

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	15	8	14	15	10	10

Name Feyaria Blattwind  
 Familie  
 Geburtsdatum  
 Spezies Elfen  
 Haarfarbe  
 Kultur Waldelfen  
 Profession Wildnisläuferin  
 Titel  
 Charakteristika  
 Sonstiges

Geburtsort  
 Alter  
 Geschlecht f  
 Körpergröße  
 Augenfarbe  
 Gewicht  
 Sozialstatus

Erfahren Erfahrungsgrad

1100 AP gesamt

0 AP verfügbar

1100 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

### Vorteile

Altersresistenz, Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Gehör, Sicht), Pflanzen und tierkenntnis: Heil und Gift, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

### Nachteile

Prinzipientreue II (Elfische Weltansicht), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Schlechtes Namensgedächtnis, Sensibler Geruchssinn, Unverträglichkeit gegenüber Alkohol, Wilde Magie

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Fährtsensuchen: Verwischen eigener Fährte), Ortskenntnis ()

	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>	35	0	0	35
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>	3	0	⊗	3
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>	8	0	⊗	8
<b>Initiative</b> <i>(MU + GE)/2</i>	15	0	⊗	15
<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	

# Heldenbogen

## SPIELWERTE

MU  
14

KL  
14

IN  
15

CH  
8

FF  
14

GE  
15

KO  
10

KK  
10

## Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	14/15/10					<b>S. 188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	14/14/15					<b>S. 201–206</b>
Fliegen	14/15/15	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	14/14/15	NEIN	A	0	–	
Gaukeleien	14/8/14	JA	A	0	–		Geographie	14/14/15	NEIN	B	0	–	
Klettern	14/15/10	JA	B	1	–		Geschichtswissen	14/14/15	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	15/15/10	JA	D	6	–		Götter & Kulte	14/14/15	NEIN	B	0	–	
Kraftakt	10/10/10	JA	B	0	–		Kriegskunst	14/14/15	NEIN	B	0	–	
Reiten	8/15/10	JA	B	2	–		Magiekunde	14/14/15	NEIN	C	0	–	
Schwimmen	15/10/10	JA	B	3	–		Mechanik	14/14/14	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	14/14/10	NEIN	D	1	–		Rechnen	14/14/15	NEIN	A	0	–	
Singen	14/8/10	EVTL	A	6	–		Rechtskunde	14/14/15	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	14/15/15	EVTL	D	5	+2		Sagen & Legenden	14/14/15	NEIN	B	0	–	
Tanzen	14/8/15	JA	A	0	–		Sphärenkunde	14/14/15	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	14/14/15	JA	B	0	–		Sternkunde	14/14/15	NEIN	A	0	–	
Verbergen	14/15/15	JA	C	6	+2								
Zechen	14/10/10	NEIN	A	0	–		<b>Handwerkstalente</b>	14/14/10					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	14/14/14	JA	C	0	–	
<b>Gesellschaftstalente</b>	15/8/8					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	14/15/10	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	14/14/8	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	8/14/10	JA	A	0	–	
Betören	14/8/8	EVTL	B	0	–		Handel	14/15/8	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	14/15/8	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	14/14/15	JA	B	4	+2	
Etikette	14/15/8	NEIN	B	0	–		Heilkunde Krankheiten	14/15/10	JA	B	4	–	
Gassenwissen	14/15/8	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	15/8/10	NEIN	B	4	–	
Menschenkenntnis	14/15/8	NEIN	C	0	–		Heilkunde Wunden	14/14/14	JA	D	4	+2	
Überreden	14/15/8	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	14/15/10	JA	B	5	–	
Verkleiden	15/8/15	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	15/14/14	JA	A	2	+3	
Willenskraft	14/15/8	NEIN	D	0	–		Lederbearbeitung	14/15/10	JA	B	2	–	
							Malen & Zeichnen	15/14/14	JA	A	0	–	
<b>Naturtalente</b>	14/15/10					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	14/10/10	JA	C	2	–	
Fährtensuchen	14/15/15	JA	C	9	+1		Musizieren	8/14/10	JA	A	6	–	
Fesseln	14/14/10	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	15/14/14	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	14/15/10	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	14/14/10	JA	A	2	–	
Orientierung	14/15/15	NEIN	B	5	+2		Stoffbearbeitung	14/14/14	JA	A	2	+3	
Pflanzenkunde	14/14/10	EVTL	C	10	+3!								
Tierkunde	14/14/8	JA	C	8	–								
Wildnisleben	14/15/10	JA	C	8	–								

### Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+  
OPTIONAL:  
JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT  
FW UM DREI HÖHER ALS ANGEGBEN

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	Thorwalsch	I

## Schriften

Isdira- und Asdharia-Zeichen

## Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	12	13	14	15	16	17	18
CH	5	6	7	8	9	10	11
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	12	13	14	15	16	17	18
KO	7	8	9	10	11	12	13
KK	7	8	9	10	11	12	13

## Qualitätsstufen

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





