

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name test
 Familie
 Geburtsdatum
 Spezies Elfen
 Haarfarbe
 Kultur Auelfen
 Profession testx
 Titel
 Charakteristika
 Sonstiges

Geburtsort
 Alter
 Körpergröße
 Augenfarbe
 Sozialstatus

Geschlecht m
 Gewicht

Unerfahren Erfahrungswert

900 AP gesamt

0 AP verfügbar

900 AP ausgegeben

Portrait/Wappen

Vorteile

Affinität zu Dämonen, Drachentöter, Gutes Namensgedächtnis, Koboldfreund, Nichtschläfer, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Analytiker, Ausweichen verbessern, Empathie, Entfernungen schätzen, Meister der Improvisation, Ortskenntnis ()

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	26	0	0	26
Grundwert:	2			
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		
Karmaenergie <i>(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)</i>	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>	2	0	⊗	2
Grundwert:	-4			
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	0	0	⊗	0
Grundwert:	-6			
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	6	0	⊗	6
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	12	0	⊗	12
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			
Wundschwelle <i>(KO/2)</i>	6	0	⊗	6

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
Körpertalente	12/12/12					S. 188–193	Wissenstalente	10/10/13					S. 201–206
Fliegen	12/13/12	JA	B	7	+3!		Brett- & Glücksspiel	10/10/13	NEIN	A	10	–	
Gaukeleien	12/12/12	JA	A	0	–		Geographie	10/10/13	NEIN	B	1	–	
Klettern	12/12/12	JA	B	0	–		Geschichtswissen	10/10/13	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	12/12/12	JA	D	10	+3!		Götter & Kulte	10/10/13	NEIN	B	0	–	
Krafttakt	12/12/12	JA	B	0	–		Kriegskunst	12/10/13	NEIN	B	0	–	
Reiten	12/12/12	JA	B	0	–		Magiekunde	10/10/13	NEIN	C	5	–	
Schwimmen	12/12/12	JA	B	2	–		Mechanik	10/10/12	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	12/12/12	NEIN	D	0	–		Rechnen	10/10/13	NEIN	A	0	–	
Singen	10/12/12	EVTL	A	2	–		Rechtskunde	10/10/13	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	10/13/13	EVTL	D	1	–		Sagen & Legenden	10/10/13	NEIN	B	0	–	
Tanzen	10/12/12	JA	A	0	–		Sphärenkunde	10/10/13	NEIN	B	5	–	
Taschendiebstahl	12/12/12	JA	B	0	–		Sternkunde	10/10/13	NEIN	A	0	–	
Verbergen	12/13/12	JA	C	1	–								
Zechen	10/12/12	NEIN	A	0	–		Handwerkstalente	12/12/12					S. 206–213
							Alchimie	12/10/12	JA	C	5	–	
Gesellschaftstalente	13/12/12					S. 194–198	Boote & Schiffe	12/12/12	JA	B	5	–	
Bekehren & Überzeugen	12/10/12	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	12/12/12	JA	A	2	–	
Betören	12/12/12	EVTL	B	1	–		Handel	10/13/12	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	12/13/12	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	12/10/13	JA	B	0	–	
Etikette	10/13/12	NEIN	B	0	–		Heilkunde Krankheiten	12/13/12	JA	B	0	–	
Gassenwissen	10/13/12	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	13/12/12	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	10/13/12	NEIN	C	0	–		Heilkunde Wunden	10/12/12	JA	D	10	–	
Überreden	12/13/12	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	12/12/12	JA	B	0	–	
Verkleiden	13/12/12	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	13/12/12	JA	A	0	–	
Willenskraft	12/13/12	NEIN	D	0	–		Lederbearbeitung	12/12/12	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	13/12/12	JA	A	0	–	
Naturtalente	12/12/12					S. 198–201	Metallbearbeitung	12/12/12	JA	C	10	+3!	
Fährtensuchen	12/13/12	JA	C	1	–		Musizieren	12/12/12	JA	A	2	–	
Fesseln	10/12/12	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	13/12/12	JA	C	5	–	
Fischen & Angeln	12/12/12	EVTL	A	4	–		Steinbearbeitung	12/12/12	JA	A	0	–	
Orientierung	10/13/13	NEIN	B	1	–		Stoffbearbeitung	10/12/12	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	10/12/12	EVTL	C	10	–								
Tierkunde	12/12/12	JA	C	1	–								
Wildnisleben	12/12/12	JA	C	7	–								

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

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	10	11	12	13	14	15	16
CH	9	10	11	12	13	14	15
FF	9	10	11	12	13	14	15
GE	9	10	11	12	13	14	15
KO	9	10	11	12	13	14	15
KK	9	10	11	12	13	14	15

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 26	SK 2	ZK 0	AW 6	INI 12	GS 8	WS 6	
MU 12	KL 10	IN 13	CH 12	FF 12	GE 12	KO 12	KK 12

Kampftechniken

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

Lebensenergie

Max. **26** Aktuell

- 20 1/4 verloren (+1 Schmerz)
- 13 1/2 verloren (+1 Schmerz)
- 7 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

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Kneipen-Kopfstoß, Sappeur-Stil, Umrennen, Unauer Schule, Verteidigungshaltung

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Krank	<input type="checkbox"/>
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 26	SK 2	ZK 0	AW 6	INI 12	GS 8	WS 6	
MU 12	KL 10	IN 13	CH 12	FF 12	GE 12	KO 12	KK 12

Kampftechniken

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

Lebensenergie

Max. **26** Aktuell

- 20 1/4 verloren (+1 Schmerz)
- 13 1/2 verloren (+1 Schmerz)
- 7 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

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

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

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Kneipen-Kopfstoß, Sappeur-Stil, Umrennen, Unauer Schule, Verteidigungshaltung

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Krank	<input type="checkbox"/>
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"/>	Blutausch	<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"/>			

