

Valariel Sternenneifel



Waldelfe aus Donnerbach

blaue Augen, rotbraunes Haar, frei, ledig, 1,78 Schritt groß, 68 Stein schwer, 19 Götterläufe alt

Vorteile

Fährtsensuchen [1w20 neu würfeln], Dunkelsicht I, Gutaussehend [Betören, Handel, Überreden +1], Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile

Schlechte Regeneration [-1], Sensible Nase [-1], Unfähigkeit Zehen, Naiv, Neugierig, Angst vor engen Räumen I & Meer I, Niedrige Seelenkraft, Arm II

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis: Donnerbach, Fährtsensuchen Tiere

Kampfsonderfertigkeiten

Präziser Schuss/Wurf I [AT-2, TP+2]

Mut Klugheit Intuition Charisma Fingerfertigkeit Gewandtheit Konstitution Körperkraft

| MU | KL | IN | CH | FF | GE | KO | KK |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 12 | 11 | 14 | 12 | 14 | 14 | 12 | 11 |

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Abenteuerpunkte (AP) | 1100, 2 übrig |
| Lebenspunkte (LeP) | 26 |
| Astralpunkte (AsP) | 34 |
| Seelenkraft (SK) | 1 |
| Zähigkeit (ZK) | 0 |
| Ausweichen (AW) | 7 |
| Initiative (INI) | w6+13 |
| Geschwindigkeit (GS) | 8 Schritt/Aktion |
| Wundschwelle (KO/2) | 6 |
| Schicksalspunkte | 3 |

Sprachen: Isdira (Muttersprache), Garethi I

Schriften: Isdira Zeichen

| Nahkampf | AT | PA | KTW | Reichweite | Trefferpunkte |
|------------------------|-----------|----------|-----|------------|---------------|
| Langschwert 0/0 | 13 | 8 | 12 | kurz | w6+4 |
| Waffenlos | 7 | 5 | 6 | kurz | w6 |

| Fernkampf | Attacke (AT) | KTW | Reichweite in Schritt | Trefferpunkte |
|--------------------------------------|--------------|-----|------------------------------------|---------------|
| Elfenbogen Laden: 1 Aktion | 14 | 12 | 50 +2AT+1TP 100 200 -2AT-1TP | w6+5 |

| Rüstung | Rüstungs-schutz | Belastung | Geschwin-digkeit | Initiative |
|----------------------|-----------------|-----------|------------------|------------|
| Elfenkleidung | 0 | 0 | - | - |

| Zustand | I -1 | II -2 | III -3 | IV -4 |
|----------------------------|---------|----------|-----------|----------|
| Schmerz [Geschwindigkeit] | 19 | 13 | 6 | 5 |
| Furcht [Geschwindigkeit %] | | | | |
| Lähmung | | | | |
| Verwirrung | | | | |

| Talent | Probe | FW |
|-----------------------------|----------|------------|
| Körpertalente | | |
| Fliegen | MU IN GE | 12 14 14 0 |
| Gaukeleien | MU CH FF | 12 12 14 0 |
| Klettern | MU GE KK | 12 14 11 7 |
| Körperbeherrschung | GE GE KO | 14 14 12 7 |
| Kraftakt | KO KK KK | 12 11 11 0 |
| Reiten | CH GE KK | 12 14 11 0 |
| Schwimmen | GE KO KK | 14 12 11 4 |
| Selbstbeherrschung | MU MU KO | 12 12 12 4 |
| Singen | KL CH KO | 11 14 12 7 |
| Sinnesschärfe | KL IN IN | 11 14 14 7 |
| Tanzen | KL CH GE | 11 14 14 0 |
| Taschendiebstahl | MU FF GE | 12 14 14 0 |
| Verbergen | MU IN GE | 12 14 14 7 |
| Zechen (unfähig) | KL KO KK | 11 12 11 0 |
| Gesellschaftstalente | | |
| Bekehren & Überzeugen | MU KL CH | 12 11 12 0 |
| Betören (Gutaussehend) | MU CH CH | 12 14 14 4 |
| Einschüchtern | MU IN CH | 12 14 14 0 |
| Etikette | KL IN CH | 10 14 14 0 |
| Gassenwissen | KL IN CH | 10 14 14 0 |
| Menschenkenntnis | KL IN CH | 10 14 14 0 |
| Überreden (Gutaussehend) | MU IN CH | 12 14 14 0 |
| Verkleiden | IN GE CH | 14 14 14 0 |
| Willenskraft | MU IN CH | 12 14 14 4 |
| Naturtalente | | |
| Fährtensuchen | MU IN GE | 12 14 14 7 |
| Fesseln | KL FF KK | 10 14 11 0 |
| Fischen & Angeln | FF GE KO | 14 14 12 0 |
| Orientierung | KL IN IN | 10 14 14 7 |
| Pflanzenkunde | KL FF KO | 10 14 12 4 |
| Tierkunde | MU MU CH | 12 12 14 4 |
| Wildnisleben | MU GE KO | 12 14 12 7 |
| Wissenstalente | | |
| Brett- & Glücksspiel | KL KL IN | 11 11 14 0 |
| Geographie | KL KL IN | 11 11 14 0 |
| Geschichtswissen | KL KL IN | 11 11 14 0 |
| Götter & Kulte | KL KL IN | 11 11 14 0 |
| Kriegskunst | MU KL IN | 12 11 14 0 |
| Magiekunde | KL KL IN | 11 11 14 4 |
| Mechanik | KL KL FF | 11 11 14 0 |
| Rechnen | KL KL IN | 11 11 14 0 |
| Rechtskunde | KL KL IN | 11 11 14 0 |
| Sagen & Legenden | KL KL IN | 11 11 14 4 |
| Sphärenkunde | KL KL IN | 11 11 14 0 |
| Sternkunde | KL KL IN | 11 11 14 0 |

| Talent | Probe | FW |
|-------------------------|----------|------------|
| Handwerkstalente | | |
| Alchimie | MU KL FF | 12 11 14 0 |
| Boote & Schiffe | GE KK FF | 14 11 14 0 |
| Fahrzeuge | CH KO FF | 14 12 14 0 |
| Handel (Gutaussehend) | KL IN CH | 11 14 14 0 |
| Heilkunde Gift | MU KL IN | 12 11 14 0 |
| Heilkunde Krankheiten | MU IN KO | 12 14 12 0 |
| Heilkunde Seele | IN CH KO | 14 14 12 4 |
| Heilkunde Wunden | KL FF FF | 10 14 14 4 |
| Holzbearbeitung | GE KK FF | 14 11 14 0 |
| Lebensmittelbearbeitung | IN FF FF | 14 14 14 0 |
| Lederbearbeitung | GE KO FF | 14 12 14 0 |
| Malen & Zeichnen | IN FF FF | 14 14 14 0 |
| Metallbearbeitung | KK KO FF | 11 12 14 0 |
| Musizieren | CH KO FF | 14 12 14 4 |
| Schlösserknacken | IN FF FF | 14 14 14 0 |
| Steinbearbeitung | KK FF FF | 11 14 14 0 |
| Stoffbearbeitung | KL FF FF | 10 14 14 0 |

| # | Gegenstand | Preis in Silber | Gewicht in Stein |
|----|--|--------------------|---------------------|
| | Langschwert | 200 | 1 |
| | Elfenbogen | 400 | 0,5 |
| | Köcher (für 20 Pfeile) | 15 | 0,75 |
| 15 | Pfeile | | - |
| | Kleidungsset (frei) | | - |
| | Kletterseil (10 Schritt) [Klettern +1] | 10 | 5 |
| | Geldbeutel | 1 | 0,05 |
| | Flöte | 2 | 0,25 |
| | Feuerstein & Stahl | 3 | 0,25 |
| 25 | Portion Zunder | 0,2 | 0,025 |
| | Zunderdose | 1 | 0,2 |
| | Wasserschlauch | 5,5 | 0,25 |
| 10 | Verband [Wunden heilen +1] | 12,5 | 0,05 |
| | Lederrucksack | 34 | 2 |

Tragkraft **22**

0 Dukaten **0** Silber **3** Heller **0** Kreuzer

Adlerauge Luchsenohr – Reh und Hase, seht euch vor!

Du hältst deine Hände über die Augen und an ein Ohr.

Deine Sinnesschärfe wird um QS +3 erhöht.

| | | |
|-----------------------------------|---|--|
| Probe KL IN FF 11 14 14 | Fertigkeit 4 | AsP Kosten 4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten |
| Zauberdauer 2 Aktionen | Wirkungsdauer aufrechterhaltend | Reichweite selbst |

Armatrutz – Schild und Schutz!

Du verschränkst die Arme vor der Brust.

Deine Haut verhärtet sich, ohne ihre Flexibilität zu verlieren und du erhältst einen zusätzlichen Rüstungsschutz. Lege vor der Probe einen Rüstungsschutz von maximal 3 fest.

| | | |
|-----------------------------------|--|--|
| Probe KL IN FF 11 14 14 | Fertigkeit 10 | AsP Kosten 4/8/16 AsP für RS 1/2/3 |
| Zauberdauer 1 Aktion | Wirkungsdauer QS x 3 Minuten | Reichweite selbst |

Balsam Salabunde – Heile diese Wunde!

Du legst dem Verletzten eine Hand auf die Wunde.

Der Verletzte erhält innerhalb von 6 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Du kannst maximal so viele AsP einsetzen, wie du FW hat. Für jede QS sinkt die Zeit um 1 Minute. Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den KO-Wert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann er gerettet werden. Wird der Zauber jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

| | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|------------------------------------|
| Probe KL IN FF 11 14 14 | Fertigkeit 10 | AsP Kosten 1 AsP pro LeP |
| Zauberdauer 16 Aktionen | Wirkungsdauer sofort | Reichweite Berührung |

Flim Flam Funkel – Bringe Licht ins Dunkel!

Du streckst die offene Hand aus.

Du erzeugst eine kleine, schwebende Kugel aus Licht. Lege vorher fest ob sie stationär ist oder dir folgt und welche Farbe sie hat. Die maximal erzeugbare Helligkeit variiert je nach QS. Du kannst die Helligkeit einmalig verringern. Die Zone des Lichts variiert je nach Helligkeit. QS1 Kerze, QS2 Fackel, QS3 Lagerfeuer, QS4 Helle Lampe, QS5 Kronleuchter, QS6 blendet

| | | |
|-----------------------------------|---|---|
| Probe MU KL CH 12 11 12 | Fertigkeit 4 | AsP Kosten 2 AsP + 1 AsP pro Stunde |
| Zauberdauer 1 Aktion | Wirkungsdauer aufrechterhaltend | Reichweite 8 Schritt |

Fulminictus Donnerkeil – Triff und töte wie ein Pfeil!

Du zeigst auf das Ziel.

Der Verzauberte erleidet Schaden, der eine Reihe kleiner innerer Verletzungen erzeugt. Er erleidet $2w6 + (QS \times 2)$ TP. Nur magische und karmale Rüstungen schützen vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

| | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Probe KL IN KO 12 11 12 -ZK | Fertigkeit 7 | AsP Kosten 8 AsP |
| Zauberdauer 1 Aktion | Wirkungsdauer sofort | Reichweite 8 Schritt |

Visibili Vanitar –

Zauber mach mich unsichtbar!

Du legst dem Ziel eine Hand auf die Schulter.

Du wirst innerhalb von 20 – $(QS \times 3)$ KR immer durchscheinender bis du unsichtbar bist. Die Unsichtbarkeit gilt nicht für Kleidung oder Ausrüstung. Substanzen, die länger als 20 Sekunden im Körper verbleiben, werden auch unsichtbar. Substanzen, die den Körper verlassen, werden entsprechend nach 20 Sekunden wieder sichtbar. Paraden und Fernkampfangriffe gegen Unsichtbare nur bei 1 (Glück), wenn Sinnesschärfe gelingt Nahkampfattacke halbiert.

| | | |
|-----------------------------------|---|--|
| Probe KL IN KO 11 14 12 | Fertigkeit 4 | AsP Kosten 8 AsP + 4 AsP pro 5 Minuten |
| Zauberdauer 4 Aktionen | Wirkungsdauer aufrechterhaltend | Reichweite Berührung |

In See und Fluss und auf dem Grund – Atme Wasser durch den Mund! (Wasseratem)

Du legst dem Ziel die Hände an den Hals.

Du kannst während der Wirkungsdauer sowohl normale Luft als auch Wasser atmen.

| | | |
|-----------------------------------|---|--|
| Probe KL IN KO 11 14 12 | Fertigkeit 4 | AsP Kosten 4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten |
| Zauberdauer 8 Aktionen | Wirkungsdauer aufrechterhaltend | Reichweite Berührung |