	+8	+1	+9	
Rechnen	+9	+1	+10	
Reiten	+10		+10	
Rudern	+(3)	+1	+(4)	
Sagenkunde	+11	+1	+12	+
Schleichen	+(3)		+(3)	
Schlittenfahren	+(3)		+(3)	
Schlösser öffnen	+(0)		+(0)	
Schreiben KTT	+13	+1	+14	
Schwimmen	+(3)		+(3)	
Schätzen	+7	+1	+8	
Seilkunst	+(4)		+(4)	
Singen	+(4)		+(4)	
Sprechen Aranisch	+10	+1	+11	
Sprechen KTT (Muttersprache)	+19	+1	+20	
Sprechen Moravisch	+10	+1	+11	

Fertigkeit	Erfolgswert	Bonus	Gesamtwert	Praxispunkte
Sprechen Rawindi	+10	+1	+11	
Springen	+12	+1	+13	
Spurenlesen	+(0)	+1	+(1)	
Stehlen	+(3)		+(3)	
Steinabreibung machen	+(6)		+(6)	
Suchen	+(3)	+1	+(4)	
Tanzen	+(8)		+(8)	
Tarnen	+(3)		+(3)	
Tauchen	+(9)		+(9)	
Tierkunde	+11	+1	+12	+
Trinken	+(6)		+(6)	
Verbergen	+(3)	+1	+(4)	
Verführen	+(3)	-2	+(1)	
Verhören	+(3)	-2	+(1)	
Verkleiden	+(5)		+(5)	
Wagenlenken	+(3)		+(3)	
Wahrnehmung	+(2)	+1	+(3)	
Werfen	+(4)		+(4)	
Winden	+(0)		+(0)	
Zauberkunde	+12	+1	+13	+
Zauberschrift lesen	+11	+1	+12	
Überleben Gebirge (Heimat)	+(6)	+1	+(7)	
Überleben Wüste	+12	+1	+13	

## Waffenfertigkeiten

**Grundkenntnisse** Stichwaffen, Kampfstab

Fertigkeit	Bonus	Erfolgswert	Praxispunkte
BoStab (Abw+5)		+10	
Dolch / Tanto		+14	

## Waffen

**Rüstung** Lederrüstung mit Helm

Waffe	Angriff	Schaden	WR
waffenloser Kampf	+(4)	1W6-1	+2
Tanto (Dolch)	+13	1W6+2	+2
BoStab (Blutsbruder +1 Angriff)	+10 (+11)	1W6+3	+2
Magischer Dolch (+1 Angriff / +1 Schaden)	+15	1W6+3	+2

# Zaubersprüche

**Heilen von Wunden (DY)** - Gestenzauber der Stufe 2 - Erschaffen : Holz => Erde

*Heilt 1W6 LP und AP*

AP: 3, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

Material (1GS): 10

**Handauflegen (DY)** - Gestenzauber der Stufe 1 - Erschaffen : Holz => Feuer

*Heilt 1W6 AP. Eine Person kann nur einmal am tag neue Kraft erhalten.*

AP: 2, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

Material (1GS): 10

**Heiliger Zorn** - Gedankenzauber der Stufe 1 - Verändern : Luft => Erde

*Stärke +30, Schaden +1, Raufen +2*

AP: 1, WM: -2, Zauberdauer: 1sec, Reichweite: -, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: Zauberer, Wirkungsdauer: 2min, Ursprung: göttlich

**Rauchwolke** - Gestenzauber der Stufe 2 - Verändern : Feuer => Luft

*Sichtweite 3m / 1m, Husten 1W6-2AP PW:Gift, B6*

AP: 2, WM: -2, Zauberdauer: 5sec, Reichweite: 30m, Wirkungsziel: Umgebung, Wirkungsbereich: 9m Umkreis, Wirkungsdauer: 10min, Ursprung: elementar

Material (Asche und Zunder 1SS):

**Erkennen von Krankheit (DY)** - Gedankenzauber der Stufe 1 - Erkennen : Magan => Eis

*Erkennt, ob Lebewesen krank ist und ob ansteckend. Erkennt Lebensgefahr. Ansteckung bei PW-30:Gift*

AP: 1, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Geist, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

Material (1GS): 10

**Heilen von Krankheit (DY)** - Gestenzauber der Stufe 2 - Zerstören : Holz => Eis

*Heilt natürliche und magische Krankheiten. Beendet Fortschreiten der Krankheit. Nur ein Versuch.*

AP: 2, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

Material (1GS): 10

**Heilen schwerer Wunden (DY)** - Gestenzauber der Stufe 3 - Erschaffen : Holz => Erde

*2W6 LP und AP, nur alle drei Tage pro Abenteurer.*

AP: 4, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

Material (1GS): 10

**Bannen von Gift (DY)** - Gestenzauber der Stufe 2 - Zerstören : Holz => Eis

*Der Zauberer kann ein Lebewesen vor den Folgen einer Vergiftung bewahren.*

AP: 4, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

Material (1GS): 10

**Seelenheilung (DY)** - Wortzauber der Stufe 2 - Verändern : Holz => Luft

*Hebt die Wirkung von Zaubern auf, die die geistige Gesundheit beeinträchtigen. Hilft auch gegen Geisteskrankheiten, die keinen magischen Ursprung haben.*

AP: 2, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: Berührung, Wirkungsziel: Geist, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: göttlich

Material (1GS): 10

**Besänftigen** - Wortzauber der Stufe 2 - Beherrschen : Wasser => Wasser

*Wirkt beruhigend auf die Anima aggressiver Menschen oder ähnlich intelligenten Wesen ein.*

AP: 1 je Grad, WM: -2, Zauberdauer: 5sec, Reichweite: 30m, Wirkungsziel: Geist, Wirkungsbereich: 1 Wesen pro Grad, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: göttlich

**Reinigen** - Gestenzauber der Stufe 1 - Zerstören : Holz => Eis

*Entfernt alle Krankheiten aus Flüssigkeiten und Lebensmitteln von bis zu 1kg Masse. Wirkt nicht gegen Gift.*

AP: 1, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: 1m, Wirkungsziel: Umgebung, Wirkungsbereich: 1kg, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

**Entgiften** - Wortzauber der Stufe 2 - Zerstören : Magan => Eis

*Neutralisiert Gift auf Gegenständen oder in Getränken und Speisen. Wirkt nicht gegen Gifte in lebenden Körpern.*

AP: 2, WM: 0, Zauberdauer: 30sec, Reichweite: 3m, Wirkungsziel: Umgebung, Wirkungsbereich: 1 Objekt, Wirkungsdauer: 0, Ursprung: druidisch

**Hören der Geister** - Gedankenzauber der Stufe 3 - Erkennen : Eis => Luft

*Der Zauberer kann mit Geistern Verstorbener, die sicht- oder spürbar sind und sich im Wirkungsbereich aufhalten, Kontakt aufnehmen und Informationen von ihnen erhalten, die allerdings nicht stimmen müssen.*

AP: 2, WM: -2, Zauberdauer: 10sec, Reichweite: 0m, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 6m Umkreis, Wirkungsdauer: 20sec je Grad, Ursprung: dämonisch

**Blutmeisterschaft (DY)** - Gedankenzauber der Stufe 3 - Verändern : Erde => Holz

*Der Zauberer vermag den Blutfluß in seinem Körper bewußt zu kontrollieren. -2 LP-Verlust, Heilzeit schwerer Wunden halbiert bei täglicher Anwendung*

AP: 3, WM: 0, Zauberdauer: 10min, Reichweite: -, Wirkungsziel: Körper, Wirkungsbereich: 1 Wesen, Wirkungsdauer: 10min je Grad, Ursprung: göttlich

Material (1GS): 10