

ELATHALIEL

SPIELER: _____

Volk: Elf (Äareth)
 Beruf: Waldläufer
 Größe: 1,85m

Ausbildungspunkte: 70
 Alter: 124
 Gewicht: 72kg

Attribut	Temp (Pot)	Grund-bonus	Volksbonus	Attributsbonus
Geschicklichkeit	90 (95)	+ 5	+ 4	+ 9
Konstitution	91 (100)	+ 5	+ 0	+ 5
Gedächtnis	39 (73)	+ 0	+ 2	+ 2
Logik	62 (78)	+ 0	+ 0	+ 0
Selbstdisziplin	70 (84)	+ 1	- 5	- 4
Empathie	34 (59)	+ 0	+ 2	+ 2
Intuition	90 (95)	+ 5	+ 0	+ 5
Charisma	70 (84)	+ 1	+ 2	+ 3
Reaktion	80 (90)	+ 3	+ 2	+ 5
Stärke	34 (77)	+ 0	+ 0	+ 0

ANGRIFFE	RÄNGE	BONUS
Langbogen	7	73
Dolch	2	22

SPRUCHLISTEN	RÄNGE	BONUS
Widerstandskraft	2	17
Wege des Wanderers	1	16

FERTIGKEITEN	RÄNGE	BONUS
Schwimmen	3	+30
Klettern	3	+36
Diplomatie	2	+18
Gemeinsprache schreiben	10	+38
Gemeinsprache reden	10	+38
Elfish schreiben	10	+38
Elfish reden	10	+38
Improvisiertes Dichten	1	+19
Instrument spielen	2	+22
Reiten: Pferd	2	+43
Schleichen	4	+40
Verstecken	4	+40
Sternenbeobachtung	1	+38
Überleben	1	+38
Wettervorhersage	1	+38
Beobachtung	1	+18
Gift entdecken	1	+18
Lügen entlarven	1	+18
Spuren untersuchen	1	+18
Spuren verfolgen	1	+18
Aufmerksamkeit	6	+27
Hinterhalt entdecken	1	+22
Pflanzenkunde	1	+13
Regionales Wissen: Waldlande	4	+22
Tierkunde	1	+13
Volkskunde: Elfen (Äareth)	3	+19

TP (max): 39
 Status (inkl. Wunden):

- 0	- 10	- 20	- 30
bis 10	bis 20	bis 29	bis 39

Erholung: 1 TP alle 3 Stunden bei Aktivität, 2 TP pro Stunde Rube und 7 TP je 3 Stunden Rube.

MP (max): 17
 Status:

- 0	- 10	- 20	- 30
bis 4	bis 9	bis 13	bis 17

Erholung: 1 MP alle 3 Stunden bei Aktivität, 3 MP pro Stunde Rast

Defensivbonus:	+15
RK:	5
ABM:	-0
Fernkampf-Abzug *:	0
Bewegungsweite:	20 m/Runde
WW Essenz:	+1
WW Leitmagie:	+10
WW Mentalismus:	+4
WW Gift:	+25
WW Krankheit:	+115
WW Furcht:	-12

AUSRÜSTUNG:
 Elfischer Lederwams
 Elfenstiefel
 Umhang
 Elfischer Langbogen +10
 Köcher mit 25 Pfeilen
 Dolch
 Gürtel
 Eibenflöte
 2 Trionthaler
 13 Kupferlinge und
 4 Muena.

*: bereits bei den Angriffen einberechnet