



Name:	Rac
Rasse:	Auelf
Kultur:	Elfische Siedlung: Elfische Siedlung
Profession:	Wildnisläufer, Auenläufer

Geschlecht:	männlich	Stand:	
Geburtsdatum:	10. Phex 1003 BF	Titel:	
Größe:	94 Finger (188 cm)	Sozialstatus:	3
Gewicht:	68 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund	
Haarfarbe:	hellblond		
Augenfarbe:	saphirblau		
Aussehen:			

Vorteile und Nachteile	
Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn Gehör, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Wohlklang, <i>Gesucht: 1, Neugier: 5, Sensibler Geruchssinn: 6, Sippenlosigkeit, Unfähigkeit für [Talent] Zehen, Verschwendungssucht: 5, Weltfremd bzgl. Götter/Religion 6,</i>	

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell	Basiswerte	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Mut	0	14	14	Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	6	19	25	0	6
Klugheit	-1	14	13	Ausdauer (MU+KO+GE)/2	12	19	32	0	12
Intuition	1	13	14	Astralenergie (MU+IN+CH)/2	12	20	32	0	12
Charisma	0	12	12	Karmaenergie					
Fingerfertigkeit	0	14	14	Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-2	8	6	0	7
Gewandtheit	2	12	14	INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11	GP-Start: 120 GP-Rest: 0	
Konstitution	0	12	12	AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	8	8		
Körperkraft	-1	14	13	PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	8		
Geschwindigkeit (GS)	0	8	7	FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	8	8		

Abenteuerpunkte:	540	Verfügbar:	1	Eingesetzt:	539	Stufe:	0 [0]
------------------	-----	------------	---	-------------	-----	--------	-------

Notizen
---------

**Sonderfertigkeiten (allgemein)**  
Kulturrunde (Auelken); Waldkundig;  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

---

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken			BE	AT PA	TaW
Bogen (Bo)	(L)	E	BE-3	14	6
<b>Dolche (Do)</b>		D	BE-1	12 8	4
<b>Hieb Waffen (Hi)</b>		D	BE-4	8 8	0
<b>Raufen (Ra)</b>		C	BE	9 8	1
<b>Ring en (Ri)</b>		D	BE	8 8	0
<b>Säbel (Sä)</b>		D	BE-2	8 8	0
Stäbe (St)		D	BE-2	13 11	8
<b>Wurfmesser (Wm)</b>		C	BE-3	8	0

Körperliche Talente (D)		BE	TaW
<b>Athletik (GE/KO/KK)</b>	(L)	BEx2	5
<b>Klettern (MU/GE/KK)</b>		BEx2	5
<b>Körperbeherrschung (MU/IN/GE)</b>	(L)	BEx2	7
<b>Schleichen (MU/IN/GE)</b>	(L)	BE	6
<b>Schwimmen (GE/KO/KK)</b>	(L)	BEx2	5
<b>Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)</b>			3
<b>Sich verstecken (MU/IN/GE)</b>		BE-2	6
<b>Singen (IN/CH/CH)</b>	(L)	BE-3	7
<b>Sinnenschärfe (KL/IN/IN)</b>	(L)	0->BE	9
<b>Stimmen imitieren (KL/IN/CH)</b>	(L)	BE-4	5
<b>Tanzen (CH/GE/GE)</b>	(L)	BEx2	3
<b>Zehen (IN/KO/KK)</b>			-2

Gesellschaft (B)		TaW
	Betören (IN/CH/CH)	3
	<b>Menschenkenntnis (KL/IN/CH)</b>	1
	<b>Überreden (MU/IN/CH)</b>	1

[illegible]

Wissen (B)		TaW
<b>Götter und Kulte (KL/KL/IN)</b>		0
Magiekunde (KL/KL/IN)		3
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	(L)	5
<b>Rechnen (KL/KL/IN)</b>		4
Rechtskunde (KL/KL/IN)		-1
<b>Sagen und Legenden (KL/IN/CH)</b>		2
Sternkunde (KL/KL/IN)		1
Tierkunde (MU/KL/IN)	(L)	7

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW
Garethi	(L) A	18	12
<b>Isdira</b>	(L) A	21	11

Schrift	(KL/KL/FF)	Komp	TaW
Isdira/Asdharia	(L) A	18	0

[illegible]

Initiative-Basiswert: 11

Sonderfertigkeiten:

Manöver:

GS:7

Initiative 11 | INI-Basis - BE = \_\_\_\_\_ + MOD + W6 = \_\_\_\_\_

## Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

[illegible]

# Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

## Kleidung

---

---

---

---

[illegible]Vermögen[illegible][illegible]

## Verbindungen

[illegible]

## Notizen

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Repräsentationen: Elf; ;																	
MU:	14	KL:	13	IN:	14	CH:	12	FF:	14	GE:	14	KO:	12	KK:	13	MR:	6

[illegible]

Astrale Regeneration: I, Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang, Elftische Weltsticht,  
Wahrer Name,

---

---

---

---

---

---

---

Elfenlied: Freundschaftslied; Große Meditation;

Artefakte / Tränke:


ALLGEMEIN: (A) Aufrechterhaltung, A: Aktion, Asp: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampftrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med: Große Meditation, Mod: Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanentestes Asp, Rep: Repräsentation, SE: Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spürbarkeit, SZ: Spürbarkeit, ZD: Zauberdauer, ZP: Zauberkraft, bei der Probe übrig behaltene Zauberkraftspunkte, ZW: Zauberkraftwert MERKMALE: Ant: Antimage, Bew: Bewusstheit, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisteswesen, Heil: Heilung, Heli: Heliott, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Obj: Objekt, Rufe: Herberufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umw: Umwelt, Vers: Verständigung TRADITIONEN / REPRÄSENTATIONEN: Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlatane

$$AE = \frac{(MU+IN+CH)/2}{20} + \frac{Mod.}{12} + \frac{Vor-/Nachteile}{SF} + \frac{Med.}{0} + \frac{Zukauf}{0} = \frac{Max.}{32} - \frac{pAsP}{0} = \frac{Aktuell}{32}$$

Repräsentationen: Elf; ;

MU:	14	KL:	13	IN:	14	CH:	12	FF:	14	GE:	14	KO:	12	KK:	13	MR:	6
-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	---

SE	Zaubername	Probe	zFW	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L
Spezialisierung		Kosten	WD						
	Adlerschwinge	Wolfgestalt [Waschbär]	(MU/IN/GE) +Mod	8					
					Form				
					LCD: 16				
	Bannbaladin	(IN/CH/CH) +MR	7						
					Einfl				
					LCD: 39				
	Blitz dich find	(KL/IN/GE) +MR	6						
					Einfl				
					LCD: 49				
	Chamaelioni Mimikry	(IN/CH/GE)	8						
					Illu				
					LCD: 54				
	Exosami Lebenskraft	(KL/IN/IN) +Mod	5						
					Hell				
					LCD: 83				
	Falkenauge Meisterschuss	(IN/FF/GE)	4						
					Eign				
					LCD: 84				
	Flim Flam Funkel	(KL/KL/FF)	7						
					Umw				
					LCD: 87				
	Gedankenbilder Elfenruf	(KL/IN/CH)	0						
					Vers				
					LCD: 94				
	Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge	(MU/IN/CH) +MR	6						
					Einfl, Vers				
					LCD: 118				
	Krötensprung	(IN/GE/KK)	6						
					Eign				
					LCD: 148				
	Movimento Dauerlauf	(IN/GE/KO)	5						
					Eign				
					LCD: 183				

[illegible]

