Valandriel Sternenpfeil

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Finger-fertigkeit	Gewandt-heit	Konsti-tution	Körper-kraft
MU	**KL**	**IN**	**CH**	**FF**	**GE**	**KO**	**KK**
12	**11**	**14**	**12**	**14**	**14**	**12**	**11**

Abenteuerpunkte (AP)	**1100, davon 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**
Sozialer Stand	**Frei (SO 5)**

Sprachen: Isdira (Muttersprache), Garethi I
Schriften: Isdira Zeichen

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

Fernkampf	Attacke (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Treffer-punkte
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	19	13	6	5
Furcht				
Lähmung				
Verwirrung				

Waldelf aus Donnerbach

blaue Augen, blondes Haar, frei, ledig, 1,80 Schritt groß, 72 Stein schwer, 19 Götterläufe alt

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

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

Allgemeine Sonderfertigkeiten
Ortskenntnis: Donnerbach, Fährtensuchen Tiere

Kampfsonderfertigkeiten
Präziser Schuss/Wurf I [AT-2, TP+2]

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	Fertigkeit	AsP Kosten
11 14 14	**4**	**4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	**aufrechterhaltend**	**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	Fertigkeit	AsP Kosten
11 14 14	**10**	**4/8/16 AsP für RS 1/2/3**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
1 Aktion	**QS x 3 Minuten**	**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	Fertigkeit	AsP Kosten
11 14 14	**10**	**1 AsP pro LeP**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
16 Aktionen	**sofort**	**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	Fertigkeit	AsP Kosten
12 11 12	**4**	**2 AsP + 1 AsP pro Stunde**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
1 Aktion	**aufrechterhaltend**	**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 x 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	Fertigkeit	AsP Kosten
12 11 12 -ZK	**7**	**8 AsP**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
1 Aktion	**sofort**	**8 Schritt**

Visibili Vanitar – Zauber mach mich unsichtbar!

Du legst dem Ziel eine Hand auf die Schulter.

Das Ziel wird innerhalb von 20 – (QS x 3) KR immer durchscheinender bis es unsichtbar ist. 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 wird ein Nahkampfangriff halbiert.

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

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

Du legst dem Ziel die Hände an den Hals.

Das Ziel kann während der Wirkungsdauer sowohl normale Luft als auch Wasser atmen.

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