

HELDENDOKUMENT

NAME Lailath

RASSE Firnelfe

KULTUR Firnelfische Sippe

PROFESSION Firnelfische Kämpferin, Wanderer

GESCHLECHT weiblich

ALTER 14. Rondra 771 BF

GRÖSSE 178

GEWICHT 58

HAARFARBE schwarz

AUGENFARBE dunkelbraun

AUSSEHEN

WAPPEN/PORTRÄT

STAND

TITEL

SOZIALSTATUS 4

FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND

VORTEILE & NACHTEILE

Altersresistenz; Dämmerungssicht;

Herausragender Sinn Sicht;

Hitzeresistenz; Resistenz gegen

Krankheiten; Richtungssinn;

Wohlklang;

Kälteempfindlichkeit; Meeresangst:

7; Randgruppe; Raumangst: 8;

Sensibler Geruchssinn: 6; Unfähigkeit

für [Talent] Zehen; Weltfremd:

18;

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	0	13	14
Klugheit	-1	12	13
Intuition	1	14	15
Charisma	0	12	13
Fingerfertigkeit	0	13	15
Gewandtheit	2	13	15
Konstitution	1	11	12
Körperkraft	-1	12	11
Geschwindigkeit	0	8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
LEBENSPPUNKTE $(KO+KO+KK)/2$	7	17	28	3	3
AUSDAUER $(MU+KO+GE)/2$	17	19	42	4	8
ASTRALENERGIE $(MU+IN+CH)/2$	12	20	36	3	10
KARMAENERGIE	0	0	0	0	15
MAGIERESISTENZ $(MU+KL+KO)/5$	-1	7	8		
INI-BASISWERT $(MU+MU+IN+GE)/5$	0	11	12	<input type="checkbox"/> Kampfesgrün (INI+2)	
AT-BASISWERT $(MU+GE+KK)/5$	0	8	8	<input type="checkbox"/> Kampfflexe (INI+4)	
PA-BASISWERT $(IN+GE+KK)/5$	0	8	8		
FK-BASISWERT $(IN+FF+KK)/5$	0	8	8		

ABENTEUERPPUNKTE & STUFE

GESAMT: 6000

GUTHABEN: 1735

EINGESETZTE AP: 4265

STUFE: 4 [6]

SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

Kulturrkunde
(Firnelfen);
Wüstenkundig;

GABEN (G)

TaW

KAMPFTECHNIKEN

BE

AT • PA

TaW

Bogen (L) (Elfenbogen)	BE-3	19 •	11
Dolche (B)	BE-1	8 • 8	5
Hieb Waffen (B)	BE-4	8 • 8	0
Raufen (B)	BE	8 • 8	5
Ringern (B)	BE	8 • 8	2
Säbel (L) (B)	BE-2	8 • 8	11
Wurfmesser (B)	BE-3	8 •	0
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

TaW

Akrobatik	MU/GE/KK	BEx2	0
Athletik (L) (B)	GE/KO/KK	BEx2	8
Klettern (L) (B)	MU/GE/KK	BEx2	3
Körperbeherrschung (L) (B)	MU/IN/GE	BEx2	8
Reiten (L)	CH/GE/KK	BE-2	9
Schleichen (L) (B)	MU/IN/GE	BE	5
Schwimmen (B)	GE/KO/KK	BEx2	1
Selbstbeherrschung (L) (B)	MU/KO/KK		7
Sich verstecken (L) (B)	MU/IN/GE	BE-2	6
Singen (L) (B)	IN/CH/CH	BE-3	3
Sinnenschärfe (L) (B)	KL/IN/IN	0->BE	10
Tanzen (L) (B)	CH/GE/GE	BEx2	3
Zechen (B)	IN/KO/KK		-2

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

TaW

Gassenwissen	KL/IN/CH	-2
Menschenkenntnis (B)	KL/IN/CH	2
Überreden (B)	MU/IN/CH	2

NATUR-TALENTE (B)

TaW

Ansitzjagd + Waffe	MU/IN/GE	5
Fesseln/Entfesseln (L)	FF/GE/KK	4
Fährtsensuchen (B)	KL/IN/KO	6
Orientierung (L) (B)	KL/IN/IN	8
Pirschjagd + Waffe	MU/IN/GE	4
Wettervorhersage (L)	KL/IN/IN	5
Wildnisleben (L) (B)	IN/GE/KO	8

WISSENSTALENTE (B)

TaW

Geografie	KL/KL/IN	6
Geschichtswissen	KL/KL/IN	4
Götter und Kulte (B)	KL/KL/IN	3
Kriegskunst (L)	MU/KL/CH	4
Magiekunde	KL/KL/IN	5
Rechnen (B)	KL/KL/IN	2
Rechtskunde	KL/KL/IN	-2
Sagen und Legenden (B)	KL/IN/CH	6
Sternkunde	KL/KL/IN	3
Tierkunde	MU/KL/IN	3

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)

Komp.

TaW

Garethi	18	4
Isdira (L)	21	9
Tulamidya	18	7
L/S Isdira/Asdharia (L)	18	3

HANDWERKLICHE TALENTE (B)

TaW

Bogenbau	KL/IN/FF	6
Feuersteinbearbeitung	KL/FF/FF	4
Heilkunde: Gift	MU/KL/IN	5
Heilkunde: Krankheiten	MU/KL/CH	4
Heilkunde: Wunden (L) (B)	KL/CH/FF	8
Holzbearbeitung (L) (B)	KL/FF/KK	4
Kochen (B)	KL/IN/FF	4
Lederarbeiten (B)	KL/FF/FF	5
Malen/Zeichnen (L) (B)	KL/IN/FF	4
Musizieren (L)	IN/CH/FF	3
Schneidern (B)	KL/FF/FF	3

Initiative-Basiswert: 8

WAFFEN & KAMPFWERTE

[illegible]

SONDERFERTIGKEITEN	Aufmerksamkeit; Ausweichen
	I; Finte; Meisterparade;
	Schnellziehen;

[illegible]

SONDERFERTIGKEITEN Scharfschütze
(Bogen);

WAFFENLOSER KAMPF	†P/KK	n	A†	PA	†P (A)
Raufen	10/3	+0			
Ringen	10/3	+0			

Sonderfertigkeiten

Wunde

Rüstungsschutz

SCHILD / PARIERWAFFE

[illegible]☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+3), ☐ Parierwaffen I/ ☐ II

Rüstung

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III		

AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	-	<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3)	=

WUNDER

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

je Wunde AT, PA, GE, INI-2; GS-1

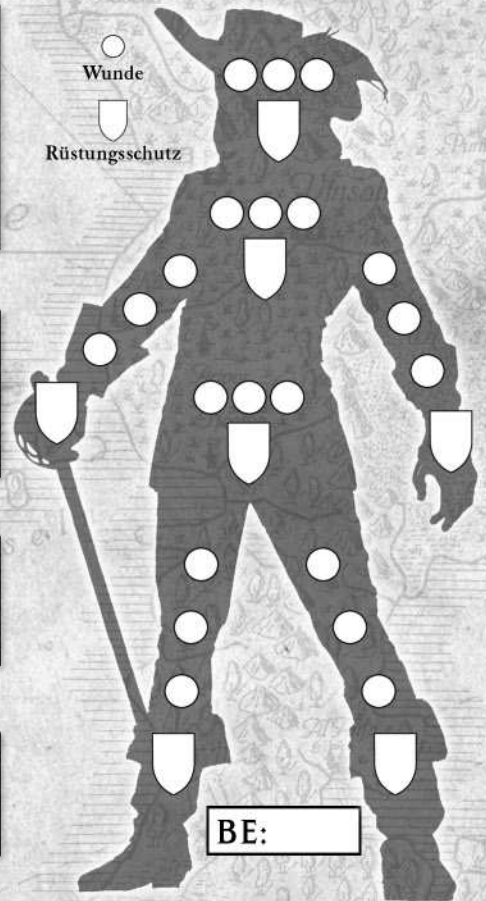
BE:

LEBENSENERGIE, AUSDAUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE	28				
AUSDAUER	42				

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE	36	
KARMAENERGIE	0	

INITIATIVE 12	INI-Basis - BE = _____ ± Mod. + W6 = _____
---------------	--



ZAUBERDOKUMENT

NAME **Lailath**

RASSE **Firnelfe**

KULTUR Firnelfische Sippe PROFESSION

Fimelfische Kämpferin, Wanderer

REPRÄSENTATIONEN Elf

MERKMALE Elementar (Erz)

БЕГАВУПГЕП

УПФÄНІГКЕІТЕП

mv 14 kl 13 ip 15 ch 13 ff 15 ge 15 ko 12 kk 11 mr 8

RITUALE

[illegible][illegible]

Ritvalkeppnis ():

Vollzauberer; .

Elfische

Zweistimmiger

Weltsicht;

Gesang;

Wahrer

Name;

Große Meditation;

Regeneration

I; Zauberkontrolle;

Regeneration: 1W6+1 AsP / Phase

Artefakte / Tränke:

Anmerkungen:

Allgemein: (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med: Große Meditation, Mod: Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieressenz, pAsP: permanente AsP, Rep: Repräsentation, SE: Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZIP²: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitspunkte, ZiW: Zauberfertigkeitswert • **Merkmale:** Anti: Antimagic, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Hell: Heilung, Hell: Hellsicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagic, Objk: Objekt, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tē: Telekinese, Temp: Temporal, Umwt: Umwelt, Vers: Verständigung • **Traditionen / Repräsentationen:** Ach: Achaz-Kristallomant, Bor: Borbardianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, SR: Schlarlatane

AE	(MU+IN+CH)/2	Mod.	Vor-/Nachteil	SF	Med.	Zukauf	Max.	pAsP	Aktuell
21	+12	+0	+	+	0	+3	=36	-	=

MR	(MU+KL+KO)/5	Modifikationen	Vor-/Nachteil	Sonderfertigkeiten	aktuell
	+	+	+	=	

ZAUBERDOKUMENT

NAME Lailath

RASSE **Firnelfe**

KULTUR Firnelfische Sippe PROFESSION

Firnelfische Kämpferin. WandererFirnelfische Kämpferin. Wanderer

REPRÄSENTATIONEN Elf

MERKMALE Elementar (Erz)

BEGABUNGEN

УПФÄНІGКЕІТЕП

MV 14

KL 13

ip 15

CH 13

FF 15

GE 15

KO 12

KK 11

MR 8

[illegible][illegible][illegible]

LE:						
-----	--	--	--	--	--	--

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG

AUSRÜSTUNG

Gewicht | Wo getragen?

AUSRÜSTUNG

Gewicht | Wo getragen?

PROVIANT / TRÄPKE

Rationen

PROVIANT / TRÄPKE

Rationen

VERMÖGEN

(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)

Dukaten									
Silbertaler									
Heller									
Kreuzer									
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

VERBINDUNGEN

POTIZEN

TIERE

NAME	ART	IP	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AV	MR	LO	TK	ZK