

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
11	12	13	10	10	10	10	8

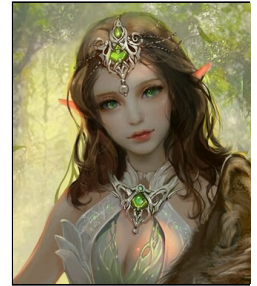
Name	Leaphine		
Familie	Eryntir'mornalómë	Geburtsort	Die Dämonenbrache
Geburtsdatum	11. Ingerimm (11/Mai) 1015BF	Alter	16
Spezies	Elfen	Geschlecht	f
Haarfarbe		Körpergröße	Gewicht
Kultur	Waldelfen	Augenfarbe	
Profession	Eigene Profession	Sozialstatus	Frei
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

Unerfahren Erfahrungsgrad

900 AP gesamt

0 AP verfügbar

900 AP verwendet



Portrait/Wappen

### Vorteile

Altersresistenz, Dunkelsicht II, Giftresistenz I, Krankheitsresistenz I, Tierfreund, Zauberer

### Nachteile

Artefaktgebunden, Sensibler Geruchssinn, Unfähig (Musizieren, Singen)

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Abrichter, Eigenschaft verbessern, Fertigkeitsspezialisierung (Heilkunde Gift: Pflanzliches Gift, Heilkunde Krankheiten: Sumpffieber/Brabaker Schweiß, Heilkunde Wunden: Schmerzen nehmen, Pflanzenkunde: Heilpflanzen, Tierkunde: Wildtiere), Geländekunde (Sumpfkundig, Waldkundig), Ortskenntnis (Die Dämonenbrache), Ortskenntnis (Die Dämonenbrache), Sammler, Tierstimmen imitieren, Wettervorhersage

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	22	0	0	22
Grundwert:	2			

<b>Astralenergie</b> <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	32	0	0	32
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	0	0		

<b>Karmaenergie</b> <i>(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)</i>	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		

<b>Seelenkraft</b> <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>	2	0	⊗	2
Grundwert:	-4			

<b>Zähigkeit</b> <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	-1	0	⊗	-1
Grundwert:	-6			

<b>Ausweichen</b> <i>(GE/2)</i>	5	0	⊗	5
------------------------------------	---	---	---	---

<b>Initiative</b> <i>(MU + GE)/2</i>	11	0	⊗	11
---	----	---	---	----

<b>Geschwindigkeit</b> <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			

<b>Wundschwelle</b> <i>(KO/2)</i>	5	0	⊗	5
--------------------------------------	---	---	---	---

### Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

## Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	<b>MU/GE/KK</b>					<b>S. 188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	<b>KL/KL/IN</b>					<b>S. 201–206</b>
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	0	–	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	3	–		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	4	–		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	5	–		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	3	–	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	5	–		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	4	–		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	0	–	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	3	–		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	0	–	
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	0	–	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	2	–								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	–		<b>Handwerkstalente</b>	<b>FF/FF/KO</b>					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	3	–	
<b>Gesellschaftstalente</b>	<b>IN/CH/CH</b>					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	–	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0	–		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	7	–	
Etikette	KL/IN/CH	NEIN	B	0	–		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	7	–	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	2	–	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	0	–		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	6	–	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	2	–	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	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	–	
<b>Naturtalente</b>	<b>MU/GE/KO</b>					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	–	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	4	–		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	–	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	–	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	5	+3!		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	9	–								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	10	–								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	8	–								

### 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	Garethi	III
Zhayad	I		

## Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	8	9	10	11	12	13	14
KL	9	10	11	12	13	14	15
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	7	8	9	10	11	12	13
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	7	8	9	10	11	12	13
KO	7	8	9	10	11	12	13
KK	5	6	7	8	9	10	11

## Titel

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, Kusliker Zeichen, Zhayad-Zeichen



LE <b>22</b>	SK <b>2</b>	ZK <b>-1</b>	AW <b>5</b>	INI <b>11</b>	GS <b>8</b>	WS <b>5</b>	
MU <b>11</b>	KL <b>12</b>	IN <b>13</b>	CH <b>10</b>	FF <b>10</b>	GE <b>10</b>	KO <b>10</b>	KK <b>8</b>

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIGENSCHAFT	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	-
Blasrohre	FF	B	6	6	-
Bögen	FF	C	6	6	-
Diskusse	FF	C	6	6	-
Dolche	GE	B	6	7	3
Fächer	GE	C	6	7	3
Fecht Waffen	GE	C	6	7	3
Feuerspeien	FF	B	6	6	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	3
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	3
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	3
Schilde	KK	C	6	7	3
Schleudern	FF	B	6	6	-
Schwerter	GE/KK	C	6	7	3
Spieß Waffen	KK	C	6	7	3
Stangen Waffen	GE/KK	C	8	9	4
Wurf Waffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	3

## Lebensenergie

Max **22**      Aktuell

- 17    1/4 verloren (+1 Schmerz)
- 11    1/2 verloren (+1 Schmerz)
- 6      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	B.	AT	PA	GEWICHT
Kampfstab	Stangen Waffen	GE/KK 15	1W6+2	0 +2	Lang	12		9	6	1 Stn
Sichel	Hieb Waffen	KK 15	1W6+2	-1 -2	Kurz	12		6	1	0,5 Stn

## Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Kurzbogen	Bögen	1 Aktionen	1W6+4	Pfeil	10/50/80	4		6	0,5 Stn

## Rüstung

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	ZUSÄTZLICHE ABZÜGE	GEWICHT	REISE, ...
Lederrüstung	8		3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stn	

## Schild/Parierwaffe

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

## Kampfsonderfertigkeiten

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

MU  
**11**

KL  
**12**

IN  
**13**

CH  
**10**

FF  
**10**

GE  
**10**

KO  
**10**

KK  
**8**

## Ausrüstung

GEGENSTAND	MENGE	WERT	GEWICHT	WO GETRAGEN	GEGENSTAND	MENGE	WERT	GEWICHT	WO GETRAGEN
Abblendlaterne		15	1,5		Verband, 10 Stück		12,5	0,05	
Antidot		65			Wundnähtzeug		4,5	0,1	
Bogensehne		1	0,05		Wurfhaken		7	1	
Bürste		4	0,25						
Chirurgische Instrumente		80	1,5						
Federkiel		0,1	0,05						
Feldflasche		6	0,25						
Fesselseil, Leder, pro Schritt	5	0,4	0,25						
Gürteltasche		4	0,25						
Heiltrank		60							
Holzschale		0,8	0,2						
Holzteller		0,9	0,25						
Kampfstab		40	1						
Kapuzenumhang		6	2						
Kleidungsset: Frei		25							
Köcher, für 20 Pfeile oder Bolzen		15	0,75						
Kohlestift		0,2	0,05						
Kreide		0,2	0,05						
Kurzbogen		45	0,5						
Lampenöl, 12 Stunden Brennzeit		0,2	0,5						
Lederhandschuhe		0,3	1						
Lederrucksack		34	2						
Lederrüstung		150	6						
Lederstiefel		12	1						
Pfeil	20	0,4		Köcher					
Phraischafwolldecke		8	1,5						
Sack		1	0,75						
Schnur, pro 10 Schritt		0,5	0,1						
Seidenseil, pro Schritt	10	1	0,2						
Sichel		10	0,5						
Tagebuch		11	1,5						
Tätowierwerkzeug		20	0,5						
Tinte		1	0,1						
<b>GESAMT</b>		<b>660,2</b>	<b>28,5</b>						

## Geldbeutel

D

S

H

K

Edelsteine

Schmuck

Sonstiges

Gewicht in Stn

Tragkraft  
(KKx2)

**16**

## Titel

Name	Größe	Typ	AP	/
MU	KL	IN	CH	FF
LE	AE	SK	ZK	RS
Attacke	AT	PA	TP	INI
				GS
				Reichweite

Aktionen

Talente

Sonderfertigkeiten

Anmerkung

AsP Max.  
**32**

Aktuell

MU  
**11**

KL  
**12**

IN  
**13**

CH  
**10**

FF  
**10**

GE  
**10**

KO  
**10**

KK  
**8**

### Zaubersprüche

ZAUBER/RITUAL	PROBE	FW	KOSTEN	ZAUBERDAUER	REICHWEITE	WIRKUNGSDAUER	MERKMAL	Sf.	WIRKUNG	S.
Ausbruch unterdrückter Gefühle	MU/IN/CH (-SK/2)	0	8 AsP	8 h	Kontinent	QS d	Einfluss	B		
Figur der Schmerzen	MU/IN/CH (-SK/2)	0	8 AsP	8 h	Kontinent	QS/2 d	Einfluss	B		
Fluch der Pestilenz	MU/KL/CH (-SK/2)	0	8 AsP	8 h	Kontinent	Krankh./QS x 3 d	Einfluss	B		
Fluch der Schlaflosigkeit	KL/IN/CH (-SK/2)	0	8 AsP	8 h	Kontinent	QS x 2 d	Einfluss	B		
Macht über Schlafwandler	MU/KL/IN (-SK/2)	0	32 AsP	8 h	Kontinent	QS h	Einfluss	B		
Adlerschwinge	MU/KL/GE	1	8 AsP + 4 AsP pro Stunde	8 Akt	selbst	(A)	Verwandlung	C		
Balsam Salabunde	KL/IN/FF	6	1 AsP pro LeP (4+)	16 Akt	Berührung	sofort	Heilung	B		
Exposami	KL/IN/CH	1	4 AsP	2 Akt	QS x 20 m	10 KR	Hellsicht	A		
Herr über das Tierreich	MU/IN/CH	1	KL AsP	4 Akt	8 m	QS Tage	Einfluss	C		
Pestilenz erspüren	MU/KL/IN	2	8 AsP	4 Akt	1 m	sofort	Hellsicht	A		
Sanftmut	MU/IN/CH (-SK)	1	4 AsP	2 Akt	8 m	QS x 3 Min	Einfluss	A		
Wolfstätze	MU/IN/GE	1	8 AsP + 4 AsP pro h	8 Akt	selbst	(A)	Verwandlung	C		
Zwingtanz	MU/KL/CH	1	16 AsP	4 Akt	8 m	QS KR	Einfluss	C		

### Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	8	9	10	11	12	13	14
KL	9	10	11	12	13	14	15
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	7	8	9	10	11	12	13
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	7	8	9	10	11	12	13
KO	7	8	9	10	11	12	13
KK	5	6	7	8	9	10	11

Leiteigenschaft  
**KL**

Merkmal

Tradition  
Druiden

### Magische Sonderfertigkeiten

Meisterliche Regeneration, Starke Zaubertricks, Tradition (Druiden)

### Zaubertricks

Abkühlung, Bauchreden, Beeren & Nüsse, Duft, Feenfüße, Feuerfinger, Glücksgriff, Handwärmer, Lockruf, Pflanzenempathie, Regenbogenaugen, Schlangenhände, Schnipsen, Signatur, Trocken