Heldenbogen Persönliche Daten

12

15

14

СН 14

10

GΕ 12 ко 12

KK 11

Hesindiano Name

Familie Geburtsort Bethana

Geburtsdatum Alter 19 Geschlecht m **Spezies** Menschen Körpergröße Gewicht

Haarfarbe schwarz Augenfarbe dunkelbraun

Kultur Horasier Sozialstatus

Weißmagier (Akademie Schwert und Stab zu Gareth) **Profession**

Adeptus Minor Titel

Charakteristika Sonstiges

Erfahren

Erfahrungsgrad

1100

AP gesamt

0

AP verfügbar



Bonus/

Malus

0

0

0

Wert

29

35

0

1100

AP ausgegeben

Portrait/Wappen

Zukauf

0

0

Max

29

35

Vorteile

Nachteile

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) III, Zäher Hund, Zauberer

Artefaktgebunden, Prinzipientreue II (Moralkodex der

Hesindekirche: Erlaubtes Wissen sammeln), Schlechte

(Magier gegenüber seinem Lehrmeister: Domaris)

Angewohnheit (Langschläfer, Unordentlich), Schlechte Eigenschaft

(Geiz, Neugier), Unfähig (Betören, Zechen), Verpflichtungen III

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Grundwert:

Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

Karmaenergie

(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)

Grundwert:

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)

Grundwert:





Ausweichen

(GE/2)





Initiative

(MU+GE)/2

12





Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis ()

Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

Grundwert:







Schicksalspunkte

Wert Max Aktuell

3 0 3

Heldenbogen Spielwerte

мυ **12** кі 15 IN 14 сн **14**

FF 10 GE 12 ко 12 кк 11

Talente

TALENT PROBE BE SF.		TALENT PROBE BE SF. FW R ANMERKUNG TALENT				Probe	BE	SF.	Fw	R	Anmerkund		
Körpertalente	MU/GE/KK				Т	S. 188–193	Wissenstalente	KL/KL/IN				S.	201–206
Fliegen	MU/IN/GE	JA	В	0	-		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	0	-	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	-		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	В	4	+2	
Klettern	MU/GE/KK	JA	В	4	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	В	4	+2	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	0	-		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	В	4	+2	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	В	0	-		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	В	0	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	В	0	-		Magiekunde	KL/KL/IN	Nein	С	7	+1	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	В	4	-		Mechanik	KL/KL/FF	Nein	В	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	Nein	D	4	-		Rechnen	KL/KL/IN	Nein	A	8	+1	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	Nein	A	8	+1	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	4	+2		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	Nein	В	4	+2	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	Nein	В	0	_	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	В	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	Nein	A	0	_	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	С	0	-								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	-		Handwerkstalente	FF/FF/KO				S.	206–213
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	С	4	-	
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194–198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	В	0	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	В	4	+3!		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	В	0	-		Handel	KL/IN/CH	NEIN	В	0	-	
Einschüchtern	MU/IN/CH	Nein	В	0	-		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	В	4	+3!	
Etikette	KL/IN/CH	Nein	В	0	-		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	В	0	_	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	С	0	-		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	Nein	В	0	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	Nein	С	4	+2		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	4	_	
Überreden	MU/IN/CH	Nein	С	0	-		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	В	0	_	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	В	0	-		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	_	
Willenskraft	MU/IN/CH	Nein	D	4	+3!		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	В	0	_	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	4	_	
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198–201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	С	0	-	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	С	0	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	-		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	С	0	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	-	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	В	0	-		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	_	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	С	4	-								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	С	0	-		Poutin	eproben	PR	OBEN	v- N	İTIGER	PROBEN- NÖ
Wildnislahan	MILICEIVO	TA	С	_			Koutin	chronen		Mod		Fw	Mod

Sprachen

Wildnisleben

Garethi	MS	Bosparano	I
Goblinisch	I		

MU/GE/KO

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	•	+1	+2	+3
MU	9	10	11	12	13	14	15
KL	12	13	14	15	16	17	18
IN	11	12	13	14	15	16	17
СН	11	12	13	14	15	16	17
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	9	10	11	12	13	14	15
ко	9	10	11	12	13	14	15
KK	8	9	10	11	12	13	14

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+

Je fehlendem Eigenschaftspunkt Fw um drei höher als angegeben

OPTIONAL:

Qualitätsstufen

1

4

7

ab +3

+2

+/-0

Mod

-1

-2

-3

13

16

19

FERTIGKEITS- PUNKTE	Qualitäts- stufe
0-3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13-15	5
16+	6

Schriften

Kusliker Zeichen



·Ε	SK
29	2

12

KL

15

ZK
1

14

AW	
AW 6	

СН

14

INI 12

10

GS 8

12

12 11

ко

KAMPF

Kampftechniken

Kampftechnik	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	В	6	6	-
Bögen	FF	С	6	6	-
Dolche	GE	В	6	7	4
Fechtwaffen	GE	С	6	7	4
Hiebwaffen	KK	С	6	7	4
Kettenwaffen	KK	С	6	7	-
Lanzen	KK	В	6	7	4
Raufen	GE/KK	В	6	7	4
Schilde	KK	С	6	7	4
Schwerter	GE/KK	С	6	7	4
Stangenwaffen	GE/KK	С	12	13	7
Wurfwaffen	FF	В	6	6	_
Zweihandhiebwaffen	KK	С	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	С	6	7	4

Lebensenergie

Max.	Aktuell	
29		
	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	o oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik	Schadensb.	TP	AT/PA Mod.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT

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

Verteidigungshaltung

	_	_	_				_
Zustände	I	II	III	IV	STATUS	Hörigkeit	
Belastung					Bewegungsu	Krank	
Betäubung					Bewusstlos	Liegend	
Entrückung					Blind	Stumm	
Furcht					Blutrausch	Taub	
Paralyse					Brennend	Überrascht	
Schmerz					Eingeengt	Unsichtbar	
Verwirrung					Fixiert	Vergiftet	
					Handlungsun		

Heldenbogen

BESITZ

ми **12** кі 15

14

сн **14** ғғ 10 ge **12** ко **12**

кк **11**

Ausrüstung Geldbeutel GEGENSTAND # WERT GEW. WOGETRAGEN GEGENSTAND # WERT GEW. WOGETRAGEN Dukaten Silbertaler Heller Kreuzer **Edelsteine** Schmuck Sonstiges Gewicht in Stn Tragkraft GESAMT 22

Tier

Name Größe Тур AP MU KL FF IN CH GE ко KK LE ΑE SK ZK RS INI GS ΑT PA RW Attacke TP

Aktionen

Talente

Sonderfertigkeiten

Notizen



AsP Max			Aktuell					
***	35							
MU		KL	IN	СН	FF	GE	ко	KK
12		15	14	14	10	12	12	11

Zaubersprüche

ZAUBER/RITUAL	Ргове	Fw	Kosten	ZAUBER- DAUER	REICH- WEITE	WIRKUNGS- DAUER	MERKMAL	SF.	Wirkung	s.
Armatrutz	KL/IN/FF	4	4/8/16 AsP	1 Akt	selbst	QS x 3 Min	Heilung	С		
Balsam Salabunde	KL/IN/FF	4	1 AsP pro LeP (4+)	16 Akt	Berührung	sofort	Heilung	В		
Blitz dich find	MU/IN/CH (-SK)	7	4 AsP	1 Akt	8 m	QS KR	Einfluss	Α		
Ignifaxius	MU/KL/CH	7	8 AsP	2 Akt	16 m	sofort	Elementar	С		
Motoricus	KL/FF/KK	4	4+ AsP + 1/2 pro 5 Mir	2 Akt	8 m	(A)	Telekinese	В		
Penetrizzel	MU/KL/IN	4	4 AsP + 2 AsP pro Min	ute 2 Akt	selbst	(A)	Hellsicht	В		
Respondami	MU/IN/CH (-SK)	4	8 AsP	2 Akt	Berührung	QS x 15 Min	Einfluss	В		
Transversalis	MU/CH/KO	4	8 AsP + 1 AsP pro km	8 Akt	selbst	sofort	Sphären	С		

Eigenschaftsmodifikationen

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

Leiteigenschaft KL	Merkmal(e)
Tradition Gildenmagier	

Magische Sonderfertigkeiten

Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Kraftfokus, Tradition (Gildenmagier) (Ignifaxius)

Zaubertricks

Schnipsen