Name:	*Imion Liloe*	**Geschlecht:**	*männlich*	**Geburtstag:**	*12. Boron 34v.H.*
Titel:		**Größe:**	*1,89m*	**Geburtsort:**	*Neunaugensee*
Typus:	*Auelf*	**Gewicht:**	*69 Stein*	**Wohnort:**	*Neunaugensee*
Herkunft:	*Fischer*	**Haarfarbe:**	*blond*	**Gottheit:**	
Geschwister:	*keine*	**Augenfarbe:**	*blau*	**Akademie:**	

Mut:	*10*	
Klugheit:	*12*	
Intuition:	*13*	
Charisma:	*12*	
Fingerfertigkeit:	*11*	
Gewandtheit:	*12*	
Körperkraft:	*10*	

Aberglaube:	*5*	
Höhenangst:	*4*	
Raumangst:	*6*	
Totenangst:	*5*	
Neugier:	*7*	
Goldgier:	*4*	
Jähzorn:	*3*	

Lebensenergie:	*25*	
Ausdauer:	*35*	
Astralenergie:	*25*	
Karmaenergie:		
Magieresistenz:	*0*	
Abenteuerpunkte:	*0*	
Stufe:	*1*	

Attackebasis	**Paradebasis**	**Fernkampfbasis**	**Ausweichen**
(Mu+Ge+Kk)/5: *6,4*	(In+Ge+Kk)/5: *7,0*	(In+Ff+Kk)/4: *8,5*	(Mu+In+Ge)/4: *8,75*

LE: 25

AE: 25

Attackeauswirkungen & Patzer

Gute Attacke	
AT-Wert	Gute bis
1-6	-
7-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4

Würfel	**Auswirkung**
1-5	+1 SP
6-10	+2 SP
11-13	+3 SP
14-16	+4 SP
17-20	+5 SP
19-20	1-5: 1-5 SR bewußtlos; 6: tot

Patzer	**Auswirkung**	
2	Waffe kaputt	1 UP
3-5	Sturz	2 UP
6-8	Stolpern	1 UP
9-10	verletzt	1W SP
11	entwaffnet	1 UP
12	Eigentreffer	2W SP

Waffen & Rüstungen

Rüstung	**Gew**	**RS**	**BE**
Lederrüstung	*180*	*3*	*3*
Lederzeug	*80*	*1*	*1*
Gesamt	260	4	4

Waffe	**Gew**	**KK**	**WV**	**AT/PA**	**TP**	**BF**
Schwert	*80*	*14*	*7/7*	*8/6*	*1w+4*	*2*
Dolch	*20*	*15*	*2/1*	*7/6*	*1w+1*	*3*
Gesamt	100					

Fernkampfwaffen & Schilde

Schild	**Gew**	**WV**	**BE**	**BF**

Waffe	**Gew**	**AT**	**TP**	**Geschosse**
Langbogen	*30*	*12*	*1w+4*	*Pfeile*

Waffenfertigkeiten

	Be	**TaW**	**AT/PA**
Raufen		*2*	*7/8*
Boxen		*0*	*6/7*
Hruruzat		*-7*	*0/6*
Ringen		*0*	*6/7*
Äxte/Beile	-3	*-1*	*6/6*
Dolche	-1	*3*	*8/8*
Infanteriewaffen	-3	*-2*	*5/6*
Linkshändig		*1*	*-6/-7*
Kettenwaffen	-2	*-4*	*4/5*
Peitsche		*-2*	*5/6*
Scharfe Hiebwaffen	-2	*0*	*6/7*

	Be	**TaW**	**AT/PA**
Schwerter	-2	*3*	*9/7*
Speere/Stäbe	-2	*3*	*8/8*
Stichwaffen	-1	*3*	*8/8*
Stumpfe Hiebwaffen	-3	*1*	*7/7*
Zweihänder	-2	*-3*	*5/5*
Lanzenreiten		*-5*	*1*
Schußwaffen (Langbogen)		*4*	*12*
Schußwaffen ()		*0*	*8*
Wurfwaffen ()	-3	*2*	*10*
Wurfwaffen ()	-3	*0*	*8*
Schleuder		*0*	*8*

Talente

Talent	Probe	Werte	Taw
Berufsfertigkeit			
Gesellschaft (max. 2)			
Bekehren	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*-1*
Betören	In/Ch/Ch	*13/12/12*	*3*
Etikette	Kl/Ch/Ge	*12/12/12*	*0*
Feilschen	Mu/Kl/Ch	*10/12/12*	*-1*
Gassenwissen	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*-3*
Lehren	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*2*
Lügen	Mu/In/Ch	*10/13/12*	*3*
Menschenkenntnis	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*-1*
Schätzen	Kl/In/In	*12/13/13*	*-2*
Sich Verkleiden	Mu/Ff/Ge	*10/11/12*	*-2*
Handwerk (max. 2)			
Abrichten	Mu/In/Ch	*10/13/12*	*1*
Boote fahren	Ff/Ge/Kk	*11/12/10*	*2*
Fahrzeuge lenken	In/Ch/Ff	*13/12/11*	*0*
Falschspiel	Mu/Ch/Ff	*10/12/11*	*0*
Heilkunde Gift	Mu/Kl/In	*10/12/13*	*2*
Heilkunde Krankheiten	Mu/Kl/Ch	*10/12/12*	*4*
Heilkunde Seele	In/Ch/Ch	*13/12/12*	*3*
Heilkunde Wunden	Kl/Ch/Ff	*12/12/11*	*3*
Holzbearbeitung	Kl/Ff/Kk	*12/11/10*	*3*
Kochen	Kl/In/Ff	*12/13/11*	*2*
Lederarbeiten	Kl/Ff/Ff	*12/11/11*	*3*
Malen/Zeichnen	Kl/In/Ff	*12/13/11*	*2*
Musizieren	Kl/In/Ff	*12/13/11*	*4*
Schneidern	Kl/Ff/Ff	*12/11/11*	*2*
Schlösser knacken	In/Ff/Ff	*13/11/11*	*-3*
Singen	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*5*
Taschendiebstahl	Mu/In/Ff	*10/13/11*	*-2*
Töpfern	Kl/Ff/Ff	*12/11/11*	*3*
Intuitive Begabungen (max. 1)			
Gefahreninstinkt	Kl/In/In	*12/13/13*	*1*
Glücksspiel	Mu/In/In	*10/13/13*	*1*
Prophezeien	In/In/Ch	*13/13/12*	*1*
Sinnesschärfe	Kl/In/In	*12/13/13*	*4*
Stimmen Imitieren	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*2*

Talent	Probe	Werte	Taw
Körper (max. 2)			
Akrobatik	Mu/Ge/Kk	*10/12/10*	*0*
Fliegen	Mu/Kl/Ge	*10/12/12*	*-1*
Gaukeleien	Ch/Ff/Ge	*12/11/12*	*0*
Klettern	Mu/Ge/Kk	*10/12/10*	*2*
Körperbeherrschung	Mu/In/Ge	*10/13/12*	*3*
Reiten	Ch/Ge/Kk	*12/12/10*	*2*
Schleichen	Mu/In/Ge	*10/13/12*	*3*
Schwimmen	Mu/Ge/Kk	*10/12/10*	*2*
Selbstbeherrschung	Mu/Kk/Kk	*10/10/10*	*3*
Sich Verstecken	Mu/In/Ge	*10/13/12*	*3*
Tanzen	Ch/Ge/Ge	*12/12/12*	*4*
Zechen	Kl/In/Kk	*12/13/10*	*1*
Natur (max. 2)			
Fährtensuche	Kl/In/Ge	*12/13/12*	*3*
Fallenstellen	Kl/Ff/Kk	*12/11/10*	*2*
(Ent-)Fesseln	Ff/Ge/Kk	*11/12/10*	*1*
Fischen/Angeln	In/Ff/Kk	*13/11/10*	*3*
Orientierung	Kl/In/In	*12/13/13*	*2*
Pflanzenkunde	Kl/In/Ff	*12/13/11*	*3*
Tierkunde	Mu/Kl/In	*10/12/13*	*2*
Wettervorhersage	Kl/In/In	*12/13/13*	*2*
Wildnisleben	In/Ff/Ge	*13/11/12*	*2*
Wissen (max. 3)			
Alchimie	Mu/Kl/Ff	*10/12/11*	*-5*
Alte Sprachen	Kl/Kl/In	*12/12/13*	*3*
Geographie	Kl/Kl/In	*12/12/13*	*-1*
Geschichtswissen	Kl/Kl/In	*12/12/13*	*1*
Götter und Kulte	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*-1*
Kriegskunst	Mu/Kl/Ch	*10/12/12*	*-5*
Lesen/Schreiben	Kl/Kl/Ff	*12/12/11*	*1*
Magiekunde	Kl/Kl/Ff	*12/12/11*	*3*
Mechanik	Kl/Kl/In	*12/12/13*	*0*
Rechnen	Kl/Kl/In	*12/12/13*	*2*
Rechtskunde	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*-4*
Sprachen kennen	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*2*
Staatskunst	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*-6*
Sternkunde	Kl/Kl/In	*12/12/13*	*1*

Sprachen, Muttersprache: *Elfisch*

Sprachen	
Garethi	*2*

Alte Sprachen	
Altelfisch	*3*

Elfenlieder

Name	Auswirkung	Probe	Kosten	Dauer
Das Sorgenlied	Allg. Stimmungsbilder auf 11 Fragen	Mus+2 & Singen+2	5 Ae	15 Min.
Zaubermelodie	Alle Zauber für 1 Stunde um 3 erleichtert	Mus+4 & Singen+4	9 Ae	30 Min.
Das Friedenslied	100m Friedenszone für Intelligente	Musizieren+5	10/Std	Lieddauer
Windgeflüster	Vom Wind gesammelte Bilder empfangen	(Musizieren+2/SR)/SR	3/SR	unbest.
Das Lied der Lieder	Schöne Musik, jede SR +1	Musizieren/SR	5/Std	unbest.
Freunschaftslied	2 Elfen werden Freunde, Boni bei Zaubern	Musizieren+3/Strophe	5/Strophe	3 Strophen
Erinnerungsmelodie	genaue Erinnerung an Zurückliegendes	Musizieren/SR	5/SR	unbest.

Zaubersprüche

Zauber	Hkft	Stg	Cdx	Mr	Probe	Werte	Taw	Kosten
Antimagie								
Kampfzauber stören	AE	*2*	18		Mu/In/Ch	*10/13/12*	*3*	3/Ziel; Bereich: 8
Beherrschung								
Bannbaladin	AE	*2*	27	X	In/Ch/Ch	*13/12/12*	*9*	8
Beschwörung dämonischer Mächte								
Weiße Mähn & goldner Huf	AE	*2*	70		Kl/In/Ch	*12/13/12*	*4*	12
Heilung								
Balsam Salabunde	AE	*2*	119		Kl/In/Ch	*12/13/12*	*9*	1/LP, mind. 7
Hellsicht								
Adleraug & Luchsenohr	AE	*2*	130		Kl/In/Ff	*12/13/11*	*5*	5
Eigenschaften seid gelesen	AE	*2*	134	X	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*4*	7
Odem Arcanum Senserei	AE	*2*	141		Kl/In/Ch	*12/13/12*	*6*	5
Sensibar - wahr & klar	AE	*2*	143	X	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*4*	5
Kampf								
Fulminictus Donnerkeil	AE	*2*	174		Kl/Ge/Kk	*12/12/10*	*9*	3w6 + Stufe
Verwandlung von Lebewesen								
Armatrutz	AE	*2*	208		In/Ge/Kk	*13/12/10*	*9*	RS^2, mind. 4
In See & Fluß, auf Meeresgrund	AE	*2*	221		Mu/Kl/Kk	*10/12/10*	*1*	7/SR und Person
Visibili Vanitar	AE	*2*	232		Kl/Kl/Ge	*12/12/12*	*3*	5/SR und Person
Antimagie								
Silentium Silentille	AE	*2*	264		Kl/Kl/Ch	*12/12/12*	*4*	1/SR und 5m Radius

Vermögen

Dukaten:	*2*
Silber:	*4*
Heller:	
Kreuzer:	

Ausrüstung

	Gew
Wollhose, zerrissen	*30*
Leinenhemd	*10*
Pelzweste	*50*
Wollstrümpfe	*4*
Stiefel	*75*

	Gew
Lederrucksack, abgenutzt	*50*
Fackel	*20*
Zunderkästchen	*5*
Wasserschlauch	*5*
Gewicht	249

Meisterdokument

Name:	*Imion Liloe*	**Geschlecht:**	*männlich*	**Typus:**	*Auelf*
Größe:	*1,89m*	**Gewicht:**	*69 Stein*	**Haarfarbe:**	*blond*

Erscheinung

Erscheinung

Mut:	*10*	
Klugheit:	*12*	
Intuition:	*13*	
Charisma:	*12*	
Fingerfertigkeit:	*11*	
Gewandtheit:	*12*	
Körperkraft:	*10*	

Aberglaube:	*5*	
Höhenangst:	*4*	
Raumangst:	*6*	
Totenangst:	*5*	
Neugier:	*7*	
Goldgier:	*4*	
Jähzorn:	*3*	

Lebensenergie:	*25*	
Ausdauer:	*35*	
Astralenergie:	*25*	
Karmaenergie:		
Magieresistenz:	*0*	
Abenteuerpunkte:	*0*	
Stufe:	*1*	

Talente

Talent	**Probe**	**Werte**	**Taw**
Gesellschaft			
Lügen	Mu/In/Ch	*10/13/12*	*3*
Menschenkenntnis	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*-1*
Handwerk			
Falschspiel	Mu/Ch/Ff	*10/12/11*	*0*
Heilkunde Gift	Mu/Kl/In	*10/12/13*	*2*
Heilkunde Krankh.	Mu/Kl/Ch	*10/12/12*	*4*
Heilkunde Seele	In/Ch/Ch	*13/12/12*	*3*
Heilkunde Wunden	Kl/Ch/Ff	*12/12/11*	*3*
Taschendiebstahl	Mu/In/Ff	*10/13/11*	*-2*
Intuitive Begabungen			
Gefahreninstinkt	Kl/In/In	*12/13/13*	*1*
Sinnesschärfe	Kl/In/In	*12/13/13*	*4*

Talent	**Probe**	**Werte**	**Taw**
Körper			
Schleichen	Mu/In/Ge	*10/13/12*	*3*
Selbstbeherrschung	Mu/Kk/Kk	*10/10/10*	*3*
Sich Verstecken	Mu/In/Ge	*10/13/12*	*3*
Natur			
Fährtensuche	Kl/In/Ge	*12/13/12*	*3*
Orientierung	Kl/In/In	*12/13/13*	*2*
Wettervorhersage	Kl/In/In	*12/13/13*	*2*
Wildnisleben	In/Ff/Ge	*13/11/12*	*2*
Wissen			
Alchimie	Mu/Kl/Ff	*10/12/11*	*-5*
Götter und Kulte	Kl/In/Ch	*12/13/12*	*-1*
Magiekunde	Kl/Kl/Ff	*12/12/11*	*3*

Sprachen

Muttersprache:	*Muttersprache*
Sprachen:	*Sprachen*
Altesprachen:	*Alte Sprachen*

Wichtige Ausrüstung

Ausrüstung 1	Ausrüstung 2