

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	15	14	14	10	12	13	12

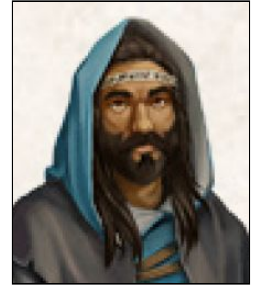
Name	Hesindiano		
Familie	Geburtsort	Bethana	
Geburtsdatum	Alter	19	Geschlecht m
Spezies	Menschen	Körpergröße	Gewicht 75
Haarfarbe	schwarz	Augenfarbe	dunkelbraun
Kultur	Horasier	Sozialstatus	Frei
Profession	Weißmagier (Akademie Schwert und Stab zu Gareth)		
Titel	Adeptus Minor		
Charakteristika			
Sonstiges			

Erfahren Erfahrungsgrad

1214 AP gesamt

2 AP verfügbar

1212 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) III, Zäher Hund, Zauberer

Nachteile

Artefaktgebunden, Prinzipientreue II (Moralkodex der Hesindekirche: Erlaubtes Wissen sammeln), Schlechte Angewohnheit (Langschläfer, Unordentlich), Schlechte Eigenschaft (Geiz, Neugier), Unfähig (Betören, Zechen), Verpflichtungen III (Magier gegenüber seinem Lehrmeister: Domaris)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis (Bethana)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	31	0	0	31
Grundwert:	5			
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	35	0	0	35
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	0	0		
Karmaenergie <i>(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)</i>	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>	2	0	⊗	2
Grundwert:	-5			
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	1	0	⊗	1
Grundwert:	-5			
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	6	0	⊗	6
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	12	0	⊗	12
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
Körpertalente	12/12/12					S. 188–193	Wissenstalente	15/15/14					S. 201–206
Fliegen	12/14/12	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	15/15/14	NEIN	A	0	–	
Gaukeleien	12/14/10	JA	A	0	–		Geographie	15/15/14	NEIN	B	4	+2	
Klettern	12/12/12	JA	B	4	–		Geschichtswissen	15/15/14	NEIN	B	4	+2	
Körperbeherrschung	12/12/13	JA	D	0	–		Götter & Kulte	15/15/14	NEIN	B	4	+2	
Kraftakt	13/12/12	JA	B	0	–		Kriegskunst	12/15/14	NEIN	B	0	–	
Reiten	14/12/12	JA	B	0	–		Magiekunde	15/15/14	NEIN	C	7	+1	
Schwimmen	12/13/12	JA	B	4	–		Mechanik	15/15/10	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	12/12/13	NEIN	D	7	+3!		Rechnen	15/15/14	NEIN	A	4	+2	
Singen	15/14/13	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	15/15/14	NEIN	A	4	+2	
Sinnesschärfe	15/14/14	EVTL	D	4	+2		Sagen & Legenden	15/15/14	NEIN	B	4	+2	
Tanzen	15/14/12	JA	A	0	–		Sphärenkunde	15/15/14	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	12/10/12	JA	B	0	–		Sternkunde	15/15/14	NEIN	A	0	–	
Verbergen	12/14/12	JA	C	0	–								
Zechen	15/13/12	NEIN	A	0	–		Handwerkstalente	10/10/13					S. 206–213
							Alchimie	12/15/10	JA	C	4	–	
Gesellschaftstalente	14/14/14					S. 194–198	Boote & Schiffe	10/12/12	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	12/15/14	NEIN	B	4	+3!		Fahrzeuge	14/10/13	JA	A	0	–	
Betören	12/14/14	EVTL	B	0	–		Handel	15/14/14	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	12/14/14	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	12/15/14	JA	B	4	+3!	
Etikette	15/14/14	NEIN	B	4	+2		Heilkunde Krankheiten	12/14/13	JA	B	0	–	
Gassenwissen	15/14/14	EVTL	C	4	+2		Heilkunde Seele	14/14/13	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	15/14/14	NEIN	C	4	+2		Heilkunde Wunden	15/10/10	JA	D	4	–	
Überreden	12/14/14	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	10/12/12	JA	B	0	–	
Verkleiden	14/14/12	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	14/10/10	JA	A	0	–	
Willenskraft	12/14/14	NEIN	D	4	+3!		Lederbearbeitung	10/12/13	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	14/10/10	JA	A	4	–	
Naturtalente	12/12/13					S. 198–201	Metallbearbeitung	10/13/12	JA	C	0	–	
Fährtensuchen	12/14/12	JA	C	0	–		Musizieren	14/10/13	JA	A	0	–	
Fesseln	15/10/12	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	14/10/10	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	10/12/13	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	10/10/12	JA	A	0	–	
Orientierung	15/14/14	NEIN	B	0	–		Stoffbearbeitung	15/10/10	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	15/10/13	EVTL	C	7	–								
Tierkunde	12/12/14	JA	C	0	–								
Wildnisleben	12/12/13	JA	C	0	–								

Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+
 OPTIONAL:
 JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT
 FW UM DREI HÖHER ALS ANGEZEIGEN

PROBEN-MOD	NÖTIGER FW	PROBEN-MOD	NÖTIGER FW
ab +3	1	–1	13
+2	4	–2	16
+1	7	–3	19
+/-0	10		

Sprachen

Garethi	MS	Bosparano	I

Schriften

Kusliker Zeichen

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
CH	11	12	13	14	15	16	17
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	9	10	11	12	13	14	15
KO	10	11	12	13	14	15	16
KK	9	10	11	12	13	14	15

Qualitätsstufen

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

LE 31	SK 2	ZK 1	AW 6	INI 12	GS 8			
MU 12	KL 15	IN 14	CH 14	FF 10	GE 12	KO 13	KK 12	

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	–
Bögen	FF	C	6	6	–
Dolche	GE	B	6	7	4
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Ketten Waffen	KK	C	6	7	–
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilde	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangen Waffen	GE/KK	C	14	15	8
Wurf Waffen	FF	B	6	6	–
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

Lebensenergie

Max.	Aktuell
31	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
<input type="text" value="23"/>	1/4 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text" value="16"/>	1/2 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text" value="8"/>	3/4 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text" value="5"/>	5 oder weniger (+1 Schmerz)
<input type="text" value="0"/>	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENSB.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT
Magierstab, lang (2H)	Stangen Waffen	GE/KK 16	1W6+2	-1 +2	Lang	12		14	10	0,75 Stn
Dolch	Dolche	GE 14	1W6+1	0 0	Kurz	14		7	4	0,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Gambeson	6		2	1	–	3 Stn	

Schild/Parierwaffe

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	B.	AT/PA MOD.	GEWICHT

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I, Verteidigungshaltung

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsu...	<input type="checkbox"/>	Krank <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Liegend <input type="checkbox"/>
Entrückung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutausch	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>	Überrascht <input type="checkbox"/>
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar <input type="checkbox"/>
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
					Handlungsun...	<input type="checkbox"/>	

AsP Max.
35

Aktuell

MU
12

KL
15

IN
14

CH
14

FF
10

GE
12

KO
13

KK
12

Zaubersprüche

ZAUBER/RITUAL	PROBE	FW	KOSTEN	ZAUBER-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGSDAUER	MERKMAL	SF.	WIRKUNG	S.
Armaturtz	15/14/10	4	4/8/16 AsP	1 Akt	selbst	QS x 3 Min	Heilung	C		
Balsam Salabunde	15/14/10	4	1 AsP pro LeP (4+)	16 Akt	Berührung	sofort	Heilung	B		
Blitz dich find	12/14/14 (-SK)	13	4 AsP	1 Akt	8 m	QS KR	Einfluss	A		
Ignifaxius	12/15/14	10	8 AsP	2 Akt	16 m	sofort	Elementar	C		
Motoricus	15/10/12	4	4+ AsP + 1/2 pro 5 Min	2 Akt	8 m	(A)	Telekinese	B		
Penetrizzel	12/15/14	4	4 AsP + 2 AsP pro Minute	2 Akt	selbst	(A)	Hellsicht	B		
Respondami	12/14/14 (-SK)	4	8 AsP	2 Akt	Berührung	QS x 15 Min	Einfluss	B		
Transversalis	12/14/13	4	8 AsP + 1 AsP pro km	8 Akt	selbst	sofort	Sphären	C		

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
CH	11	12	13	14	15	16	17
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	9	10	11	12	13	14	15
KO	10	11	12	13	14	15	16
KK	9	10	11	12	13	14	15

Leiteigenschaft
KL

Merkmal(e)

Tradition
Gildenmagier

Magische Sonderfertigkeiten

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

Zaubertricks

Schnipsen