

Porträt / Wappen	Name/Titel: Talanna Adamiraja	
	Art: Hochelfen	Geschl.: weiblich
	Kultur: Hochelfen	Alter: 291
	Beruf: Jäger	Haar: goldblond
	Mod.: <input type="text"/>	Augen: saphirblau
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>	
Beschreibung: von den Hochelfen verstoßen wegen „unnötiger Grausamkeit“ von den Waldelfen verstoßen wegen „unnötiger Grausamkeit“ jagt jetzt immer allein, sehnt sich nach intelligenten Zielen (Orks, ...)		
Narben: 0		
<i>(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)</i>		

LVL: 10	<i>(Bei Start ist LVL üblicherweise auf 1, später maximal bis 20. Nach jedem Abenteuer darf man einmal würfeln: Falls höher als LVL gewürfelt, steigt LVL um 1 Punkt. Für jeden Punkt in LVL kann man Eigenschaften um 1 erhöhen – siehe Beschreibung in den einzelnen Bereichen)</i>
-----------------------	---

INT: 14	<i>(Bei Start werden 45 Punkte verteilt auf diese vier Eigenschaften, wobei jede Eigenschaft mindestens 5 und höchstens 15 Punkte erhalten darf. Die Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. haben Riesen eine hohe STR, Magier haben hohe INT, Anführer haben hohe CHA, Diebe und Kämpfer haben hohe DEX. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eins der vier)</i>
CHA: 7	
DEX: 22	
STR: 12	

LEBEN: 10	<i>(-1 bis -6 bei Verletzung)</i>
GLÜCK: 8	<i>(-1 für Wurf wiederholen)</i>
MAGIE: 12	<i>(-1 bis -3 pro Zauber)</i>
<i>(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen passend zur Beschreibung: Fee viel GLÜCK, Riese viel LEBEN, nur selten MAGIE. Pro Punkt in LVL +1 auf eins der drei.)</i>	

Besitz... <i>(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)</i>	Anzahl
1 Rucksack	
2 Langbogen (Schaden 5, Angr -4, 200m, Zeit 2)	
3 Pfeile für Langbogen	14
4 Bodkinspitze (Rüstung um 2 schwächer)	6
5 Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	8
6 Ersatzsehne für Bogen	2
7 Dolch (Schaden 2, Angr -4, Block -8)	2
8 Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)	2
9 Brigantine (Schutz 4, bei 1 bis 12)	
10 wattiertes Unterzeug (Schutz 1, bei 1 bis 18)	
11 Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
12 Barbuta Venetia (Schutz 5, bei 1 bis 16)	
13 Helmbusch aus Pferdehaar	
14 Zunderschwamm-Feuerzeug	
15 Netz aus Seilen	
16	
17 Reitpferd, mittelgroß und schnell	
18 Falke, geschult	
19 Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	6
20 Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)	5

Reichtum: 12	<i>von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)</i>
Kontakte: 4	<i>von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)</i>
Rezepturen: 4	<i>von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)</i>
Zaubersprüche: 10	<i>von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)</i>
<i>(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. Prinz ist reich, Zauberer hat viele Zaubersprüche, Dieb hat viele Kontakte. Alchemist hat viele Rezepte/ Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)</i>	

Blocken / Ausweichen: 11	<i>(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)</i>
--	---

Hochelfen im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20

Besonderheiten:
Elfen, Feen, MAGIE zählt doppelt
Feenkunde+, himmlisches Wissen
Bögen+4, Jagd+

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Talass Adamirion**

Art: **Hochelfen**

Geschl.: **männlich**

Kultur: **Hochelfen**

Alter: **291**

Beruf: **Jäger**

Haar: **goldblond**

Mod.:

Augen: **saphirblau**

(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)

Haut: **hell**

Beschreibung:

von den Hochelfen verstoßen wegen „unnötiger Grausamkeit“
von den Waldelfen verstoßen wegen „unnötiger Grausamkeit“
jagt jetzt immer allein, sehnt sich nach intelligenten Zielen (Orks, ...)

Narben: **0**

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

LVL: **10**

LEVEL

(Bei Start ist LVL üblicherweise auf 1, später maximal bis 20. Nach jedem Abenteuer darf man einmal würfeln: Falls höher als LVL gewürfelt, steigt LVL um 1 Punkt. Für jeden Punkt in LVL kann man Eigenschaften um 1 erhöhen – siehe Beschreibung in den einzelnen Bereichen)

INT: **14**

INTELLIGENZ

(Bei Start werden 45 Punkte verteilt auf diese vier Eigenschaften, wobei jede Eigenschaft mindestens 5 und höchstens 15 Punkte erhalten darf. Die Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. haben Riesen eine hohe STR, Magier haben hohe INT, Anführer haben hohe CHA, Diebe und Kämpfer haben hohe DEX. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eins der vier)

CHA: **7**

CHARISMA

DEX: **22**

GESCHICK

STR: **12**

STÄRKE

LEBEN: **10**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **8**

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: **12**

(-1 bis -3 pro Zauber)

(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen passend zur Beschreibung: Fee viel GLÜCK, Riese viel LEBEN, nur selten MAGIE. Pro Punkt in LVL +1 auf eins der drei.)

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)

Anzahl

1	Rucksack	
2	Langbogen (Schaden 5, Angr -4, 200m, Zeit 2)	
3	Pfeile für Langbogen	14
4	Bodkinspitze (Rüstung um 2 schwächer)	6
5	Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	8
6	Ersatzsehne für Bogen	2
7	Dolch (Schaden 2, Angr -4, Block -8)	2
8	Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)	2
9	Brigantine (Schutz 4, bei 1 bis 12)	
10	wattiertes Unterzeug (Schutz 1, bei 1 bis 18)	
11	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
12	Barbata Venetia (Schutz 5, bei 1 bis 16)	
13	Helmbusch aus Pferdehaar	
14	Zunderschwamm-Feuerzeug	
15	Netz aus Seilen	
16		
17	Reitpferd, mittelgroß und schnell	
18	Falke, geschult	
19	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	6
20	Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)	5

Reichtum: **12**

von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)

Kontakte: **4**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **4**

von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)

Zaubersprüche: **10**

von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)

(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. Prinz ist reich, Zauberer hat viele Zaubersprüche, Dieb hat viele Kontakte. Alchimist hat viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)

Blocken / Ausweichen: **11**

(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)

Hochelfen im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20

Besonderheiten:

Elfen, Feen, MAGIE zählt doppelt
Feenkunde+, himmlisches Wissen
Bögen+4, Jagd+

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1 Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
2 Kleintierfalle	4
3 Besteck aus Zinn	
4 Kochtopf aus Eisen mit Gestell	
5 Salz	2
6 Gewürze, edel	
7 Buch: 101 Rezepte für Wild und Geflügel	
8 Buch: Die Tricks der Meisterschützen	
9 Pfeile für Langbogen	20
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	