

Volk: Mensch
 Gottheit: Mielikki
 Gesinnung: Chaotisch Gut
 Klasse: Waldläufer Stufe 11
 Geschlecht: Männlich
 Erfahrung: 58270

190 :Grosesse
 227 :Gewicht
 23 :Alter
 Grün :Augen
 Schwarz :Haare
 Aglarond :Land

Trefferpunkte: 89



STILGGARR



GRUENHUT

Fertigkeiten:

	Total	Rang	Attribut	Sonstiges	Waldl.	ungeübt
Auftreten	+0		CH +0		KÜ	x
Balancieren	+3		GE* +3		K	
Beruf	/		WE +3		K	x
Bluffen	+0		CH +0		KÜ	
Diplomatie	+0		CH +0		KÜ	
Einschüchtern	+4		ST +4		KÜ	
Entdecken	+12	+9	WE +3	+1 o. +3	K	
Entfesselungsk.	+3		GE* +3		KÜ	
Fälschen	/		IN +1		KÜ	
Fingerfertigkeit	+3		GE +3		KÜ	x
Handwerk	+1		IN +1		K	
Heilkunde	+10	+5	WE +3	+2	K	
Informationen sm.	+0		CH +0		KÜ	
Klettern	+12	+8	ST* +4		K	
Konzentration	+2		KO +2		K	
Lauschen	+12	+9	WE +3	+1 o. +3	K	
Leise bewegen	+17	+14	GE* +3	+6 o. +8	K	
Mag. Gegens. ben.	/		CH +0		KÜ	x
Mechanismus aus.	/		IN +1		KÜ	x
Mit Tieren umgehen	+10	+10	CH +0		K	
Motiv erkennen	+3		WE +3		KÜ	
Reiten (Luft-2)	+9	+6	GE +3		K	
Schätzen	+1		IN +1		KÜ	
Schlösser öffnen	/		GE +3		KÜ	x
Schriftzeichen entschl.	/		IN +1		KÜ	x
Schwimmen	+4		ST +4		K	
Seil benutzen	+7	+4	GE +3		K	
Sprache Sprechen	/				KÜ	x
Springen	+4		ST* +4		K	
Suchen	+14	+13	IN +1		K	
Turnen	/		GE* +3		KÜ	x
Überlebensk.	+13	+10	WE +3		K	
Verkleiden	+0		CH +0		KÜ	
Verstecken	+3		GE* +3		K	
Wissen (Adel + Königsh.)	+1		IN +1		KÜ	x
Wissen (Archi. + Bauk.)	+1		IN +1		KÜ	x
Wissen (Arkane)	+2	+1	IN +1		KÜ	x
Wissen (Ebenen)	+1		IN +1		KÜ	x
Wissen (Geo)	+1		IN +1		K	x
Wissen (Geschichte)	+1		IN +1		KÜ	x
Wissen (Gewölbek.)	+1		IN +1		K	x
Wissen (Lokales)	+1		IN +1		KÜ	x
Wissen (Natur)	+8	+7	IN +1		K	x
Wissen (Religion)	+1		IN +1		KÜ	x
Zauberkunde	+2	+2	IN +0		KÜ	x

7 Punkte/Stufe; 98 Punkte/Stufe 11

98

832089
 832089

Inventar:

Am Mann:

- Rüstung d. Nie endenen Jagd +2 (immun gg. Ersch. + Ermüd.), Wille +5 (Kristall)
- Kapuzenumhang - RW +1
- 2 Bastardschwerter
- Komposit Langbogen
- Feuerschutzring - 10/Angriff
- Versorgungsring
- Elfenschuhe +5
- Handschuhe +2 ST
- Amulett d. WE +2
- Heilgürtel +2 Heilkunde
- Platinring von Nurik



Rucksack:

- Seil + Anker
- Dauerhafte Fackel
- Heilstab (50)
- Handwerkskleidung
- Freibrief (freies Segeln)
- Schlüssel d. Hauses Marsk

Gürteltasche:

- Stab d. L.Wunden
- Greifenbrosche
- Stab Gift neutral.--> 30 Ladungen
- Trank Heldenmut
- Trank Dunkelsicht
- Heiltrank 1W8+1

Attribute:

Stärke: 17+2 +4
 Geschick: 16 +3
 Konstitution: 14 +2
 Intelligenz: 12 +1
 Weisheit: 14+2 +3
 Charisma: 10 +0

Rüstklasse: 25

- Natürl. RK +10
- Kettenh. +2
- GE-Bonus +3
- Zauber
- Magie +1
- Talente: +2
- Tartsche +3

Rettungswürfe:

Reflexwurf: +12 (7+3+1+1)
 Willenswurf: +13 (5+3+3+1+1)
 Zaehigkeitswurf: +11 (7+2+1+1)

Belastung:

- Leicht: > 116 Pf.
- Mittel: 117 - 233Pf.
- Schwer: 234 - 350Pf

Penunsen:

- Platin:
- Gold: 18 (1870 Loch)
- Silber: 5

Fernkampfangriff AB: 14 / 9 / 4:

- Komposit Langbogenogen
- Mächtig +4, 1W8 +4

Talente:

- Waidmann (+1 auf RW und RK)
- Verbesserte INI (+4)
- Tiergefährte
- Exotische Waffen (Bastardschwerter)
- Kampf 2 Waffen
- Verb. Kampf 2 Waffen
- Verb. Kampf 2 übergr. Waffen
- Verteidigung 2 Waffen
- Entrinnen
- Schneller Verfolger
- Ausdauer
- Erzfeind 1: Ungeziefer
- Erzfeind 2: Zentarm
- Erzfeind 3: Orks
- Unterholz durchqueren
- Mächt. Kampf 2 Waffen



1. + 2 + 3. Nahkampfangriff AB: 14 / 9 / 4:

- Bastardschwert +1: 1W10 +5, Böses entdecken,
- Flammenklinge +1W6, Fliegen
- KT 19-20
- Kristallhalter mit Schwachem Waffenkristall der Rückkehr (Waffe ziehen als FA)

4. + 5 + 6. Nahkampfangriff AB: 14 / 9 / 4:

- Bastardschwert +2: 1W10 +6
- KT 19-20
- Kristallhalter mit Schwachem Waffenkristall der Rückkehr (Waffe ziehen als FA)



STILLGARR



GRUENHUT

ZAUBER

2. Grad

- Ausdauer des Ochsen:** Ziel erhält +4 KO für 1 Min./Stufe.
- Dornenwuchs:** Kreaturen im Bereich erleiden 1W4 Schaden, können verlangsamt werden.
- Katzenhafte Anmut:** Ziel erhält +4 GE für 1 Min./Stufe.
- Leichte Wunden heilen:** Heilt 1W8 +1/Stufe (max. -5) SP.
- Mit Pflanzen sprechen:** Du kannst mit normalen Pflanzen und Pflanzenkreaturen reden.
- Rindenhaut:** Gewährt eine Verbesserung von +2 (oder höher) auf natürliche Rüstung.
- Schlinge:** Erschafft eine magische Falle. 320
- Schutz vor Energien:** Absorbiert 12 SP/Stufe durch eine Art von Energie. 300
- Tier festhalten:** Lahmt ein Tier für 1 Runde/Stufe.
- Verbündeten der Natur herbeizaubern II:** Ruft eine Kreatur, die für dich kämpft.
- Weisheit der Tule:** Ziel erhält +4 WE für 1 Min./Stufe.
- Windwall:** Wehrt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab.

1. Grad

- Alarm:** Bewacht einen Bereich für 2 Stunden/Stufe.
- Elementen trotzen:** Ziel kann in kalten oder heißen Umgebungen bequem existieren.
- Energien widerstehen:** Ignoriert 10 (oder mehr) SP/Angriff durch eine Art von Energie.
- Gift entdecken:** Entdeckt Gift in einer Kreatur oder einem Gegenstand.
- Gift verlangsamen:** Verhindert für 1 Stunde/Stufe, dass das Ziel durch Gift Schaden erleidet.
- Lange Schritte:** Deine Bewegungsrate erhöht sich.
- Magie lesen:** Schriftrollen und Zauberbücher lesen.
- Magische Fänge:** Eine natürliche Waffe des Ziels erhält +1 auf Angriff- und Schadenswürfe.
- Mit Tieren sprechen:** Du kannst dich mit Tieren verständigen.
- Schlingen und Fallen entdecken:** Offenbart natürliche oder primitive Fallen.
- Springen:** Ziel erhält einen Bonus auf Würfe für Springen.
- Spurloses Gehen:** Ein Ziel/Stufe hinterlässt keine Spuren.
- Tier bezaubern:** Macht ein Tier zu deinem Freund.
- Tierbote:** Schickt ein winziges Tier an einen bestimmten Ort.
- Tiere beruhigen:** Beruhigt (2W4 -1/Stufe TW) Tiere.
- Tiere oder Pflanzen entdecken:** Entdeckt eine bestimmte Art von Tieren oder Pflanzen.
- Verbündeten der Natur herbeizaubern I:** Ruft eine Kreatur, die für dich kämpft.
- Verstricken:** Pflanzen verstricken jeden innerhalb eines Bereichs mit 12 m Radius.
- Vor Tieren verstecken:** Tiere können ein Ziel/Stufe nicht wahrnehmen.

3. Grad

- Auf Wasser gehen:** Ziel wandert auf Wasser wie auf festem Grund.
- Baum:** Du siehst 1 Stunde/Stufe lang aus wie ein Baum.
- Dunkelsicht:** In totaler Dunkelheit 18 m weit sehen.
- Gift neutralisieren:** Macht Ziel gegen Gift immun, entgiftet Ziel.
- Krankheit kurieren:** Heilt alle Krankheiten, die das Ziel befallen haben.
- Mächtige Magische Fänge:** Eine natürliche Waffe der Zielkreatur erhält +1 pro 3 Zauberstufen (max. -5) auf Angriff- und Schadenswürfe.
- Mittelschwere Wunden heilen:** Heilt 2W8 +1/Stufe (max. -10) SP.
- Pflanzen befehligen:** Die Aktionen von einer oder mehreren Pflanzenkreaturen beeinflussen.
- Pflanzen schrumpfen:** Verringert die Größe normaler Pflanzen oder hemmt ihr Wachstum.
- Pflanzenwachstum:** Lässt die Vegetation wachsen, verbessert die Ernte.
- Tier verkleinern:** Verkleinert ein bereitwilliges Tier.
- Ungeziefer zurücktreiben:** Insekten, Spinnen und anderes Ungeziefer hält 3 m Abstand.
- Verbündeten der Natur herbeizaubern III:** Ruft eine Kreatur, die für dich kämpft.

832.89
532637

832.89
532637