

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	12	14	15	13	10	12	10

Name	Majula saba Delilah		
Familie	Geburtsort	Awallakand	
Geburtsdatum	9. Ingerimm	Alter	32 Geschlecht f
Spezies	Menschen	Körpergröße	162 Gewicht 88
Haarfarbe	rot	Augenfarbe	grün
Kultur	Aranier	Sozialstatus	Frei
Profession	Krötenhexe (Töchter der Erde)		
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

Erfahren Erfahrungsgrad

1100 AP gesamt

1 AP verfügbar

1099 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Giftresistenz I, Hohe Astralkraft I, Krankheitsresistenz I, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I, Verhüllte Aura, Zauberer

Nachteile

Angst vor Menschenmassen I, Behäbig, Keine Flugsalbe, Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd: Adel, Weltfremd: Geldwirtschaft), Schlechte Angewohnheit (Langschläfer), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier), Unfähig (Boote & Schiffe, Kraftakt), Wahrer Name

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Kräutermischung, Ortskenntnis (), Weg der Heilerin

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	29	0	0	29
Grundwert:	5			
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	35	1	0	36
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	0	0		
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:	-5			
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	1	0	⊗	1
Grundwert:	-5			
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	5	0	⊗	5
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	12	0	⊗	12
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	-1	⊗	7
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	14/10/10					S. 188–193	Wissenstalente	12/12/14					S. 201–206
Fliegen	14/14/10	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	12/12/14	NEIN	A	0	–	
Gaukeleien	14/15/13	JA	A	0	–		Geographie	12/12/14	NEIN	B	0	–	
Klettern	14/10/10	JA	B	0	–		Geschichtswissen	12/12/14	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	10/10/12	JA	D	0	–		Götter & Kulte	12/12/14	NEIN	B	0	–	
Kraftakt	12/10/10	JA	B	0	–		Kriegskunst	14/12/14	NEIN	B	0	–	
Reiten	15/10/10	JA	B	0	–		Magiekunde	12/12/14	NEIN	C	4	–	
Schwimmen	10/12/10	JA	B	0	–		Mechanik	12/12/13	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	14/14/12	NEIN	D	4	+3!		Rechnen	12/12/14	NEIN	A	0	–	
Singen	12/15/12	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	12/12/14	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	12/14/14	EVTL	D	4	+3!		Sagen & Legenden	12/12/14	NEIN	B	5	–	
Tanzen	12/15/10	JA	A	0	–		Sphärenkunde	12/12/14	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	14/13/10	JA	B	0	–		Sternkunde	12/12/14	NEIN	A	0	–	
Verbergen	14/14/10	JA	C	5	–								
Zechen	12/12/10	NEIN	A	0	–		Handwerkstalente	13/13/12					S. 206–213
							Alchimie	14/12/13	JA	C	6	+3!	
Gesellschaftstalente	14/15/15					S. 194–198	Boote & Schiffe	13/10/10	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	14/12/15	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	15/13/12	JA	A	0	–	
Betören	14/15/15	EVTL	B	0	–		Handel	12/14/15	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	14/14/15	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	14/12/14	JA	B	4	+3!	
Etikette	12/14/15	NEIN	B	0	–		Heilkunde Krankheiten	14/14/12	JA	B	5	+3!	
Gassenwissen	12/14/15	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	14/15/12	NEIN	B	4	+3!	
Menschenkenntnis	12/14/15	NEIN	C	5	+3!		Heilkunde Wunden	12/13/13	JA	D	10	+1!	
Überreden	14/14/15	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	13/10/10	JA	B	0	–	
Verkleiden	14/15/10	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	14/13/13	JA	A	0	–	
Willenskraft	14/14/15	NEIN	D	3	+3		Lederbearbeitung	13/10/12	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	14/13/13	JA	A	0	–	
Naturtalente	14/10/12					S. 198–201	Metallbearbeitung	13/12/10	JA	C	0	–	
Fährtensuchen	14/14/10	JA	C	0	–		Musizieren	15/13/12	JA	A	0	–	
Fesseln	12/13/10	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	14/13/13	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	13/10/12	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	13/13/10	JA	A	0	–	
Orientierung	12/14/14	NEIN	B	0	–		Stoffbearbeitung	12/13/13	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	12/13/12	EVTL	C	8	+3!								
Tierkunde	14/14/15	JA	C	4	+2								
Wildnisleben	14/10/12	JA	C	3	–								

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

Garethi	MS	Tulamidya	I

Schriften

Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Eigenschaftsmodifikationen

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



LE 29	SK 2	ZK 1	AW 5	INI 12	GS 7	WS 6	
MU 14	KL 12	IN 14	CH 15	FF 13	GE 10	KO 12	KK 10

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	-
Bögen	FF	C	6	7	-
Dolche	GE	B	8	10	4
Fecht Waffen	GE	C	6	8	3
Hieb Waffen	KK	C	6	8	3
Ketten Waffen	KK	C	6	8	-
Lanzen	KK	B	6	8	3
Raufen	GE/KK	B	8	10	4
Schilde	KK	C	6	8	3
Schwerter	GE/KK	C	6	8	3
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	8	3
Wurf Waffen	FF	B	6	7	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3

Lebensenergie

Max.	Aktuell
29	<input type="text"/>
22	1/4 verloren (+1 Schmerz)
15	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
Messer	Dolche	GE14	1W6+1	0 -2	Kurz	14		10	2	0,25 Stn
Sichel (i)	Hieb Waffen	KK15	1W6+2	-1 -2	Kurz	12		7	1	0,5 Stn

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

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
Begehren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/> Pechmagnet
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/> Raserei
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutend	<input type="checkbox"/> Stumm
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutausch	<input type="checkbox"/> Taub
Entrückung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/> Überrascht
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/> Übler Geruch
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/> Unsichtbar
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Handlungsun...	<input type="checkbox"/> Vergiftet
Trance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hörigkeit	<input type="checkbox"/> Versteint
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"/>		

AsP Max. 36	Aktuell
MU 14	KL 12
IN 14	CH 15
FF 13	GE 10
KO 12	KK 10

Zaubersprüche

ZAUBER/RITUAL	PROBE	FW	KOSTEN	ZAUBER-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGS-DAUER	MERKMAL	SF.	WIRKUNG	S.
Armaturtz	12/14/13	5	4/8/16 AsP	1 Akt	selbst	QS x 3 Min	Heilung	C		
Balsam Salabunde	12/14/13	10	1 AsP pro LeP (4+)	16 Akt	Berührung	sofort	Heilung	B		
Bannbaladin	14/14/15 (-SK)	8	8 AsP	4 Akt	4 m	QS x 3 Min	Einfluss	B		
Blick in die Gedanken	14/12/14 (-SK)	2	8 AsP + 4 AsP pro 30 Sek	4 Akt	4 m	(A)	Hellsicht	C		
Harmlose Gestalt	12/14/15	3	8 AsP + 4 AsP pro 5 Min	4 Akt	selbst	(A)	Illusion	B		
Hexenspeichel	14/15/13	5	4 AsP	2 Akt	Berührung	QS KR	Heilung	B		
Krötensprung	12/14/12	2	2 AsP	2 Akt	Berührung	sofort	Verwandlung	A		
Odem Arcanum	12/14/14	2	4 AsP	2 Akt	8 m	1 Min	Hellsicht	A		
Radau	12/13/10	9	4 AsP + 2 AsP pro KR	2 Akt	16 m	(A)	Telekinese	B		

Eigenschaftsmodifikationen

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

Leiteigenschaft CH	Merkmal(e)
Tradition Hexen	

Magische Sonderfertigkeiten

Erdverbundene (Tochter der Erde), Tradition (Hexen), Vertrautenbindung, Zauber abbrechen

Zaubertricks

Schlangenhände