SAM, DER HEXER (ZAUBERKUNDIGER 6. STUFE)

ATTRIBUTE			
Stärke	9	Trefferwürfe, Schaden, Türen öffnen	
Intelligenz	13	Zusätzliche Sprachen	+1
Weisheit	9	Rettungswürfe gegen Zaubersprüche, -stecken oder -ruten	
Geschicklichkeit	6	Rüstungsklasse, Geschoß-Trefferwürfe	-1
Konstitution	10	Trefferpunkte (pro Stufe)	
Charisma	14	Reaktionen	+1

Rüstungsklasse	10
Trefferpunkte	18
Erfahrung	80175
	$78175 + 1000 + 2 \times 500$
	$51076 + 11099 + 16000$
Gutschrift/Abzug	$+5\%$
Nächste Stufe bei	80000
Gesinnung	N
Trefferwürfel	1W4
Gesamtgewicht	705
Tempo	90/30/90
Sprachen	Gemein, Gesinnung, Goblinsch
Weitere Fähigkeiten	Segeln gelernt, Wandern in der Wüste

RETTUNGSWÜRFE	
Gift oder Todesstrahlen	11
Zauberstab	12
Zu Stein erstarren oder Lähmung	11
Drachenodem	14
Zaubersprüche, -stecken oder -ruten	12

GEGENSTÄNDE	#	↓	Σ↓
Dolch (1W4)	11	10	110
Dolch, silbern (1W4)	2	10	20
eiserne Ration	2	70	140
Standardration	1	200	200
Rucksack	1	20	20
Öl	2	10	20
Laterne	1	30	30
Zunderkasten	1	5	5
Schlauch	1	10	10
Seil, 50 e	1	50	50
Nebelhorn	1	40	40
Säckchen	1	1	1
Amulett (H'Rabaal)	1	1	1
Freibrief (2. Grad)	1	1	1
Pferd (Paul)	-	-	-
Brief von Prinzessinn	1	1	1
Flasche (mit Parfüm?)			
Lederbeutel			
			528 + ?

SCHÄTZE	Info	#	Wert	↓
GM, Konto	in Freistatt		1487	-
GM, Konto	in Biazzan		1140	-
GM, Konto	in Specularum		2115	-
GM		10	10	10
PM		40	400	40
Amethyst ($\approx$ 100 GM)	von Räuber	1	100	1
Taschenuhr (Widmung Z.H.)	von Räuber	1		1
50 GM, 20 PM, 10 Zitrine	im Lederbeutel			
			$\approx 6400, 2$	76

MAG. GEGENSTÄNDE	Wirkung	↓
Zauberbuch	siehe Sprüche	100
Silberstab von H'Rabaal	8 in Luft. totaler Schutz vor Waffen, Magie, magischen Waffen. Schutz dauert 12 r, dann mindestens 2 ph Pause.	1
Kristall (aus Brunnen, Ronny)	AFAIK schon benutzt, Wirkung bekannt	?
Trank (evtl. Untote)		
Dimensionshüpfer	Wirkung und Bedienung bekannt	
Dolch 1W4+2		
Trank	an fühlt sich gut	
		101 + ?

SPRÜCHE Lerndauer [Tage] $\equiv$ Spruchstufe, Kosten: Spruchstufe $\times$ 400 GM, $\bullet$ $\equiv$ Standardspruch

1.Stufe (3)		2.Stufe (2)		3.Stufe (2)		4.Stufe (1)	
Zauber lesen		• Klopf-Klopf		• Feuerball ($\mapsto$ 240 e, $\not{6}$40 e, *tw*W6)			
• • Magisches Geschoß ($\mapsto$ 150 e, 1W6+1, $+2 \rightarrow$ je 5 *tw*)		Unsichtbares erkennen		• Fliegen (1W6+*tw* ph , 360/120/360)			
• Schild (RK4, Geschoß RK2)		Objekte lokalisieren		Blitzschlag ($\mapsto$ 180 e, 60 e $\times$ 5 e, *tw*W6)			
Zauberei erkennen		Unsichtbarkeit		Schutz vor normalen Geschoßen			
Sprachen lesen		• Spiegelbild					
Schwebende Scheibe (5000 M)		• Netz					

AUFGABE: Prinzessin Rahasia
BELOHNUNG:
LETZTER STANDORT:
NOTIZEN: -500 GM für Auskunft über Dimesionshüpfer durch Gandalf. Gandalf darf nach Wiederkehr DH 1 Woche benutzen.