### **MU** 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 3 **MR** 6 **GS** 7

Name: Rac

Rasse: Auelf **Kultur:** Elfische Siedlung: Elfische

Profession: Wildnisläufer, Auenläufer

Geburtsdatum: 10. Phex 1003 BF Geschlecht: männlich

Größe: 94 Finger (188 cm) **Gewicht:** 68 Stein Haarfarbe: hellblond Augenfarbe: saphirblau

Titel: **Stand:** 

### Vorteile und Nachteile

Altersresistenz; Dämmerungssicht; Gutaussehend; Herausragender Sinn Gehör; Resistenz gegen Krankheiten; Richtungssinn;

Wohlklang; Gesucht: 1; Neugier: 5; Sensibler Geruchssinn: 6; Sippenlosigkeit; Unfähigkeit für [Talent] Zechen;

Verschwendungssucht: 5; Weltfremd bzgl. Götter/Religion 6;

LeP: Basis AT: **FK:** 8 **INI:** AP: 539 25 12 11 **Stufe:**  $1\overline{6}^{-1/3}$ PA: AP\*: **AuP:** 32 10 Ausweichen: 8 Stufe\*: 0

### Sonderfertigkeiten:

EL: Freundschaftslied; Große Meditation; Kulturkunde (Auelfen); Waldkundig;

## Kampfstab

DK: NS INI: 1 AT: 13 PA: 11 TP: 1W+1 BF: 5

DK: INI: AT: PA: TP: BF:

INI: WM: PA: BF:

Elfenbogen

FK: 14 TP: 1W+5 Entf: 10 / 25 / 50 / 100 / 200

TP-Entf: 3 / 2 / 1 / 1 / 0

### Rüstung

Ko 0 Br 1 Rü 1 Ba 2 LA 0 RA 0 LB 2 RB 2

Ges. 1 gRS 1 gBE 1

Gaben (G)			T	aW
Kampftechnik	en BE	AT/P	ΥT	a W
Bogen	(L) BE-3	14	Е	6
Dolche	BE-1	12 8	D	4
<b>Hiebwaffen</b>	BE-4	8 8	D	0
Raufen	BE	9 8	С	1
Ringen	BE	8 8	D	0
Säbel	BE-2	8 8	D	0
Stäbe	BE-2	13 11	D	8
Wurfmesser	BE-3	8	С	0
Körperliche Ta	alente (D)		E <b>T</b> :	aW
<b>Athletik</b>	(GE/KO/KK)	(L) BE	_	<u>5</u>
<u>Klettern</u>	(MU/GE/KK)	BE		<u>5</u>
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	(L) BE	κ2	7
<b>Schleichen</b>	(MU/IN/GE)	(L) BE		<u>6</u>
<b>Schwimmen</b>	(GE/KO/KK)	(L) BE	κ2	5
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)			3
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-		6
Singen	(IN/CH/CH)	(L) BE-		7
<b>Sinnenschärfe</b>	(KL/IN/IN)	(L) $0 - > 1$		9
Stimmen imitierer	n(KL/IN/CH)	(L) BE-		5
<u>Tanzen</u>	(CH/GE/GE)	(L) BE	κ2	3
Zechen	(IN/KO/KK)			<u>-2</u> ,
Gesellschaft (B	,		T	aW
<u>Betören</u>	(IN/CH/C	CH)		<u>3</u>
Menschenk.	(KL/IN/C	CH)		1
<u>Überreden</u>	(MU/IN/	CH)		1.
Natur (B)			T	aW
<u>Fährtensuchen</u>	(KL/IN/I	<b>(</b> Ο)		<u>7</u>

Fallen stellen	(KL/FF/KK)	3
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)	3
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	(L) 1
Orientierung	(KL/IN/IN)	(L) 4
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	(L) 3
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	(L) 6
Wissen (B)		<u>TaW</u>
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	0
Magiekunde	(KL/KL/IN)	3
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	(L) 5
Rechnen	(KL/KL/IN)	4
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	-1
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	2
Sternkunde	(KL/KL/IN)	1
Tierkunde	(MU/KL/IN)	(L) 7
Sprachen (A) (K)	L/IN/CH)	K TaW
Garethi	(L)	18 12
Isdira	(L)	21 11
Schrift (A) (KL	/KL/FF)	K TaW
Isdira/Asdharia	(L)	18 <u>0</u>
Handwerk (B)		<u>TaW</u>
Bogenbau	(KL/IN/FF)	3
Boote fahren	(GE/KO/KK)	(L) 4
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	1
		(L) 2
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	(L) 2 0
Heilk.: Wunden Holzbearbeitung	(KL/CH/FF) (KL/FF/KK)	(L) 2
Heilk.: Wunden Holzbearbeitung Kochen	(KL/CH/FF) (KL/FF/KK) (KL/IN/FF)	(L) 2 0
Heilk.: Wunden Holzbearbeitung Kochen Lederarbeiten	(KL/CH/FF) (KL/FF/KK) (KL/IN/FF) (KL/FF/FF)	(L) 2 0 2

Schlösser knacken	(IN/FF/FF)	5
Schneidern	(KL/FF/FF)	2
_		

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, Gesucht: 1, Neugier: 5, Sensibler Geruchssinn: 6, Sippenlosigkeit, Unfähigkeit für [Talent] Zechen,

Verschwendungssucht: 5, Weltfremd bzgl. Götter/Religion 6,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	14	14
Klugheit	-1	14	13
Intuition	1	13	14
Charisma	0	12	12
Fingerfertigkeit	0	14	14
Gewandtheit	2	12	14
Konstitution	0	12	12
Körperkraft	-1	14	13
Geschwindigkeit (GS)	0	8	7

Basiswerte		l Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	6	19	25	0	6
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	12	19	32	0	12
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2	12	20	32	0	12
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-2	8	6	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8	GP-Sta	rt: 120
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8	GP-Re	st: 0

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

-		-	. •	
	NI	$\sim$	t1	7011
	IN	()	1.1	zen

							_	
Sonderfertigkeiten (allgemei	in)					Wissen (B)	l TaV	W
Kulturkunde (Auelfen); Waldkundig;						Götter und Kulte (KL/KL/IN)	0	
						Magiekunde (KL/KL/IN)	3	
						Pflanzenkunde (KL/IN/FF) (L)	5	
						Rechnen (KL/KL/IN)	4	
Gaben (F)				I Ta	aW	Rechtskunde (KL/KL/IN)	-1	
1					T	<del>-</del>	2	
					+	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	<del>                                     </del>	
						Sternkunde (KL/KL/IN)	1	
Kampftechniken		BE	AT PA	Lτ	aW	Tierkunde (MU/KL/IN) (L)	7	
Bogen (Bo) (L)	Е	BE-3	14	6	1	· <del> </del>	$\vdash \vdash \vdash$	
Dolche (Do)	_		12 8	4	+		igsquare	
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	8 8	0	+	Compate (VIII / DI/GII)	l	•
Raufen (Ra)	С	BE-4	9 8	1	+	Sprache (KL/IN/CH) Komp	-	W
	D	BE	8 8	0	+	Garethi (L) A 18	12	
Ringen (Ri)	-			+	+	_ Isdira (L) A 21	11	
Säbel (Sä)	_	BE-2	8 8	0			igwdapprox	
Stäbe (St)	_	BE-2	13 11	8	+	- ,	igsquare	
Wurfmesser (Wm)	С	BE-3	8	0	+		_	
+	$\vdash$			$\vdash$	+	Schrift (KL/KL/FF) Komp	TaV	W
				1		Isdira/Asdharia (L) A 18	0	<u> </u>
W*1:.1 T 1 (D)			1		***		igsquare	
Körperliche Talente (D)			BE	1	aW			
Athletik (GE/KO/KK)		(]	L) BEx2	5	4	-		
Klettern (MU/GE/KK)			BEx2	5		Handwerk (B)	TaV	W
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)		(	L) BEx2	7		Bogenbau (KL/IN/FF)	3	
Schleichen (MU/IN/GE)		(	L) BE	6		Boote fahren (GE/KO/KK) (L)	4	
Schwimmen (GE/KO/KK)		(	L) BEx2	5		Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	1	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				3		Holzbearbeitung (KL/FF/KK) (L)	2	
Sich verstecken (MU/IN/GE)			BE-2	6		Kochen (KL/IN/FF)	0	
Singen (IN/CH/CH)		(1	L) BE-3	7		Lederarbeiten (KL/FF/FF)	2	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)		(1	L) 0->BE	9		Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) (L)	4	
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)		(1	L) BE-4	5		Musizieren (IN/CH/FF) (L)	3	
Tanzen (CH/GE/GE)		(1	L) BEx2	3		Schlösser knacken (IN/FF/FF)	5	
Zechen (IN/KO/KK)				-2		Schneidern (KL/FF/FF)	2	
						Schneidern (KL/FF/FF)	-	
						-	$\vdash$	
-				-	-	- +	$\vdash$	
Gesellschaft (B)				LΤ	aW	+	$\vdash \vdash \vdash$	
Betören (IN/CH/CH)				3	1	• +	$\vdash \vdash$	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				1		· -	$\longmapsto$	
Überreden (MU/IN/CH)				1		· -	$\longmapsto$	
Oberreden (MO/IIV/CII)				1	+	- +	$\longmapsto$	
l <del> </del>				1		- +	$\longmapsto$	
-				1		- +	$\longmapsto$	
Natur (B)				T	• <b>W</b> 7	+	$\longmapsto$	
				1	aW T	- +	$\longmapsto$	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)				7	+	-	igsquare	
Fallen stellen (KL/FF/KK)				3	+	-	igsquare	
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)			<b>~</b>	3	+		ш	
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)			(L	4	-		Ш	
Orientierung (KL/IN/IN)			(L	+	4		oxdot	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)			(L	+				
Wildnisleben (IN/GE/KO)			(L	) 6				
					_			
							$\Box$	
						_	$\Box$	
						<u> </u>		
						+	$\vdash$	
						+	$\vdash$	
				T	1	-	$\vdash \vdash \vdash$	
-				-		<u> </u>		
<u> </u>								

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)   Name	Style=2   NS   1W+1   12 / 4   1   0 / 0   13   11   1W+1   5   5   1   1   1   1   1   1   1	Attacke-Basis	wert: 8 Parade	-Basis	wert: 8	Fe	rnkam	pf-Ba	siswe	ert: 8	Init	iativ	e-]	Bas	isw	ert:	11	]
Sonderfertigkeiten:   State   State	Style=2   NS   1W+1   12 / 4   1   0 / 0   13   11   1W+1   5   5   1   1   1   1   1   1   1	Nahkampfwaffe	I TVP/eRF	IDKI	ТР	l TP/KK	I INI I	WM	ΙΔΤ	ΙΡΔ	І ТР	ı	F	Rr116	hfa	ktor		
Marken   Type   Type	Manover   Typ								_		_	+1	_	_			Т	Т
Columbia   Columbia	Typ/eBE	Kampistao (K)	St/ BE-2	110	1 ** 1	12/7	1	070	13	11	1 **	. 1	5		+	H	+	十
Columbia   Columbia	Typ/eBE			+										+	+	H	+	t
Columbia   Columbia	Typ/eBE													$\dashv$	+	H	+	t
Section   Column	Typ/eBE													$\dashv$	+	H	+	十
Section   Column	Typ/eBE																	上
Waffenloser Kampf   TP/KK   INI   AT   PA   TP(A)   PA   TP(A)   PA   PA   PA   PA   PA   PA   PA	Be	Sonderfertigkeiten:																
Waffenloser Kampf   TP/KK   INI   AT   PA   TP(A)   PA   TP(A)   PA   PA   PA   PA   PA   PA   PA	Be	Fernkamnfwaffe	TTVP/eRF I	ТР	I Enti	ernung	I TI	P/Entf	erniir	na L	FK I	Δ n 79	ahl	Ge	esch	OSSE		
Waffenloser Kampf   TP/KK   INI   AT   PA   TP(A)   Raufen   10/3   +0   9   7   1W+1     Ringen   10/3   +0   8   7   1W+1     Schild   Typ   INI   WM   PA   Bruchfaktor     Wundschwelle: 6   Max   1/2   1/3   1/4   GS:7    Lebensenergie   25   12   8   6     Ausdauer   32   16   10   8      Wattalenergie   32	Waffenloser Kampf   TP/KK   INI   AT   PA   TP(A)   TP(A)						$\overline{}$					11126	1111	T	T		Ť	Т
Rustengric   10/3	Ruigen	Effentoogen	B0 / BL-3	1 ** + 3	10 / 25	57 507 1007 2	0 3	12/1/	1 / 0	_	17	+		$\dashv$	+	$\vdash$	+	+
Rustengric   10/3	Ruigen						+			-+	-+	╫		$\dashv$	+	$\vdash$	+	+
Rusten   10/3	Ruigen																	上
Rustengric   10/3	Ruigen	XXX 00 1 XX 0	l mp/rrr	l n		- l	Len											_
Schild	Schild							_	Ma Ma	anövei	r:							_
Schild	Wundschwelle: 6   Max   1/2   1/3   1/4   GS:7								<b> </b> —									_
Wundschwelle: 6	Wundschwelle: 6	Kingen	10/3	l +(	) <u>                                    </u>	s   7	11/	v+1	<b> </b> —									
Wundschwelle: 6   Max   1/2   1/3   1/4   GS:7	Wundschwelle: 6	Schild	Tyn	INII	WW	pa   p.	nchfal	ctor	<b> </b> —									
Lebensenergie   25   12   8   6	Max   Astralenergie   25   12   8   6	Belliu	тур	1111	AA IAI	IA D	uciiidi	101	<b> </b> —									
Lebensenergie   25   12   8   6	Max   Astralenergie   25   12   8   6					+ +	$\vdash\vdash\vdash$	+-	<b> </b> —									_
Lebensenergie   25   12   8   6	Max   Astralenergie   25   12   8   6				<u> </u>	<u> </u>												_
Max	Max	Wundschwelle: 6	Max 1/2 1/3	1/4						GS:7								
Max   Astralenergie   32	Max   Astralenergie   32																	
Astralenergie	Astralenergie	Ausdauer	32   16   10	8														
Astralenergie	Astralenergie																	=
Astralenergie	Astralenergie		Max															
Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)   Name	Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)   Name	Astralenergie																_
Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)   Name	Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)   Name	Karmaenergie																
Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)   Name	Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)   Name																	_
Name         Ko         Br         Rü         Ba         LA         RA         LB         RB         Ges.         gRS         gBE         Gew         Presentation           Werte         0         1         1         2         0         0         2         2         1	Name   Ko   Br   Rü   Ba   LA   RA   LB   RB   Ges.   gRS   gBE   Gew   Prevente   O   1   1   2   0   0   2   2   1   1   1   1   1   1	Initiative 11   INI-B	asis - BE = +	MOD ·	+ W6 =_	l												
Name         Ko         Br         Rü         Ba         LA         RA         LB         RB         Ges.         gRS         gBE         Gew         Presentation           Werte         0         1         1         2         0         0         2         2         1	Name   Ko   Br   Rü   Ba   LA   RA   LB   RB   Ges.   gRS   gBE   Gew   Prevente   O   1   1   2   0   0   2   2   1   1   1   1   1   1	Diigtung nach T	Fraffarzanan (	olztiv	7)													_
Rüstungsstück	Rüstungsstück				$\mathcal{I}_{Ir}$	ID A	Ιтъ	lpi	5 I	Can	Lanc	L	~D	Б	Ic	0117	lπ	lua.
Rüstungsstück	Rüstungsstück						_				gKS	7		<u>E</u>	10	<u>ew</u>	12	<u>re</u>
PA-Basis - BE + MOD =   Beine   OOO   OOO   Arme   OOO   OOO   Hüfte   OOO   Brust   OOO   Summe:   1   1   OOO   OOO   Noo   OOO   OOO	PA-Basis - BE + MOD =   Beine   OOO   OOO   Arme   OOO   OOO   Hüfte   OOO   Summe:   1   1   OOO   OOO   Summe:   1   1   OOO   O	werte 0	1 1	12	+ 0	- 0	12			1	1	$\dashv$	1		+		+	—
PA-Basis - BE + MOD =   Beine   OOO   OOO   Arme   OOO   OOO   Hüfte   OOO   Brust   OOO   Summe:   1   1   OOO   OOO   Noo   OOO   OOO	PA-Basis - BE + MOD =   Beine   OOO   OOO   Arme   OOO   OOO   Hüfte   OOO   Summe:   1   1   OOO   OOO   Summe:   1   1   OOO   O			+	_		+	_				$\dashv$			+		+	_
PA-Basis - BE + MOD =   Beine   OOO   OOO   Arme   OOO   OOO   Hüfte   OOO   Brust   OOO   Summe:   1   1   OOO   OOO   Noo   OOO   OOO	PA-Basis - BE + MOD =   Beine   OOO   OOO   Arme   OOO   OOO   Hüfte   OOO   Summe:   1   1   OOO   OOO   Summe:   1   1   OOO   O	l	<u> </u>	<u> </u>	ı	ı	ı		ı		ı				ı		<u> </u>	
PA-Basis - BE + MOD =   Beine   OOO   OOO   Arme   OOO   OOO   Hüfte   OOO   Brust   OOO   Summe:   1   1   OOO   OOO   Noo   Nooo	PA-Basis - BE + MOD =   Beine   OOO   OOO   Arme   OOO   OOO   Hüfte   OOO   Summe:   1   1   OOO   OOO   Summe:   1   1   OOO   O			$\overline{}$	• 1			$\overline{}$	$\overline{}$		.т.	1				1	4	_
8 - 1 + 0 = 7	8 - 1 + 0 = 7   Hüfte   OOO   OOO								l		_			_				_
$ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	·		PA-E	Basis - B	E + MO	) =		$\mid \underline{\mathbf{B}}$	<u>eine</u>		$\circ$	$\subseteq$	)	(	$\circ$	<u>) (</u>	<u>၁</u>
Summe:   1   1	Summe:   1   1	Lederhose	0 0	0	1		_ ′	<del>,</del>				$\overline{\circ}$	$\overline{C}$	)	(	$\overline{\bigcirc}$	<u>) (</u>	$\bar{\supset}$
Summe:         1         1         Wunden (AT,PA,GE,INI)-2, GS-1         Brust         OOO           Kopf         OOO	Summe:         1 <td></td> <td></td> <td> </td> <td>1</td> <td>_+<u>U</u></td> <td></td> <td><u>/</u> </td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>_</td> <td></td> <td>Ť</td>				1	_+ <u>U</u>		<u>/</u>								_		Ť
Summe: 1 1 1 Kopf OOO	Summe: 1 1 1 Kopf OOO			<del></del>	1			=										
				Wu	nden	(AT,PA,GE,IN	II)-2, GS	-1					_					
	) [	Sum	me: 1 1	$  \bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc\bigcirc$	$\bigcirc$	$\cap$ $\Box$	K	opf			$\mathbf{C}$	) (	C	)		
Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge	Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge			<u> </u>				<u> </u>	$\underline{}$		<u> </u>							_
Transiting, Euronol and Tronkleage	Tablestang, Europiel and 11 cinionge	Ausriistung 71	ıbehör und W	erkz	ellge													
		rabiasiang, Zi	.conor una W	OI IXZ	uge													
																		_
													_					_

# Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung					
111111111111111111111111111111111111111					
		1	1		
Ausrüstung		Gewicht	Wo getragen?	Vermögen	
Bogensehne	1	1.0	<del>                                     </del>	l	
Elfenbogen	1	25.0	<del> </del>	l ————	
Geldbeutel, Leder	1	1.0 80.0	+	-	
Kampfstab Köcher, Leder (20 Pfeile)	1	30.0	+		
Lederhose	1	80.0	<del> </del>		
Lederranzen (8 Stein)	1	25.0	+		
Lederweste, dick	1	80.0			
Pfeil	5	15.0			
Wolldecke	1	60.0		Proviant	Rationen
		<u> </u>			
				<u> </u>	
			+		
		-	<del> </del>	<del>-                                   </del>	
			+		I
			+	Verbindungen	
			_	Verbindungen	
			_	-	
				l	
		<u> </u>	<u> </u>		
Notizen					
Notizeti					

EBF; ;  KL: 13 IN: 14 CH: 12 FF: 14 GE: 14 KO: 12 KK: 13 MR: 6		Dauer Kosten Wirkung/Anmerkung    Dauer Kosten Wirkung/Anmerkung	Elfenlied: Freundschaftslied; Große Meditation;	Artefakte / Tränke:		ALLGEMEIN: (A) Aufrechterhaltung, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Kompi: Komplexidit, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med-Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanentetest AsP, Rep: Repräsentation, SE Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZIP*: bei der Probe übric, Tarn Antimagie, Seswi Beschwertung, Bom: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Hellsicht Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft. Kraft, Limbs. Mean Meannagie, Objk: Objekt, Rufe: Herberiafung, Scha: Schaften, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umwr: Umwelt, Vers: Verständigung TRADITIONEN / REPÄSENTATIONEN: Ach Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Eff: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Seh Schelme, Sri: Scharlatane	Mod. Vor-Nachteile SF Med. Zukauf Max. pAsP Aktuell $ + 12 + \frac{1}{12} + \frac{1}$
;	Ritual						Mod. Vor-/Nachteile
Repräsentationen: Elf; MU: 14 KL	Ritualname	Probe					$AE^{\frac{(MU+IN+CH)/2}{20}}$

Repräsentationen: Elf: :						
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,						
MU: 14 KL: 13	IN: 14	CH: 12 FF:	14 GE:	14 KO: 1	2 KK: 13	MR: 6
SE Zaubername		Probe	ZfW	ZD	Merkmale	K Rep HL
Spezialisierung	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen		
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Waschbär]	[Waschbär]	(MU/IN/GE) +Mod			Form	D EIf XC
				LCD: 16		
Bannbaladin		(IN/CH/CH) +MR	7		Einfl	B EIf X A
				LCD: 39		
Blitz dich find		(KL/IN/GE)+MR	9		Einfl	B  Elf   B
				LCD: 49		
Chamaelioni Mimikry		(IN/CH/GE)			IIIu	C EIF XB
				LCD: 54		
Exposami Lebenskraft		(KL/IN/IN) +Mod	5		Hell	B  Elf   B
				LCD: 83		
Falkenauge Meisterschuss		(IN/FF/GE)	4		Eign	B  Elf   B
				LCD: 84		
Flim Flam Funkel		(KL/KL/FF)	7		Umwt	A  Elf   A
				LCD: 87		
Gedankenbilder Elfenruf		(KL/IN/CH)			Vers	B EIf B
				LCD: 94		
Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge	hwinge	(MU/IN/CH) +MR	9		Einfl, Vers	D EIF XC
				LCD: 118		
Krötensprung		(IN/GE/KK)		1 CD: 140	Eign	B EIf C
			-	LCD: 148	<u> </u>	-
Movimento Dauerlauf		(IN/GE/KO)	5	LCD: 183	Eign	A EII A

	Repräsentationen: Elf; ;						
	MU: 14 KL: 13	IN: 14	CH: 12 FF:	14 GE:	14 KO:	12 KK: 13 MR:	9 :
SE	Zaubername	Kosten	Probe	Zfw	Anmerkungen	Merkmale	K Rep HL
	Silentium	IN COLUMN	(KL/IN/CH)			Umwt	B  EIf   X  A
				-	LCD: 241	:	-
	Somnigravis tiefer Schlaf		(KL/CH/CH) +MR	6	LCD: 246	Einfl	B EIf B
	Wasseratem		(MU/KL/KO)	9		Form	CEIF XB
					LCD: 277		
	Wellenlauf		(MU/GE/GE)			Eign, Elem (Was)	D EIF XC
<u> </u>				  -  -	LCD: 282	_	
-				  -  -		-	-
-				- - -		-	-
Asp: 32	32						