

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 8

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 (1W6LP+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	+12	-2	+10	
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	
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	+10	+1	+11	+
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	
Sprechen Rawindi	+10	+1	+11	

Fertigkeit	Erfolgswert	Bonus	Gesamtwert	Praxispunkte
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		+10	
Dolch / Tanto		+13	+ + + +

Waffen

Rüstung Lederrüstung

Waffe	Angriff	Schaden	WR
waffenloser Kampf	+(4)	1W6-1	+2
Tanto (Dolch)	+13	1W6+2	+2
BoStab	+10	1W6+3	+2
Magischer Dolch	+14	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, 9, 8

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