

VALARIEL STERNENPFEIL ELFE



Diese Heldin solltest du spielen, wenn du eine geschickte Elfe sein willst, die ihre Fähigkeiten mit der Magie der Elfen unterstützt und sich mit Bogen und Elfensäbel jeder Gefahr entgegenstellt.

Eigenschaftspröbe

Eine Eigenschaftspröbe wird auf eine der acht Eigenschaften abgelegt. Für die Pröbe wird ein zwanzigseitiger Würfel (1W20) benutzt. Wenn die gewürfelte Zahl dem Eigenschaftswert entspricht oder kleiner ist, ist dir die Pröbe gelungen. Zeigt der Würfel eine höhere Zahl, als dein Eigenschaftswert beträgt, so ist die Pröbe misslungen.

Modifizierte Eigenschaftspröbe

Eine erleichterte Pröbe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, der Eigenschaftswert wird für diese Pröbe vor dem Würfeln um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Pröbe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst den Eigenschaftswert für diese Pröbe um den angegebenen Wert reduzieren.

Fertigkeitspröbe

Eine Fertigkeitspröbe auf Talente besteht aus drei Eigenschaftspröben und wird deshalb auch 3W20-Pröbe genannt. Die beteiligten Eigenschaften sind jeweils beim Talent angegeben. Du kannst Fertigkeitspunkte (FP) deines Fertigkeitswerts (FW) zum Ausgleich einsetzen. Sollten dir eine oder mehrere 1W20-Pröben innerhalb der 3W20-Pröbe misslingen, darfst du das Würfelergebnis einer oder mehrerer 1W20-Pröben jeweils solange um 1 senken, wie dir noch FP zur Verfügung stehen. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen FP. Die FP, die du zum Absenken der Würfelergebnisse verwendest, müssen innerhalb einer Fertigkeitspröbe für alle drei 1W20-Pröben ausreichen und dürfen nicht mehrfach ausgegeben werden. Hast du keine FP mehr zum Ausgleichen, ist die Pröbe misslungen. Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Pröbe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Pröbe wieder voll zur Verfügung.

Modifizierte Fertigkeitspröbe

Eine erleichterte Pröbe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, alle an der Pröbe beteiligten Eigenschaftswerte werden für diese Pröbe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Pröbe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst alle an der Pröbe beteiligten Eigenschaftswerte für diese Pröbe um den angegebenen Wert reduzieren.

Belastung

Belastung (BE) entsteht durch das Tragen von Rüstungen. Die Belastung ist eine Erschwernis für alle Talente, bei denen ein Häkchen bei Belastung in der entsprechenden Spalte eingetragen ist. Außerdem beeinträchtigt sie einige Kampfwerte. Solange die Elfe maximal normale Kleidung (BE = 0) trägt, hat die BE aber keine Auswirkung auf sie.

Steigerungsfaktor

Anhand des Steigerungsfaktors (StF) kann man auf der Steigerungstabelle (siehe Seite 11) ablesen, wie viele Abenteurpunkte zum Verbessern einer Fähigkeit benötigt werden. Der Steigerungsfaktor wird von A bis E bemessen, wobei A sehr günstig und E sehr teuer ist.

Valariel hat den Vorteil Gutaussehend, deshalb sind Pröben auf *Betören*, *Handel* und *Überreden* für sie üblicherweise um +1 erleichtert.

Valariel hat die Begabung (*Fährtsuchen*), darum darf sie bei jeder Pröbe auf *Fährtsuchen* einen einzelnen W20 neu würfeln. Das bessere Ergebnis zählt.

Name Valariel Sternenpfeil

Eigenschaften

MU	KL	IN	CH
12	11	14	12
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
14	14	12	11
FF	GE	KO	KK

Talente

Talent	Pröbe	BE	StF	Fertigkeitswert
Körpertalente				
Klettern	MU/GE/KK	✓	B	6
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	✓	D	6
Kraftakt	KO/KK/KK	✓	B	0
Schwimmen	GE/KO/KK	✓	B	8
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		D	2
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		D	8
Verbergen	MU/IN/GE	✓	C	8
Gesellschaftstalente				
Betören	MU/CH/CH		B	3
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	0
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	0
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	0
Überreden	MU/IN/CH		C	0
Verkleiden	IN/CH/GE		B	0
Willenskraft	MU/IN/CH		D	2
Naturtalente				
Fährtsuchen	MU/IN/GE	✓	C	8
Orientierung	KL/IN/IN		B	7
Pflanzenkunde	KL/FF/KO		C	6
Tierkunde	MU/MU/CH	✓	C	6
Wildnisleben	MU/GE/KO	✓	C	7
Wissenstalente				
Geographie	KL/KL/IN		B	2
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	0
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	0
Kriegskunst	MU/KL/IN		B	0
Magiekunde	KL/KL/IN		C	4
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	3
Handwerkstalente				
Alchimie	MU/KL/FF	✓	C	0
Handel	KL/IN/CH		B	0
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	✓	B	2
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	✓	D	4
Schlösserknacken	IN/FF/FF	✓	C	0

Heldentyp

Elfe



Abenteuerpunkte (AP)

AP gesammelt AP ausgegeben

Schicksalspunkte

Wert

Aktuell

3

Abenteuerpunkte (AP)

Abenteuerpunkte (AP) sammelt dein Held durch bestandene Abenteuer. Sie werden dazu verwendet, neue Fähigkeiten zu erlernen und bestehende zu verbessern.

Schicksalspunkte (Schips)

Schicksalspunkte sind ein Maß für das Glück des Helden und können für folgende Optionen eingesetzt werden. Für jede Option kann jeweils nur 1 Schip pro Handlung/Probe eingesetzt werden:

- **Erster im Kampf:** Der Held kann in einer Runde zuerst handeln.
- **Probe wiederholen:** Beliebige Würfel einer Probe dürfen erneut gewürfelt werden, dies gilt sowohl für 1W20-Proben wie auch für 3W20-Proben.
- **Schadenswurf wiederholen:** Bei der Ermittlung der Trefferpunkte (TP) durch einen Angriff des Helden kann 1W6 neu gewürfelt werden.
- **Verteidigung:** Der Verteidigungswert des Helden (PA und AW) steigt für die aktuelle Runde um 4.

Vorteile

Begabung (Fährtsensuchen)

Die Elfe kann bei jeder Probe auf *Fährtsensuchen* einen zwanzigseitigen Würfel (1W20) neu würfeln. Der Spieler würfelt zunächst die 3W20 und kann sich eines der drei Ergebnisse aussuchen, das er neu würfelt. Es gilt das bessere Ergebnis beider Würfe. Ein Einsatz von Schicksalspunkten ist vor oder nach dem Einsatz einer Begabung erlaubt.

Gutaussehend

Die Elfe bekommt üblicherweise eine Erleichterung von +1 auf *Betören*, *Handel* und *Überreden*.

Zauberer

Valariel ist in der Lage zu zaubern und besitzt Astralpunkte in Höhe von 20 AsP + (als Elfe) IN-Wert.

Zweistimmiger Gesang

Die Elfe ist durch den Zweistimmigen Gesang in der Lage, die Besonderheiten der elfischen Magie zu nutzen.

Nachteile

Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I

Die Elfe muss bei jedem Regenerationswurf für Lebensenergie 1 Punkt abziehen.

Sensibler Geruchssinn

Solange die Heldin üblem Geruch ausgesetzt ist, sind alle ihre Proben um -1 erschwert.

Die Regeln für Regeneration und Heilung findest du auf Seite 11 in diesem Heldenbogen.

Sonderfertigkeiten

Sprachen & Schriften

Garethi (die Verkehrssprache der meisten Menschen Aventuriens)
Isdira (die Sprache der Elfen)

Valariel kann alle hier aufgeführten Sprachen nicht nur sprechen und verstehen, sondern auch lesen und schreiben.

Initiative (INI)

Die INI bestimmt, wer in einem Kampf zuerst handelt. Zum angegebenen Basiswert wird noch das Ergebnis eines sechseitigen Würfels (1W6) addiert. Derjenige mit dem höchsten Gesamtergebnis fängt an. Bei Gleichstand zählt zunächst der höhere Basiswert. Ist auch dieser Wert gleich, entscheidet ein Wurf mit dem W6 (der höhere Wurf gewinnt).

Geschwindigkeit (GS)

Die GS gibt an, wie viele Schritt (Meter) sich deine Heldin innerhalb von 1 Runde bewegen kann. Wenn zusätzlich auch eine Aktion für die Bewegung eingesetzt wird, kann deine Heldin sich bis zu der doppelten Distanz in Schritt bewegen.

Ausweichen (AW)

Um einem Angriff zu entgehen, kann man eine Probe auf AW würfeln. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Ausweichenwert ist deine Heldin dem Angriff entgangen.

Angriff (AT)

Um einen Angriff durchzuführen, muss eine Probe auf AT gelingen. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Attackewert hat deine Heldin einen erfolgreichen Angriff gestartet, dem das Ziel aber durch eine Parade oder Ausweichen entgehen kann.

Parade (PA)

Um einen Angriff zu blocken, kann man eine Probe auf PA würfeln. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Paradowert hat deine Heldin den Angriff abgewehrt.

Trefferpunkte (TP)

Waffen verursachen TP. Würfle die Anzahl der sechsseitigen Würfel (W6), die bei der Waffe angegeben sind, und addiere den Wert, der zusätzlich angegeben ist. Das Ergebnis sind die TP eines Angriffs.

Fernkampf (FK)

Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, muss eine Probe auf FK gelingen. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Fernkampfwert hat deine Heldin einen erfolgreichen Angriff gestartet. Eine Verteidigung ist nur durch eine Schilde-Parade oder Ausweichen möglich, diese ist jedoch um -2 (bei Wurf Waffen) oder -4 (bei Armbrüsten und Bögen) erschwert.

Ladezeit (LZ)

Die Ladezeit gibt an, wie lange es dauert, eine Fernkampfwaffe zu laden. Je größer diese Zahl, desto länger dauert es, bis die Waffe für einen Fernkampfangriff einsatzbereit ist.

Reichweite

Die Angabe Reichweite zeigt an, bis zu welcher Distanz das Ziel als nah/mittel/weit gilt. Die Reichweite hat Einfluss auf die TP und die Modifikatoren der FK-Probe.

Besondere Kampfwerte

Initiative

13

Ausweichen

7

Geschwindigkeit

8



Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP
Elfensäbel	12	7	1W6+3
Waffenlos	7	5	1W6



Fernkampfwaffen

Waffen	FK	Reichweite (Schritt)			Ladezeit
		Nah FK+2	Mittel 0	Weit FK-2	
Elfenbogen	14	50	/ 100	/ 200	1 Aktion
Munition					
Munition					
Munition					

Kampfsonderfertigkeiten

Präziser Schuss/Wurf I (Manöver)	



Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Normale Kleidung	0	0	



Lebenspunkte (LeP)

Max. Aktuell

26	
----	--

Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator
Schwerter	GE/KK 15	+1/0
Raufen	GE/KK 14	0/0

TP			Kampftechnik	Munition
Nah TP+1	Mittel 0	Weit TP-1		
1W6+5			Bögen	15 Pfeile
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

Kampftechniken

Kampftechniken		Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA
Nahkampf	Dolche	GE	B	6	7	5
	Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
	Kettenwaffen	KK	C	6	7	
	Raufen	GE/KK	B	6	7	5
	Schilde	KK	C	6		4
	Schwerter	GE/KK	C	10	11	7
	Stangenwaffen	GE/KK	C	6	7	5
	Zweihand-hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Fernkampf	Zweihand-schwerter	KK	C	6	7	4
	Armbrüste	FF	B	6	8	
	Bögen	FF	C	12	14	
	Wurfwaffen	FF	B	6	8	

Rüstungsschutz (RS)

Rüstungen schützen mit ihrem RS vor Schaden. Nachdem Trefferpunkte (TP) durch einen Angriff ermittelt wurden, wird von diesen der RS abgezogen, um den endgültigen Schaden, die sogenannten Schadenspunkte (SP), zu bestimmen ($TP - RS = SP$).

Belastung (BE)

Belastung entsteht durch das Tragen von Rüstungen. Die Belastung ist eine Erschwernis für alle Talente, bei denen ein Häkchen bei Belastung in der entsprechenden Spalte eingetragen ist. Außerdem beeinträchtigt sie einige Kampfwerte. Solange die Elfe maximal normale Kleidung ($BE = 0$) trägt, hat die BE aber keine Auswirkung auf sie.



Schadenspunkte (SP)

Nachdem von den Trefferpunkten der Rüstungsschutz abgezogen wurde (falls vorhanden), sind die verbliebenen Punkte SP, die von den Lebenspunkten des Ziels des Angriffs abgezogen werden.

Lebenspunkte (LeP)

Deine LeP geben an, wie es um deine Gesundheit bestellt ist. Immer, wenn du Schadenspunkte erleidest, sinken deine LeP um den entsprechenden Betrag. Hast du keine LeP mehr, dann liegt deine Heldin im Sterben.

Kampftechnik

Jede Waffe wird unter einer Kampftechnik geführt. Der Einfluss der Kampftechnik wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



Schadensbonus

Hat ein Held einen höheren Wert in der beim Schadensbonus angegebenen Eigenschaft, erhält er für jeden Punkt über diesem Wert +1 auf TP mit dieser Waffe. Sind zwei Eigenschaften angegeben, zählt nur der Wert mit dem höchsten Bonus. Der Schadensbonus wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



AT/PA-Modifikator

Jede Waffe verfügt über einen AT/PA-Modifikator, der den AT- und PA-Wert um den angegebenen Betrag verändert. Der AT/PA-Modifikator wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



Präziser Schuss/Wurf I (Manöver)

Die Elfe kann sich die Probe auf Fernkampf um -2 erschweren. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um +2 erhöht. Nur mit Fernkampftechniken einsetzbar.

*) Pro Runde kann nur eine Kampfsonderfertigkeit eingesetzt werden, die als Manöver gekennzeichnet ist.

Kampftechniken

Alle Nah- und Fernkampfwaffen sind einer Kampftechnik zugeordnet. Wie gut deine Heldin eine Kampftechnik beherrscht bestimmt, wie hoch ihre Spielwerte AT, PA und FK sind. Der Einfluss der Kampftechniken wurde in den Spielwerten bereits berücksichtigt.



Fertigkeitsprobe

Eine Fertigkeitsprobe auf Zauber besteht aus drei Eigenschaftsproben und wird deshalb auch 3W20-Probe genannt. Die beteiligten Eigenschaften sind jeweils beim Zauber angegeben. Du kannst Fertigkeitspunkte (FP) deines Fertigkeitswerts (FW) zum Ausgleich einsetzen. Sollten dir eine oder mehrere 1W20-Proben innerhalb der 3W20-Probe misslingen, darfst du das Würfelergebnis einer oder mehrerer 1W20-Proben jeweils solange um 1 senken, wie dir noch FP zur Verfügung stehen. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen FP. Die FP, die du zum Absenken der Würfelergebnisse verwendest, müssen innerhalb einer Fertigkeitsprobe für alle drei 1W20-Proben ausreichen und dürfen nicht mehrfach ausgegeben werden. Hast du keine FP mehr zum Ausgleichen, ist die Probe misslungen. Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Probe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Probe wieder voll zur Verfügung.

Modifizierte Fertigkeitsprobe

Eine erleichterte Probe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, alle an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte werden für diese Probe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Probe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst alle an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte für diese Probe um den angegebenen Wert reduzieren.

MU	KL	IN	CH
12	11	14	12
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
14	14	12	11
FF	GE	KO	KK

Zauber

Adlerauge			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/FF	4	6 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
selbst	10 Minuten	Elfen	B

Der FW des Talents *Sinnesschärfe* der Elfe erhöht sich während der Wirkungsdauer um 6 Punkte. Sie kann mit ihren magisch verstärkten Sinnen Details wahrnehmen, die ihr ohne Magie ansonsten verborgen geblieben wären. Die Wahrscheinlichkeit, dass ihr auch erschwerte Proben gelingen, steigt durch den Zauber.

Armatrutz			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/FF	8	4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3	1 Aktion
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
selbst	20 Minuten	Elfen	C

Die Elfe erhält einen zusätzlichen Rüstungsschutz, der sich auf den Rüstungsschutz getragener Rüstung aufaddiert, ohne die Belastung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten Rüstungsschutzes muss die Elfe vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 3 möglich. Es kann immer nur ein ARMATRUTZ auf ein Ziel wirken.

Balsam Salabunde			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/FF	8	1 AsP pro LeP	16 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	sofort	Elfen	B

Das Ziel erhält nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Die Elfe kann maximal so viele AsP einsetzen, wie ihr FW beträgt. Die Menge der AsP, die eingesetzt werden, müssen vor dem Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Astralpunkte (AsP)

Max. Aktuell

34

Tradition:

Elfen

Astralpunkte (AsP)

Deine AsP geben an, wie es um deine Zauberkraft (Astral-energie) bestellt ist.

AsP-Kosten

Die AsP-Kosten geben an, wie viele AsP vom Vorrat der Heldin abgezogen werden, wenn der Zauber gelingt. Misslingt der Zauber, dann müssen nur die halben Kosten (aufgerundet) vom Vorrat abgezogen werden.

Zauberdauer

Die Zauberdauer gibt an, wie viele Aktionen die Heldin benötigt, um den Zauber zu wirken. In der letzten Aktion der Zauberdauer wird die Fertigungsprobe auf den Zauber abgelegt.

Reichweite

Das Ziel eines Zaubers muss innerhalb der Zauberdauer immer in Reichweite des Zaubers sein, sonst misslingt der Zauber automatisch. Bei der Reichweite *selbst* kann die Elfe nur sich selbst verzaubern, die Reichweite *Berührung* bedeutet, dass die Elfe sich selbst oder ein anderes Ziel verzaubern kann.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer gibt an, wie lange ein Zauber wirkt (z. B. in Runden oder Minuten).

Flim Flam

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/KL/CH	5	3 AsP	1 Aktion
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
8 Schritt	2 Stunden	Elfen	A

Die Elfe erzeugt eine kleine, schwebende Kugel aus Licht. Sie ist entweder ortsgebunden oder folgt der Elfe. Dies muss sie vor dem Zaubern festlegen, ebenso wie die Farbe des Lichtes. Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers benötigt aber, anders als ein Feuer, keine Luft.

Visibili

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/KO	3	12 AsP	4 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	10 Minuten	Elfen	B

Das Ziel wird innerhalb von 15 Runden unsichtbar. Während dieser Zeit wird es immer durchscheinender, bis es schließlich nicht mehr zu sehen ist. Die Unsichtbarkeit gilt nur für das Ziel, nicht für Kleidung oder Ausrüstungsgegenstände. Ist das Ziel unsichtbar und trägt keine Gegenstände bei sich, sind Attacken gegen es um -8 erschwert.

Wasseratem

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/KO	4	6 AsP	8 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
Berührung	10 Minuten	Elfen	B

Das Ziel des Zaubers kann sowohl normale Luft als auch Wasser atmen. Es erleidet deshalb keinen Schaden durch Wasserschlucken oder Ertrinken.

Tradition

Die Tradition gibt an, ob ein Zauber ein Elfen- oder Magier-Zauber ist. Eine magisch begabte Heldin gehört einer dieser Traditionen an. Besitzt sie Zauber einer anderen Tradition als der eigenen, so sind die Fertigungsproben auf diese Zauber immer um -2 erschwert.



Steigerungsfaktor (StF)

Anhand des Steigerungsfaktors kann man auf der Steigerungstabelle (siehe Seite 11) ablesen, wie viele Abenteurpunkte zum Verbessern einer Fähigkeit benötigt werden. Der Steigerungsfaktor wird von A bis E bemessen, wobei A sehr günstig und E sehr teuer ist.



Fertigkeitsprobe

Eine Fertigkeitsprobe auf Zauber besteht aus drei Eigenschaftsproben und wird deshalb auch 3W20-Probe genannt. Die beteiligten Eigenschaften sind jeweils beim Zauber angegeben. Du kannst Fertigkeitspunkte (FP) deines Fertigkeitswerts (FW) zum Ausgleich einsetzen. Sollten dir eine oder mehrere 1W20-Proben innerhalb der 3W20-Probe misslingen, darfst du das Würfelergebnis einer oder mehrerer 1W20-Proben jeweils solange um 1 senken, wie dir noch FP zur Verfügung stehen. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen FP. Die FP, die du zum Absenken der Würfelergebnisse verwendest, müssen innerhalb einer Fertigkeitsprobe für alle drei 1W20-Proben ausreichen und dürfen nicht mehrfach ausgegeben werden. Hast du keine FP mehr zum Ausgleichen, ist die Probe misslungen. Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Probe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Probe wieder voll zur Verfügung.

Modifizierte Fertigkeitsprobe

Eine erleichterte Probe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, alle an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte werden für diese Probe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Probe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst alle an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte für diese Probe um den angegebenen Wert reduzieren.

MU	KL	IN	CH
12	11	14	12
Mut Fingerfertigkeit	Klugheit Gewandtheit	Intuition Konstitution	Charisma Körperkraft
14	14	12	11
FF	GE	KO	KK

Zauber

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF



Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF

AsP-Kosten

Die AsP-Kosten geben an, wie viele AsP vom Vorrat der Heldin abgezogen werden, wenn der Zauber gelingt. Misslingt der Zauber, dann müssen nur die halben Kosten (aufgerundet) vom Vorrat abgezogen werden.

Zauberdauer

Die Zauberdauer gibt an, wie viele Aktionen die Heldin benötigt, um den Zauber zu wirken. In der letzten Aktion der Zauberdauer wird die Fertigungsprobe auf den Zauber abgelegt.

Reichweite

Das Ziel eines Zaubers muss innerhalb der Zauberdauer immer in Reichweite des Zaubers sein, sonst misslingt der Zauber automatisch. Bei der Reichweite *selbst* kann die Elfe nur sich selbst verzaubern, die Reichweite *Berührung* bedeutet, dass die Elfe sich selbst oder ein anderes Ziel verzaubern kann.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer gibt an, wie lange ein Zauber wirkt (z. B. in Runden oder Minuten).

Tradition

Die Tradition gibt an, ob ein Zauber ein Elfen- oder Magier-Zauber ist. Eine magisch begabte Heldin gehört einer dieser Traditionen an. Besitzt sie Zauber einer anderen Tradition als der eigenen, so sind die Fertigungsproben auf diese Zauber immer um -2 erschwert.



Steigerungsfaktor (StF)

Anhand des Steigerungsfaktors kann man auf der Steigerungstabelle (siehe Seite 11) ablesen, wie viele Abenteuerpunkte zum Verbessern einer Fähigkeit benötigt werden. Der Steigerungsfaktor wird von A bis E bemessen, wobei A sehr günstig und E sehr teuer ist.



Ausrüstung

Gegenstand	Wo getragen?	Gegenstand	Wo getragen?
Elfenbogen	Auf dem Rücken	Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	Lederrucksack
Elfensäbel	Am Gürtel	Zunder (25x)	Zunderdose
Feuerstein & Stahl	Lederrucksack	Wasserschlauch	Lederrucksack
Flöte	Lederrucksack		
Geldbeutel	Lederrucksack		
Kleidungsset	Am Körper		
Kletterseil, 10 Meter*	Lederrucksack		
Lederrucksack	Auf dem Rücken		
Pfeile (15x)	Köcher		
Pfeilköcher	Am Gürtel		
Verband (10x)**	Lederrucksack		
Verfügbar ab KK 12			
Verfügbar ab KK 13			
Verfügbar ab KK 14			
Verfügbar ab KK 15			
Verfügbar ab KK 16			

- * Ein Kletterseil erleichtert Proben auf *Klettern* um +1.
- ** Ein Verband erleichtert Proben auf *Heilkunde Wunden* zur Versorgung von Verletzungen um +1.

Jeder Gegenstand (auch Waffen und Rüstungen) wird unter Ausrüstung in das Heldendokument eingetragen. Wenn alle Zeilen belegt sind, kann der Held keine weiteren Gegenstände mehr tragen. Er muss dann erst einen Gegenstand ablegen, um einen Zeilenplatz für einen neuen Gegenstand zur Verfügung zu stellen. Es gibt einige Gegenstände, von denen mehrere in einen einzelnen Zeilenplatz eingetragen werden können. Dazu zählen Verbände, Zunder und Munition wie Pfeile und Bolzen. Von diesen Gegenständen können jeweils 25 Stück in eine Zeile eingetragen werden.

Für jeden Punkt Körperkraft verfügt der Held zum Tragen von Ausrüstung über eine Zeile (mit jeweils zwei Zeilenplätzen). Eine grau unterlegte Zeile ist für den Helden zu Spielbeginn noch nicht nutzbar und steht erst zur Verfügung, nachdem sein KK-Wert gesteigert wurde (pro zusätzlichem Punkt KK kommt eine weitere Zeile mit zwei Zeilenplätzen dazu).

Besonderer Gegenstand	
Gegenstand	Wo getragen?
Wirkung	

Geldbeutel			
0	3		
Dukaten	Heller		
0	0		
Silbertaler	Kreuzer		
Umrechnungskurs			
1 Dukat	10 Silbertaler	100 Heller	1.000 Kreuzer

Abkürzungsverzeichnis

Abenteuerpunkt	AP	Gewandtheit	GE	Reichweite	RW
Astralenergie	AE	Initiative	INI	Rüstungsschutz	RS
Astralpunkt	AsP	Intuition	IN	Schadenspunkt	SP
Angriff	AT	Kampftechnikwert	KTW	Schicksalspunkte	Schips
Ausweichen	AW	Klugheit	KL	Steigerungsfaktor	StF
Belastung	BE	Konstitution	KO	Trefferpunkt	TP
Charisma	CH	Körperkraft	KK	Verteidigungswert	VW
Fernkampf	FK	Ladezeiten	LZ	Wirkungsdauer	WD
Fertigkeitspunkt	FP	Lebensenergie	LE	Würfel mit sechs Seiten	W6
Fertigkeitswert	FW	Lebenspunkt	LeP	Würfel mit zwanzig Seiten	W20
Fingerfertigkeit	FF	Mut	MU	Zauberdauer	ZD
Geschwindigkeit	GS	Parade	PA		

STEIGERUNG

Im Laufe des Heldenlebens entwickelt sich deine Heldin immer weiter und kann ihre Fähigkeiten mittels erworbener Abenteuerpunkte (AP) verbessern. Die Kostentabelle gibt die jeweiligen Kosten in Abenteuerpunkten für den neuen Wert an. Die Kosten zur Steigerung müssen für jeden Punkt einzeln gezahlt werden. Gesteigerte Spielwerte kannst du in den dafür vorgesehenen leeren Feldern auf dem Heldenbogen eintragen.

Einige einfache Zauber werden nach Spalte A gesteigert, die meisten Talente, Zauber und alle Kampftechnikwerte nach Spalte B oder C und einige besonders wichtige Talente, mächtige Zauber sowie Lebens- und Astralpunkte nach Spalte D. Eigenschaftswerte werden sogar nach Spalte E gesteigert.

Steigerung

Wert/Fähigkeit	Maximalwerte oder maximaler Zukauf	Kosten
Lebenspunkte	KO	StF D
Astralpunkte	Magier: KL, Elfe: IN	StF D
Fertigkeiten	höchste beteiligte Eigenschaft +2	StF A-D
Kampftechnikwert	Leiteigenschaft +2	StF B oder C
Sonderfertigkeit	–	je nach Sonderfertigkeit
Zauber	14	StF A-C

Kostentabelle (Steigerung mit Abenteuerpunkten)

Aktivierung auf	Steigerungsfaktor				
	A	B	C	D	E
0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105

REGENERATION UND HEILUNG

Regeneration

- Eine Regenerationsphase ist eine Ruhe- und Schlafphase von mindestens 6 Stunden Dauer.
- Pro Tag können bis zu zwei Regenerationsphasen genutzt werden.
- Normalerweise beträgt die Regeneration 1W6. Eine Heldin würfelt für Lebens- und Astralpunkte einzeln, verrechnet das Ergebnis mit den Mali und Boni ihrer augenblicklichen Situation und addiert dann den Wert zu ihrem aktuellen Wert. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Keine Heldin kann Punkte über den Höchstwert ihrer Lebens- oder Astralpunkte hinaus ansammeln.
- In der Regenerationsphase muss das Ausruhen allerdings auch möglich sein. Ist die Umgebung unruhig, nass oder kalt, halbiert sich die Regeneration. Bei besonders schlechten Bedingungen, wie in einem Sturm oder auf einen Pferderücken gebunden, fällt die Regeneration ganz aus.

Heilung

- Die erste Möglichkeit der Heilung ist Regeneration durch das Ausheilen von Wunden.
- Zusätzlich kann durch den Einsatz des Talents *Heilkunde Wunden* die Heilung beschleunigt werden. Hierzu reicht eine Probe ohne Modifikator, wobei bei Gelingen 3 LeP bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den Lebenspunkten hinzuaddiert werden. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten. Eine Heldin kann pro Regenerationsphase nur einmal von einer

solchen Behandlung profitieren, mehrere gelungene Proben auf *Heilkunde Wunden* fügen also nicht weitere LeP zu den 3 zusätzlich zurückgewonnenen Punkten hinzu.

- Bei der zweiten Möglichkeit kommen Heilmagie, wie der Zauber BALSAM SALABUNDE oder alchimistisch hergestellte Heiltränke ins Spiel. Sie können sofort Lebenspunkte zurückgeben.

Letzte Rettung und Tod

Wenn die Lebenspunkte einer Heldin auf 0 oder darunter sinken, wird sie handlungsunfähig und darf keine weiteren Proben ablegen, außerdem droht der unwiederbringliche Tod der Heldin.

- Die Heldin verliert dann pro Runde einen weiteren Lebenspunkt.
- Fällt ihre Lebensenergie unter –10 LeP, stirbt die Heldin augenblicklich.
- Sind die Lebenspunkte einer Heldin auf 0 oder darunter gesunken, kann der Tod der Heldin vermieden werden, wenn eine Probe auf *Heilkunde Wunden* gelingt, die um die halben Lebenspunkte unter 0 erschwert ist. Jede Probe dauert 2 Runden. Bei Misslingen kann die Probe auf *Heilkunde Wunden* wiederholt werden, aber sie wird durch den weiteren Verlust an LeP immer schwerer. Die Lebensenergie der Heldin steigt bei einer gelungenen Probe auf 1 LeP. Dieser Vorgang wird „Stabilisieren“ genannt.
- Es ist möglich eine sterbende Heldin mit einem Heiltrank zu stabilisieren, solange ihre LeP dadurch auf mindestens 1 LeP steigen.

NOTIZEN



NOTIZEN



NOTIZEN



DIE BARONIEN DER HELDENTRUTZ



HINTERGRUND

Valariel Sternenpfeil wuchs bei einer der Auelfensippen auf, die in Pfahlbauten entlang von Flussläufen im Norden leben. Im Unterschied zu den meisten anderen Elfen ihrer Sippe interessiert sie sich sehr für die Welt außerhalb der Auen, so dass sie sich auch gut im Wald auskennt und schließlich in die Lande der Menschen ausgezogen ist. Das Leben der Auelfen unterscheidet sich sehr von dem Leben der Menschen, und so musste Valariel unter anderem erst lernen, dass man in der Welt der Menschen stets Geld benötigt. Doch sie begegnet neuen Erfahrungen und Personen neugierig und offen, egal ob sie ihr freundlich, furchtsam oder gar feindselig entgegentreten.

So freute Valariel sich auch über die neue Gelegenheit, die sich ihr in Form der Hauptfrau der gräflichen Garde, Erlgard Hohenwald, bot, als diese sie gegen Geld als Waldläuferin anheuerte. Geld kann man, wie die Menschen sagen, schließlich immer gebrauchen.

ICH WÜRDTE GERNE EINEN ELFEN SPIELEN

Wenn du einen in der Wildnis erfahrenen Elfen spielen willst, der mit Bogen, Elfensäbel und Magie ausgestattet ist, aber einen männlichen Helden bevorzugst, dann ist das kein Problem. Ändere in diesem Fall einfach den Namen in Valandriel Sternenpfeil, und schon bist du bereit, deinen Elfen in die Welt der Menschen zu führen.