

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU  
11

KL  
10

IN  
15

CH  
13

FF  
14

GE  
15

KO  
11

KK  
11

Name Layariel Wipfelglanz  
 Familie Wipfelglanz-Sippe  
 Geburtsdatum -  
 Spezies Elfen  
 Haarfarbe hellblond  
 Kultur Auelfen  
 Profession Wildnisläuferin  
 Titel  
 Charakteristika  
 Sonstiges

Geburtsort -  
 Alter  
 Geschlecht f  
 Körpergröße 186  
 Gewicht 80  
 Augenfarbe smaragdgrün  
 Sozialstatus Frei

Erfahren

Erfahrungsgrad

1100

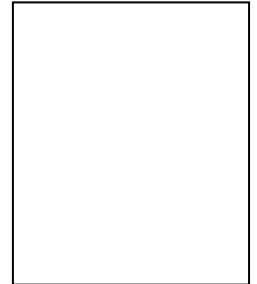
AP gesamt

7

AP verfügbar

1093

AP ausgegeben



Portrait/Wappen

### Vorteile

Altersresistenz, Dunkelsicht I, Entfernungssinn, Flink,  
 Herausragender Sinn (Sicht), Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger  
 Gesang

### Nachteile

Angst vor engen Räumen II, Lästige Mindergeister, Pech I,  
 Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd: Religion), Sensibler  
 Geruchssinn, Unfähig (Brett- & Glücksspiel)

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Fähr tensuchen: Tierische Spuren), Jäger,  
 Ortskenntnis (), Ortskenntnis (Donnerbach)

### Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Grundwert:

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
24	0	0	24
2			

### Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

35	0	0	35
0	0		

### Karmaenergie

(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

-	-	-	-
-	-		

### Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)

Grundwert:

2	0	X	2
-4			

### Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)

Grundwert:

0	0	X	0
-6			

### Ausweichen

(GE/2)

8	0	X	8
---	---	---	---

### Initiative

(MU + GE)/2

13	0	X	13
----	---	---	----

### Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

Grundwert:

8	1	X	9
8			

### Wundschwelle

(KO/2)

6	0	X	6
---	---	---	---

### Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	-1	2	

## Talente

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	11/15/11					<b>S. 188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	10/10/15					<b>S. 201–206</b>
Fliegen	11/15/15	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	10/10/15	NEIN	A	0	–	
Gaukeleien	11/13/14	JA	A	0	–		Geographie	10/10/15	NEIN	B	0	–	
Klettern	11/15/11	JA	B	0	–		Geschichtswissen	10/10/15	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	15/15/11	JA	D	10	+2!		Götter & Kulte	10/10/15	NEIN	B	0	–	
Kraftakt	11/11/11	JA	B	0	–		Kriegskunst	11/10/15	NEIN	B	0	–	
Reiten	13/15/11	JA	B	0	–		Magiekunde	10/10/15	NEIN	C	2	–	
Schwimmen	15/11/11	JA	B	4	–		Mechanik	10/10/14	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	11/11/11	NEIN	D	2	–		Rechnen	10/10/15	NEIN	A	0	–	
Singen	10/13/11	EVTL	A	6	–		Rechtskunde	10/10/15	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	10/15/15	EVTL	D	8	–		Sagen & Legenden	10/10/15	NEIN	B	0	–	
Tanzen	10/13/15	JA	A	0	–		Sphärenkunde	10/10/15	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	11/14/15	JA	B	0	–		Sternkunde	10/10/15	NEIN	A	0	–	
Verbergen	11/15/15	JA	C	5	–								
Zeichen	10/11/11	NEIN	A	0	–		<b>Handwerkstalente</b>	14/14/11					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	11/10/14	JA	C	0	–	
<b>Gesellschaftstalente</b>	15/13/13					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	14/15/11	JA	B	1	–	
Bekehren & Überzeugen	11/10/13	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	13/14/11	JA	A	0	–	
Betören	11/13/13	EVTL	B	1	–		Handel	10/15/13	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	11/15/13	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	11/10/15	JA	B	0	–	
Etikette	10/15/13	NEIN	B	0	–		Heilkunde Krankheiten	11/15/11	JA	B	0	–	
Gassenwissen	10/15/13	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	15/13/11	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	10/15/13	NEIN	C	0	–		Heilkunde Wunden	10/14/14	JA	D	0	–	
Überreden	11/15/13	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	14/15/11	JA	B	5	–	
Verkleiden	15/13/15	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	15/14/14	JA	A	0	–	
Willenskraft	11/15/13	NEIN	D	2	–		Lederbearbeitung	14/15/11	JA	B	2	–	
							Malen & Zeichnen	15/14/14	JA	A	0	–	
<b>Naturtalente</b>	11/15/11					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	14/11/11	JA	C	0	–	
Fährtsensuchen	11/15/15	JA	C	10	+2!		Musizieren	13/14/11	JA	A	6	–	
Fesseln	10/14/11	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	15/14/14	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	14/15/11	EVTL	A	3	–		Steinbearbeitung	14/14/11	JA	A	0	–	
Orientierung	10/15/15	NEIN	B	5	–		Stoffbearbeitung	10/14/14	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	10/14/11	EVTL	C	6	–								
Tierkunde	11/11/13	JA	C	6	–								
Wildnisleben	11/15/11	JA	C	10	–								

### Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+

OPTIONAL:

JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT

FW UM DREI HÖHER ALS ANGEZEIGT

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	I
--------	----	---------	---

## Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	8	9	10	11	12	13	14
KL	7	8	9	10	11	12	13
IN	12	13	14	15	16	17	18
CH	10	11	12	13	14	15	16
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	12	13	14	15	16	17	18
KO	8	9	10	11	12	13	14
KK	8	9	10	11	12	13	14

## Qualitätsstufen

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

## Schriften



LE 24	SK 2	ZK 0	AW 8	INI 13	GS 9	WS 6	
MU 11	KL 10	IN 15	CH 13	FF 14	GE 15	KO 11	KK 11

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	—
Bögen	FF	C	12	14	—
Dolche	GE	B	9	10	7
Fecht Waffen	GE	C	6	7	5
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Ketten Waffen	KK	C	6	7	—
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	6	7	5
Schilde	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	6	7	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	7	5
Wurf Waffen	FF	B	6	8	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

## Lebensenergie

Max. **24** Aktuell

18 1/4 verloren (+1 Schmerz)

12 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	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT
Dolch	Dolche	GE14	1W6+2	0 0	Kurz	14		10	7	0,5 Stn
Elfendolch	Dolche	GE16	1W6+1	0 0	Kurz	14		10	7	0,5 Stn

## Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Elfenbogen	Bögen	1 Akt.	1W6+5	Pfeil	50/100/200	4		14	0,5 Stn

## Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Normale Kleidung	4		0	0	—	1 Stn	

## Schild/Parierwaffe

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

## Kampfsonderfertigkeiten

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Krank	
Animosität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsu...	<input type="checkbox"/>	Liegend <input type="checkbox"/>
Begehren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Raserei <input type="checkbox"/>
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutend	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bluttausch	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Entrückung	<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"/>	Handlungsun...	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Trance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>	Versteint <input type="checkbox"/>
Überanstren...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			



LE 24	SK 2	ZK 0	AW 8	INI 13	GS 9	WS 6	
MU 11	KL 10	IN 15	CH 13	FF 14	GE 15	KO 11	KK 11

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	—
Bögen	FF	C	12	14	—
Dolche	GE	B	9	10	7
Fecht Waffen	GE	C	6	7	5
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Ketten Waffen	KK	C	6	7	—
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	6	7	5
Schilde	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	6	7	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	7	5
Wurf Waffen	FF	B	6	8	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

## Lebensenergie

Max. Aktuell

24

18 1/4 verloren (+1 Schmerz)

12 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
Dolch	Dolche	GE14	1W6+2	0 0	Kurz	14		10	7	0,5 Stn
Elfendolch	Dolche	GE16	1W6+1	0 0	Kurz	14		10	7	0,5 Stn

## Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Elfenbogen	Bögen	1 Akt.	1W6+5	Pfeil	50/100/200	4		14	0,5 Stn

## Rüstungen

RÜSTUNGEN	KO	TO	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	GEWICHT

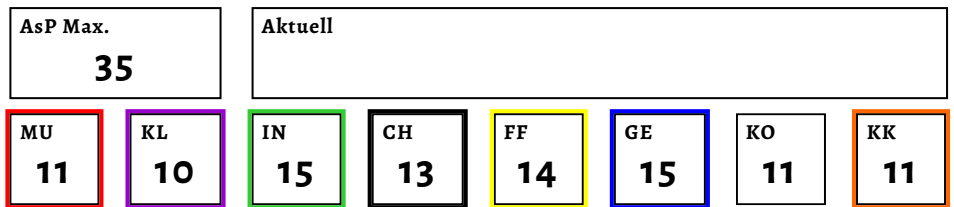
## Schild/Parierwaffe

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

## Kampfsonderfertigkeiten

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Krank	
Animosität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsu...	<input type="checkbox"/>	Liegend <input type="checkbox"/>
Begehren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Raserei <input type="checkbox"/>
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutend	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bluttausch	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Entrückung	<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"/>	Handlungsun...	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Trance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>	Versteintert <input type="checkbox"/>
Überanstren...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			



[illegible]

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	8	9	10	11	12	13	14
KL	7	8	9	10	11	12	13
IN	12	13	14	15	16	17	18
CH	10	11	12	13	14	15	16
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	12	13	14	15	16	17	18
KO	8	9	10	11	12	13	14
KK	8	9	10	11	12	13	14

<b>Leiteigenschaft</b> <b>IN</b>	<b>Merkmal(e)</b>
<b>Tradition</b> Elfen	

### Tradition (Elfen)

Elfenhaar, Leuchtblume, Trocken, Wohlgeruch