

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU
12

KL
10

IN
12

CH
14

FF
12

GE
12

KO
14

KK
14

Name Ariana
Familie Lynx-Sippe
Geburtsdatum 15. Phex
Spezies Elfen
Haarfarbe schwarz
Kultur Auelfen
Profession Wildnisläuferin
Titel
Charakteristika
Sonstiges

Geburtsort Au
Alter 71 Geschlecht f
Körpergröße 1,81 Gewicht 58
Augenfarbe amethystviolett
Sozialstatus Frei

Erfahren

Erfahrungsgrad

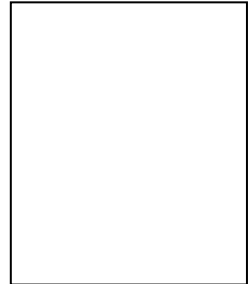
1100

AP gesamt

AP verfügbar

1100

AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Fuchssinn, Herausragende Fertigkeit (Bannbaladin), Herausragende Kampftechnik (Schwerter), Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack), Tierfreund, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile

Magische Einschränkung (Fluch des Eises), Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd: undefined), Verpflichtungen II (Sippenmitglied gegenüber der Sippe)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Fährtensuchen: Verwischen eigener Fährte), Ortskenntnis (Heimat:)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO) Grundwert:	30	0	0	30
	2			
Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	32	0	0	32
	0	0		
Karmaenergie (20 durch Geweiht + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-	-	-
	-	-		
Seelenkraft (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6) Grundwert:	2	0	⊘	2
	-4			
Zähigkeit (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6) Grundwert:	1	0	⊘	1
	-6			
Ausweichen (GE/2)	6	0	⊘	6
Initiative (MU + GE)/2	12	0	⊘	12
Geschwindigkeit (GW der Spezies, mögl. Einbeinig) Grundwert:	8	0	⊘	8
	8			

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3		3	

Fertigkeiten

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188-194	Wissenstalente	KL/KL/IN					S. 201-206
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	-		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	0	-	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	-		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	2	-	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	0	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	6	-		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	0	-		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	-		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	0	-	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	4	+3!		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	2	-		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	0	-	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	6	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0	-	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	5	-		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	3	-	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	3	-	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	5	-								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	-		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206-213
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0	-	
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194-198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	1	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	NEIN	B	0	-		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	1	-		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0	-	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0	-		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0	-	
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	0	-		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0	-		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	1	-		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	4	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	0	-		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	5	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0	-		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	0	-		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	-	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198-201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	-	
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	JA	C	8	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	6	+3!	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	-		Schlösser knacken	IN/FF/FF	JA	C	0	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	2	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	-	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	6	-		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	-	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	7	-								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	6	-								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	8	+3!								

Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+

OPTIONAL:

JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT

FW UM DREI HÖHER ALS ANGEGEBEN

PROBEN-MOD	NÖTIGER FW	PROBEN-MOD	NÖTIGER FW
ab +3	1	-1	13
+2	4	-2	16
+1	7	-3	19
+/-0	10		

Sprachen

Isdira	MS
Bosparano	I

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	9	10	11	12	13	14	15
KL	7	8	9	10	11	12	13
IN	9	10	11	12	13	14	15
CH	11	12	13	14	15	16	17
FF	9	10	11	12	13	14	15
GE	9	10	11	12	13	14	15
KO	11	12	13	14	15	16	17
KK	11	12	13	14	15	16	17

Qualitätsstufen

FERTIGKEITS-PUNKTE	QUALITÄTS-STUFE
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Schriften

Isdira- und Asdharia-Zeichen



LE 30	SK 2	ZK 1	AW 6	INI 12	GS 8	WS 7	
MU 12	KL 10	IN 12	CH 14	FF 12	GE 12	KO 14	KK 14

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	-
Blasrohre	FF	B	6	7	-
Bögen	FF	C	12	13	-
Diskusse	FF	C	6	7	-
Dolche	GE	B	8	9	5
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4
Feuerspeien	FF	B	6	7	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	5
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	5
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	5
Schilde	KK	C	6	7	5
Schleudern	FF	B	6	7	-
Schwerter	GE/KK	C	8	9	6
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	7	5
Wurf Waffen	FF	B	6	7	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	5

Lebensenergie

Max
30

Aktuell

23

1/4 verloren (+1 Schmerz)

15

1/2 verloren (+1 Schmerz)

8

3/4 verloren (+1 Schmerz)

5

5 oder weniger (+1 Schmerz)

0

0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	V.	AT	PA	GEWICHT
Schwerer Dolch	Dolche	GE14	1W6+2	0 -1	Kurz	14		9	4	0,75 Stn
Langschwert	Schwerter	GE/KK15	1W6+4	0 0	Mittel	13		9	6	1 Stn
Fackel	Hieb Waffen	KK15	1W6	-1 -2	Mittel	12		6	3	0,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT
Langbogen	Bögen	2 Akt.	1W6+8		20/100/160	4		13	0,75 Stn

Rüstungen

RÜSTUNG	ST.	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Lederrüstung	8		3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stn	

Kampfsonderfertigkeiten

Schild/Parierwaffe

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	V.	AT/PA MOD.	GEWICHT
--------------------	------	----	----	------------	---------

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Liegend	
Animosität	☐	☐	☐	☐	Bewegungsunf.	☐	Pechmagnet ☐
Belastung	☐	☐	☐	☐	Bewusstlos	☐	Raserei ☐
Berauscht	☐	☐	☐	☐	Blind	☐	Stumm ☐
Betäubung	☐	☐	☐	☐	Blutausch	☐	Taub ☐
Entrückt	☐	☐	☐	☐	Brennend	☐	Überrascht ☐
Furcht	☐	☐	☐	☐	Eingeengt	☐	Übler Geruch ☐
Paralyse	☐	☐	☐	☐	Fixiert	☐	Unsichtbar ☐
Schmerz	☐	☐	☐	☐	Handlungsunf.	☐	Vergiftet ☐
Verwirrung	☐	☐	☐	☐	Krank	☐	Versteinert ☐



LE 30	SK 2	ZK 1	AW 6	INI 12	GS 8	WS 7	
MU 12	KL 10	IN 12	CH 14	FF 12	GE 12	KO 14	KK 14

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	-
Blasrohre	FF	B	6	7	-
Bögen	FF	C	12	13	-
Diskusse	FF	C	6	7	-
Dolche	GE	B	8	9	5
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4
Feuerspeien	FF	B	6	7	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	5
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	5
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	5
Schilde	KK	C	6	7	5
Schleudern	FF	B	6	7	-
Schwerter	GE/KK	C	8	9	6
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	7	5
Wurf Waffen	FF	B	6	7	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	5

Lebensenergie

Max

Aktuell

30

23

1/4 verloren (+1 Schmerz)

15

1/2 verloren (+1 Schmerz)

8

3/4 verloren (+1 Schmerz)

5

5 oder weniger (+1 Schmerz)

0

0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENSB.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	V.	AT	PA	GEWICHT
Schwerer Dolch	Dolche	GE14	1W6+2	0 -1	Kurz	14		9	4	0,75 Stn
Langschwert	Schwerter	GE/KK15	1W6+4	0 0	Mittel	13		9	6	1 Stn
Fackel	Hieb Waffen	KK15	1W6	-1 -2	Mittel	12		6	3	0,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT
Langbogen	Bögen	2 Akt.	1W6+8		20/100/160	4		13	0,75 Stn

Rüstungen

RÜSTUNG	Ko	To	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	GEWICHT

Schild/Parierwaffe

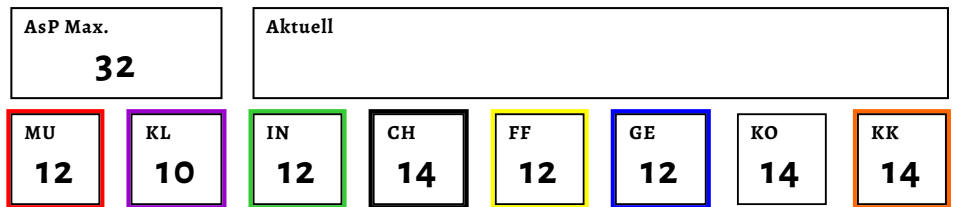
SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	V.	AT/PA MOD.	GEWICHT

Kampfsonderfertigkeiten

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Liegend	
Animosität	☐	☐	☐	☐	Bewegungsunf.	☐	Pechmagnet ☐
Belastung	☐	☐	☐	☐	Bewusstlos	☐	Raserei ☐
Berauscht	☐	☐	☐	☐	Blind	☐	Stumm ☐
Betäubung	☐	☐	☐	☐	Blutausch	☐	Taub ☐
Entrückt	☐	☐	☐	☐	Brennend	☐	Überrascht ☐
Furcht	☐	☐	☐	☐	Eingeengt	☐	Übler Geruch ☐
Paralyse	☐	☐	☐	☐	Fixiert	☐	Unsichtbar ☐
Schmerz	☐	☐	☐	☐	Handlungsunf.	☐	Vergiftet ☐
Verwirrung	☐	☐	☐	☐	Krank	☐	Versteinert ☐



Notizen

[illegible]

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	9	10	11	12	13	14	15
KL	7	8	9	10	11	12	13
IN	9	10	11	12	13	14	15
CH	11	12	13	14	15	16	17
FF	9	10	11	12	13	14	15
GE	9	10	11	12	13	14	15
KO	11	12	13	14	15	16	17
KK	11	12	13	14	15	16	17

Leiteigenschaft IN	Merkmal(e)
Tradition Elf	

Tradition (Elf)

Feuerfinger