

# Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU  
13

KL  
14

IN  
13

CH  
13

FF  
10

GE  
10

KO  
13

KK  
12

Name John Doe

Familie

Geburtsdatum

Spezies Menschen

Haarfarbe rot

Kultur Mittelreicher

Profession Schwarzmagier (Schüler des Demirion Ophenos)

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Geburtsort

Alter

Geschlecht m

Körpergröße 175

Gewicht 67

Augenfarbe braun

Sozialstatus

Durchschnittlich

Erfahrungsgrad

1000

AP gesamt

1000

AP verfügbar

1000

AP ausgegeben

Portrait/Wappen

## Vorteile

Allerweltsname, Zauberer

## Nachteile

Artefaktgebunden, Farbenblind, Körperliche Auffälligkeit (Vernarbte Hand), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlafwandler, Schlechte Angewohnheit (Links-Rechts-Schwäche, Raucher), Schlechte Eigenschaft (Geiz, Neugier), Wahrer Name, Wilde Magie

## Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis (Heimat: )

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> (GW der Spezies + KO + KO) Grundwert:	31	0	0	31
	5			
<b>Astralenergie</b> (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	34	0	0	34
	2	2		
<b>Karmaenergie</b> (20 durch Geweiht + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-	-	-
	-	-		
<b>Seelenkraft</b> (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6) Grundwert:	2	0	⊗	2
	-5			
<b>Zähigkeit</b> (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6) Grundwert:	1	0	⊗	1
	-5			
<b>Ausweichen</b> (GE/2)	5	0	⊗	5
<b>Initiative</b> (MU + GE)/2	12	0	⊗	12
<b>Geschwindigkeit</b> (GW der Spezies, mögl. Einbeinig) Grundwert:	8	0	⊗	8
	8			

## Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3		3	

## Fertigkeiten

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	<b>MU/GE/KK</b>					<b>S. 188-194</b>	<b>Wissenstalente</b>	<b>KL/KL/IN</b>					<b>S. 201-206</b>
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	-		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	0	-	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	-		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	2	+3	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	0	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	3	+3	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	0	-		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	3	+3	
Krafttakt	KO/KK/KK	JA	B	0	-		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	-		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	5	+2	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0	-		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	3	+3		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	5	+2	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	3	+3	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	2	+3		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	6	+2	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4	+2	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	3	-								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	-		<b>Handwerkstalente</b>	<b>FF/FF/KO</b>					<b>S. 206-213</b>
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	5	-	
<b>Gesellschaftstalente</b>	<b>IN/CH/CH</b>					<b>S. 194-198</b>	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	NEIN	B	5	+2		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0	-		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0	-	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	4	+2		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0	-	
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	3	+3		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0	-		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	4	+2		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	0	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	5	+2		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	1	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	2	-		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	5	+2		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	-	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	4	-	
<b>Naturtalente</b>	<b>MU/GE/KO</b>					<b>S. 198-201</b>	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	1	-	
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	JA	C	0	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	-		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	-	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	0	-		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	1	-	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	5	-								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	3	+3								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	0	-								

### Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+

OPTIONAL:

JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT

FW UM DREI HÖHER ALS ANGEGEBEN

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
Rogolan	II
Thorwalsch	II
Tulamidyä	I

## Eigenschaftsmodifikationen

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

## Schriften

Kusliker Zeichen



LE 31	SK 2	ZK 1	AW 5	INI 12	GS 8	WS 7	
MU 13	KL 14	IN 13	CH 13	FF 10	GE 10	KO 13	KK 12

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	-
Blasrohre	FF	B	6	6	-
Bögen	FF	C	6	6	-
Diskusse	FF	C	6	6	-
Dolche	GE	B	8	9	4
Fechtwaffen	GE	C	6	7	3
Feuerspeien	FF	B	6	6	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Kettenwaffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	4
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilder	KK	C	6	7	4
Schleudern	FF	B	6	6	-
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	10	11	6
Wurfwaffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

## Lebensenergie

Max

Aktuell

31

23

1/4 verloren (+1 Schmerz)

16

1/2 verloren (+1 Schmerz)

8

3/4 verloren (+1 Schmerz)

5

5 oder weniger (+1 Schmerz)

0

0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

## Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	V.	AT	PA	GEWICHT
Magierstab, lang	Stangenwaffen	GE/KK16	1W6+2	-1 2	Lang	12		10	8	0,75 Stn
Dolch	Dolche	GE14	1W6+1	0 0	Kurz	14		9	4	0,5 Stn

## Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT

## Rüstungen

RÜSTUNG	ST.	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...

## Schild/Parierwaffe

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

## Kampfsonderfertigkeiten

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Liegend	
Animosität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsunf.	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Raserei <input type="checkbox"/>
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutausch	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Entrückt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>	Überrascht <input type="checkbox"/>
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>	Übler Geruch <input type="checkbox"/>
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar <input type="checkbox"/>
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Handlungsunf.	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Krank	<input type="checkbox"/>	Versteinert <input type="checkbox"/>



LE 31	SK 2	ZK 1	AW 5	INI 12	GS 8	WS 7	
MU 13	KL 14	IN 13	CH 13	FF 10	GE 10	KO 13	KK 12

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	-
Blasrohre	FF	B	6	6	-
Bögen	FF	C	6	6	-
Diskusse	FF	C	6	6	-
Dolche	GE	B	8	9	4
Fechtwaffen	GE	C	6	7	3
Feuerspeien	FF	B	6	6	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Kettenwaffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	4
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilder	KK	C	6	7	4
Schleudern	FF	B	6	6	-
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	10	11	6
Wurfwaffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

## Lebensenergie

Max

Aktuell

31

23

1/4 verloren (+1 Schmerz)

16

1/2 verloren (+1 Schmerz)

8

3/4 verloren (+1 Schmerz)

5

5 oder weniger (+1 Schmerz)

0

0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

## Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	V.	AT	PA	GEWICHT
Magierstab, lang	Stangenwaffen	GE/KK16	1W6+2	-1 2	Lang	12		10	8	0,75 Stn
Dolch	Dolche	GE14	1W6+1	0 0	Kurz	14		9	4	0,5 Stn

## Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT

## Rüstungen

RÜSTUNG	Ko	To	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	GEWICHT

## Schild/Parierwaffe

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

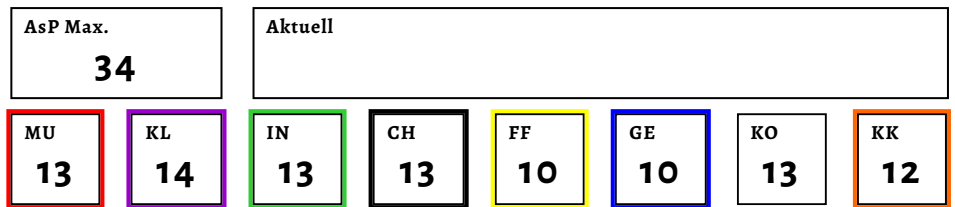
## Kampfsonderfertigkeiten

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Liegend	
Animosität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsunf.	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Raserei <input type="checkbox"/>
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutausch	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Entrückt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>	Überrascht <input type="checkbox"/>
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>	Übler Geruch <input type="checkbox"/>
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar <input type="checkbox"/>
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Handlungsunf.	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Krank	<input type="checkbox"/>	Versteinert <input type="checkbox"/>



KK  
12

## Notizen

[illegible]

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

Leiteigenschaft <b>KL</b>	Merkmal(e)
Tradition Gildenmagier	

Bindung des Stabes, Hammer des Adepten,  
Scholar des Demirion Ophenos, Tradition  
(Gildenmagier)

## Bauchreden