

HELDENDOKUMENT

| | | | |
|------------|--------------------|-------------------|-------------------------------|
| NAME | Manira Birkenweiß | GP-Basis: | 110 |
| RASSE | Waldelfe | (MODIFIKATIONEN): | LeP +6, AuP +10 AsP +12 MR -2 |
| KULTUR | Waldelfische Sippe | (MODIFIKATIONEN): | |
| PROFESSION | Zauberweberin | (MODIFIKATIONEN): | AsP +3, SO 6-10 |

| | |
|------------|---|
| GESCHLECHT | weiblich |
| ALTER | 2. Peraine 963 BF |
| GRÖSSE | 99 Finger |
| GEWICHT | 78 Stein |
| HAARFARBE | weiß |
| Augenfarbe | bernsteinfarben |
| AUSSEHEN | sehr blasse Haut, trägt immer Handschuhe und eine Kapuze, die weit ins Gesicht fällt. |

WAPPEN/PORTRÄT

STAND

TITEL

Sozialstatus 6

FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND

Manira gehört zu einer Sippe von Waldelfen, die in der Nähe von Firunstreuth ihr Dorf haben. Schon als Kind ist sie viel bei den Rosenohren gewesen. Das brachte ihr viel Ärger mit den Eltern und den anderen aus der Sippe ein.

VORTEILE & NACHTEILE

Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutausschend, Herausragender Sinn (Geruch), Hohe Magiereistenz I, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Wohlklang
Aberglaube (5), Angst vor Menschenmassen (5), Arroganz (5), Raumangst (6), Sensibler Geruchssinn (6), Neugier (5), Unfähigkeit für Zechen, Weltfremd bzgl.: Adel/Hierarchien (6), Geld/Besitz (6), Götter/Religion (6), Albino, Speisegebot (Vegetarier)

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

| | Modifikator | Start | Aktuell |
|------------------|-------------|-------|---------|
| Mut | | 10 | 10 |
| Klugheit | -1 | 13 | 12 |
| Intuition | 2 | 13 | 15 |
| Charisma | | 14 | 14 |
| Fingerfertigkeit | | 10 | 10 |
| Gewandtheit | 2 | 13 | 15 |
| Konstitution | | 11 | 11 |
| Körperkraft | -1 | 11 | 10 |
| Geschwindigkeit | | 7 | 7 |

| | Modifikator | Start | Aktuell | Zugekauft | Max. Zug. |
|---------------------------------|-------------|-------|---------|--|-----------|
| LEBENSPPUNKTE $(KO+KO+KK)/2$ | 6 | 16 | 22 | | |
| AUSDAUER $(MU+KO+GE)/2$ | 10 | 18 | 28 | | |
| ASTRALENERGIE $(MU+IN+CH)/2$ | 17 | 20 | 37 | | |
| KARMAENERGIE | | | | | |
| MAGIERESISTENZ $(MU+KL+KO)/5$ | -1 | 7 | 6 | | |
| INI-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$ | 1 | 10 | 11 | <input type="checkbox"/> Kampfesgrün (INI+2) <input type="checkbox"/> Kampfrelexe (INI+4) | |
| AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$ | | 7 | 7 | WUNDSCHWELLE (KO/2), Modifikator: 6 | |
| PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$ | | 8 | 8 | | |
| FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$ | | 7 | 7 | | |

ABENTEUERPUNKTE

Gesamt: 540 Eingesetzte AP: 537 Guthaben: 3

MU: 10 KL: 12 IN: 15 CH: 14 FF: 10 GE: 15 KO: 11 KK: 10 BE:

SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

Kulturrkunde (Waldelfen), Waldkundig

GABEN (F)

TaW

KAMPFTECHNIKEN

BE

AT • PA

TaW

| | | | | |
|------------|---|------|---------|---|
| Dolche | D | BE-1 | 8 • 9 | 2 |
| Hiebaffen | D | BE-4 | 7 • 8 | 0 |
| Raufen | C | BE | 7 • 8 | 0 |
| Ringem | D | BE | 7 • 8 | 0 |
| Säbel | D | BE-2 | 7 • 8 | 0 |
| Wurfmeffer | C | BE-3 | 7 • | 0 |
| Speere | D | BE-3 | 10 • 11 | 6 |
| Wurfspeere | C | BE-2 | 12 • | 5 |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |
| | | | • | |

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

TaW

| | | |
|-------------------------------|-------|----|
| Athletik (GE•KO•KK) | BEx2 | 0 |
| Klettern (MU•GE•KK) | BEx2 | 5 |
| Körperbeherrfchung (MU•IN•GE) | BEx2 | 6 |
| Schleichen (MU•IN•GE) | BE | 6 |
| Schwimmen (GE•KO•KK) | BEx2 | 2 |
| Selbftbeherrfchung (MU•KO•KK) | — | 5 |
| Sich Verftecken (MU•IN•GE) | BE-2 | 3 |
| Singen (IN•CH•CH/KO) | BE-3 | 8 |
| Sinnenfchärfe (KL•IN•IN/FF) | spez. | 7 |
| Tänzen (CH•GE•GE) | BEx2 | 5 |
| Zehen (IN•KO•KK) | — | -2 |
| Stimmen immitieren (KL/IN/CH) | BE-4 | 2 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

TaW

| | |
|-----------------------------|----|
| Menschenkenntnis (KL•IN•CH) | 2 |
| Überreden (MU•IN•CH) | 0 |
| Gassenwissen (KL/IN/CH) | -2 |
| Lehren (KL/IN/IN) | 2 |
| | |
| | |
| | |
| | |

NATUR-TALENTE (B)

TaW

| | |
|-----------------------------|---|
| Fährfensuchen (KL•IN•IN/KO) | 3 |
| Orientierung (KL•IN•IN) | 4 |
| Wildnisleben (IN•GE•KO) | 5 |
| Wettervorhersage (KL/IN/IN) | 2 |
| | |
| | |
| | |

WISSENSTALENTE (B)

TaW

| | |
|-----------------------------|----|
| Götter / Kulte (KL•KL•IN) | 0 |
| Rechnen (KL•KL•IN) | 0 |
| Sagen / Legenden (KL•IN•CH) | 5 |
| Gefchichtswissen (KL/KL/IN) | 2 |
| Pflanzenkunde ((KL/IN/FF) | 7 |
| Magiekunde (KL/KL/IN) | 5 |
| Rechtskunde (KL/KL/IN) | -2 |
| Sternenkunde (KL/KL/IN) | 3 |
| Tierkunde (MU/KL/IN) | 7 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

SPRACHEN & SCHRIFTEN (var.)

Komp.

TaW

| | | |
|-------------------------|----|----|
| Muttersprache: Asdharia | 24 | 8 |
| Isdira | 21 | 11 |
| Garethi | 18 | 6 |
| | | |
| | | |
| | | |
| Lesen/Schreiben | | |
| Isdira/Asdharia | 18 | 6 |
| | | |
| | | |
| | | |

HANDWERKLICHE TALENTE (B)

TaW

| | |
|-----------------------------|---|
| Heilkunde Wunden (KL•CH•FF) | 5 |
| Holzbearbeitung (KL•FF•KK) | 5 |
| Kochen (KL•IN•FF) | 0 |
| Lederarbeiten (KL•FF•FF) | 5 |
| Malen/Zeichnen (KL•IN•FF) | 3 |
| Schneidern (KL•FF•FF) | 3 |
| Bogenbau (KL/IN/FF) | 2 |
| Heilkunde Gift (MU/KL/IN) | 4 |
| Musizieren (IN/CH/FF) | 9 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG Wollsocken (2), Wollbluse, Wollpullover, Knöchellanger Wollmantel mit Kapuze, Lederhandschuhe, Stulpenstiefel, Wollfäustlinge

| AUSRÜSTUNG | Gewicht | Wo getragen? |
|-------------------------------------|---------|---------------|
| Umhängetasche aus Leder | | Körper |
| Gürteltaschen (2), Gürtel | | Körper |
| gefütterter Schlafsack | | Rucksack |
| Wasserschlauch (1 Liter) | | Körper |
| Waffenpflegeutensilien | | Tasche |
| Feuerstein, Zunder und Stahl | | Tasche |
| Angelzeug | | Gürteltaschen |
| Nadel und Faden | | Gürteltaschen |
| Verbandsmaterial | | Tasche |
| Wollsocken (2) | | Körper |
| Wollbluse | | Körper |
| Wollpullover | | Körper |
| knöchellanger Wollmantel mit Kapuze | | Körper |
| Lederhandschuhe | | Körper |
| Wollfäustlinge | | Rucksack |

| AUSRÜSTUNG | Gewicht | Wo getragen? |
|----------------|---------|--------------|
| Stulpenstiefel | | Körper |
| Tuchrüstung | 2,5 | Körper |
| Langdolch | | |
| Wolfsmesser | | |
| Holzspeer | | |
| Wurfspeer | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| PROVIANȚ / TRÄPKE | Rationen / Ladungen | | | |
|---------------------|---------------------|---|---|---|
| normale Tagesration | x | x | x | x |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| PROVIANȚ / TRÄPKE | Rationen / Ladungen | | | |
|-------------------|---------------------|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| VERMÖGEN | | (1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer) | | | | | | | |
|------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Dukaten | 0 | | | | | | | | |
| Silbertaler | 0 | | | | | | | | |
| Heller | 4 | | | | | | | | |
| Kreuzer | 3 | | | | | | | | |
| Edelsteine u.ä. | 1 Rubin | | | | | | | | |
| Sonstiger Besitz | Heilkräuter für 4 Anwendungen, 10 Einbeeren, Wundsalbe (5 Anwendungen) | | | | | | | | |

| VERBINDUNGEN |
|--------------|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| POTIZEN |
|---------|
| |
| |
| |

TIERE

| NAME | ART | INI | AT | PA | TP | LE | RS | KO | GS | AV | MR | LO | TK | ZK |
|------|-----|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |

ATTACK-BASISWERT: 7 PARADE-BASISWERT: 8 FERNKAMPF-BASISWERT: 7 INITIATIVE-BASISWERT: 11

WAFFEN & KAMPFWERTE

| NAHKAMPFWAFFE | Typ/EBE | DK | TP | TP/KK | ini | WM | AT | PA | TP | BRUCHFAKTOR |
|---------------|---------|----|------|-------|-----|-------|----|----|----|-------------|
| Langdolch | | H | W6+2 | 12/4 | 0 | 0/0 | 8 | 9 | | 1 |
| Holzspeer | | S | W6+3 | 12/5 | 0 | -1/-3 | 9 | 8 | | 5 |
| Wolfsmesser | | | W6+3 | 12/4 | +1 | 0/0 | 7 | 8 | | 1 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

SONDERFERTIGKEITEN Aufmerksamkeit

| FERNKAMPFWAFFE | Typ/EBE | TP | ENTFERNUNGEN | TP/ENTFERNUNG | FK | ANZAHL GESCHOSSE |
|----------------|---------|-------|---------------|---------------|----|------------------|
| Wurfspeer | | W6+4* | 5/10/15/25/40 | +3/+1/0/-1/-1 | | x |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

SONDERFERTIGKEITEN

| WAFFENLOSER KAMPF | TP/KK | ini | AT | PA | TP (A) |
|-------------------|-------|-----|----|----|--------|
| | | | 7 | 8 | 1W6+0 |
| | | | 7 | 8 | 1W6+0 |

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

SCHILD / PARIERWAFFE

| NAME | Typ | ini | WM | PA | BRUCHFAKTOR |
|------|-----|-----|----|----|-------------|
| | | | | | |
| | | | | | |

☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2) / ☐ II (PA+2), ☐ Parierwaffen I / ☐ II

RÜSTUNG

| RÜSTUNGSSTÜCK | RS | BE |
|---|----|----|
| Tuchrüstung | 2 | 2 |
| | | |
| | | |
| Summe | 2 | 2 |
| Rüstungsgewöhnung <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III | | |

AUSWEICHEN

| PA-Basis | BE | Sonderfertigkeit | Summe |
|----------|----|--|-------|
| 8 | -2 | + | 6 |
| | | <input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) | |
| | | <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) | |
| | | <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3) | |
| | | Akrobatik? Flink / Behäbig? | |

WUNDEN



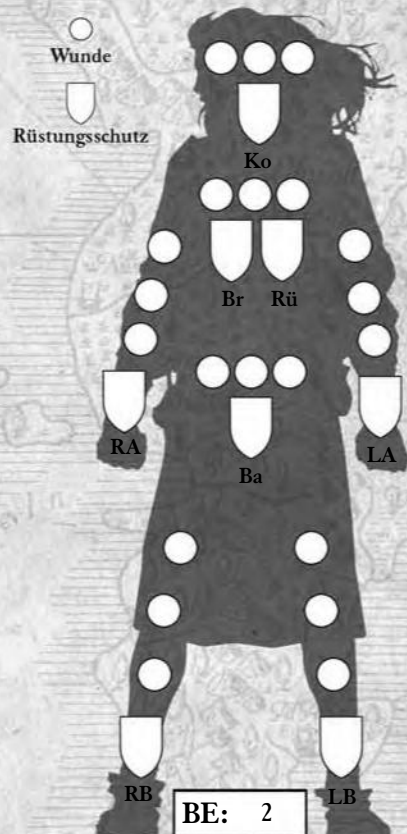
je Wunde AT, PA, FK, GE, INI -2; GS -1

LEBENSENERGIE, AUSDAUER ETC.

| | max. | 1/2 | 1/3 | 1/4 | aktuell |
|---------------|------|-----|-----|-----|---------|
| LEBENSENERGIE | 22 | | | | |
| AUSDAUER | 28 | | | | |

| | max. | aktuell |
|---------------|------|---------|
| KARMAENERGIE | 37 | |
| ASTRALENERGIE | | |

Initiative | INI-Basis - BE = ± Mod. + W6 (bei SF KLingentänzer +2W6) =



ZAVBERDOKUMENT

NAME Manira Birkenweiß
RASSE Waldfelfe
KULTUR Waldfelfische Sippe
PROFESSION Zauberweberin

REPRÄSENTATIONEN ELF MERKMALE HEILUNG BEGABUNGEN UNFÄHIGKEITEN

| | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| mv | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
| kl | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
| in | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
| ch | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
| ff | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
| ge | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
| ko | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
| kk | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |
| mr | 10 | 12 | 15 | 14 | 10 | 15 | 11 | 10 | 6 |

[illegible]

ZAUBERDOKUMENT

| NAME Manira Birkenweiß | | RASSE Walddelfe | | KULTUR Walddelfische Sippe | | PROFESSION Zauberweberin | |
|------------------------|-------|------------------|----|----------------------------|----|--------------------------|----|
| REPRÄSENTATIONEN Elfe | | MERKMALE Heilung | | BEGABUNGEN | | UNFÄHIGKEITEN | |
| mv | 10 KL | 12 | ip | 15 | CH | 14 | FF |
| | | | | | | 10 | GE |
| | | | | | | 15 | KO |
| | | | | | | 11 | KK |
| | | | | | | 10 | MR |
| | | | | | | | 6 |

[illegible]

Magische Vor- / Nachteile: Astrale Regeneration 1, Astralmacht 2, Vollzauberer, Zweistimmiger
Gesang / Elfishes Weltisicht

| | | |
|--|---------------|-------------|
| Magische Sonderfertigkeiten: Elfenlieder: Freundschaftslied, Zaubermelodie, Große Meditation, Salasandra, Zauberkontrolle | Regeneration: | AsP / Phase |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Artefakte / Tränke:

Anmerkungen:

Allgemein: (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfkrunde, 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: Wirkungsdeutung, ZD: Zauberdrude, ZIP: Zipf bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigungspunkte, ZW: Zauberfertigkeitswert • **Merkmale:** Anti: Antimagie, Bestw: Beschörung, Dämo: Dämonisch, Eigne: Eigenschafteneigen, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geistwesenheit, Heil: Heilung, Helli: Hell-sicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objekt, Rufe: Herberufung, Schia: Schaden, Tell: Telekinese, Temp: Temporal, Unwel: Umwelt, Vers: Versündigung • **Traditionen / Repräsentationen:** Ach: Achaz-Kristallomanten, Bore: Borbaradunen, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Goe: Goeden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Sch: Scharlatane, Tor: Torbaraden

| | (MU + IN + CH)/2 | Mod. | Vor-/Nachteil | SF | Med. | Zukauf | Max. | pAsP | Aktuell |
|----|------------------|------|---------------|----|------|--------|------|------|---------|
| AE | 20 | 17 | + | + | + | = | = | = | 37 |

$$\text{MR} = \frac{(\text{MU} + \text{KL} + \text{KO})/5}{7} + \frac{\text{Modifikationen}}{-1} + \frac{\text{Vor-/Nachteil}}{+} + \frac{\text{Sonderfertigkeiten}}{+} = \frac{\text{aktuell}}{6}$$