Heldenbogen
Persönliche Daten

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

Name	Giselwulf von Funkelbyn				
Familie	von Funkelbyn	**Geburtsort**	Andergast		
Geburtsdatum	4.5.1025 BF	**Alter**	18	**Geschlecht**	m
Spezies	Menschen	**Körpergröße**	185	**Gewicht**	89
Haarfarbe	weißblond	**Augenfarbe**	schwarz		
Kultur	Mittelreicher	**Sozialstatus**	Frei		
Profession	Graumagier (Kampfseminar Andergast)				
Titel	Befreier von Kar Hortomosch				
Charakteristika					
Sonstiges					

Kompetent — **Erfahrungsgrad**

1315 — **AP gesamt**

2 — **AP verfügbar**

1313 — **AP ausgegeben**

Portrait/Wappen

Vorteile

Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) II, Zauberer

Nachteile

Angst vor (Reptilien II, Spinnen I), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis (Andergast)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie *(GW der Spezies + KO + KO)*	31	0	0	**31**
Grundwert:	5			
Astralenergie *(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)*	35	0	0	**35**
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	0	0		
Karmaenergie *(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)*	–	–	–	**–**
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	–	–		
Seelenkraft *(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)*	2	1		**3**
Grundwert:	-5			
Zähigkeit *(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)*	1	0		**1**
Grundwert:	-5			
Ausweichen *(GE/2)*	6	0		**6**
Initiative *(MU + GE)/2*	12	0		**12**
Geschwindigkeit *(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)*	8	0		**8**
Grundwert:	8			
Wundschwelle *(KO/2)*	7	0		**7**

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	**3**	

Heldenbogen
Spielwerte

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

Talente

Talent	Probe	BE	Sf.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente	**12/12/12**					**S. 188–193**
Fliegen	12/14/12	Ja	B	0	–	
Gaukeleien	12/15/12	Ja	A	0	–	
Klettern	12/12/12	Ja	B	4	–	
Körperbeherrschung	12/12/13	Ja	D	5	–	
Kraftakt	13/12/12	Ja	B	0	–	
Reiten	15/12/12	Ja	B	0	–	
Schwimmen	12/13/12	Ja	B	3	–	
Selbstbeherrschung	12/12/13	Nein	D	4	–	
Singen	15/15/13	Evtl	A	0	–	
Sinnesschärfe	15/14/14	Evtl	D	3	+3	
Tanzen	15/15/12	Ja	A	0	–	
Taschendiebstahl	12/12/12	Ja	B	0	–	
Verbergen	12/14/12	Ja	C	1	–	
Zechen	15/13/12	Nein	A	2	–	
Gesellschaftstalente	**14/15/15**					**S. 194–198**
Bekehren & Überzeugen	12/15/15	Nein	B	3	–	
Betören	12/15/15	Evtl	B	0	–	
Einschüchtern	12/14/15	Nein	B	0	–	
Etikette	15/14/15	Nein	B	3	+3	
Gassenwissen	15/14/15	Evtl	C	3	+3	
Menschenkenntnis	15/14/15	Nein	C	2	+3	
Überreden	12/14/15	Nein	C	0	–	
Verkleiden	14/15/12	Ja	B	0	–	
Willenskraft	12/14/15	Nein	D	4	+3!	
Naturtalente	**12/12/13**					**S. 198–201**
Fährtensuchen	12/14/12	Ja	C	0	–	
Fesseln	15/12/12	Evtl	A	0	–	
Fischen & Angeln	12/12/13	Evtl	A	0	–	
Orientierung	15/14/14	Nein	B	3	+3	
Pflanzenkunde	15/12/13	Evtl	C	5	+3!	
Tierkunde	12/12/15	Ja	C	5	–	
Wildnisleben	12/12/13	Ja	C	2	–	

Talent	Probe	BE	Sf.	Fw	R	Anmerkung
Wissenstalente	**15/15/14**					**S. 201–206**
Brett- & Glücksspiel	15/15/14	Nein	A	0	–	
Geographie	15/15/14	Nein	B	1	+3	
Geschichtswissen	15/15/14	Nein	B	2	+3	
Götter & Kulte	15/15/14	Nein	B	3	+3	
Kriegskunst	12/15/14	Nein	B	6	+3!	
Magiekunde	15/15/14	Nein	C	6	+2	
Mechanik	15/15/12	Nein	B	0	–	
Rechnen	15/15/14	Nein	A	4	+2	
Rechtskunde	15/15/14	Nein	A	0	–	
Sagen & Legenden	15/15/14	Nein	B	4	+2	
Sphärenkunde	15/15/14	Nein	B	3	+3	
Sternkunde	15/15/14	Nein	A	0	–	
Handwerkstalente	**12/12/13**					**S. 206–213**
Alchimie	12/15/12	Ja	C	1	–	
Boote & Schiffe	12/12/12	Ja	B	0	–	
Fahrzeuge	15/12/13	Ja	A	0	–	
Handel	15/14/15	Nein	B	0	–	
Heilkunde Gift	12/15/14	Ja	B	0	–	
Heilkunde Krankheiten	12/14/13	Ja	B	0	–	
Heilkunde Seele	14/15/13	Nein	B	0	–	
Heilkunde Wunden	15/12/12	Ja	D	2	–	
Holzbearbeitung	12/12/12	Ja	B	4	–	
Lebensmittelbearbeitung	14/12/12	Ja	A	0	–	
Lederbearbeitung	12/12/13	Ja	B	2	–	
Malen & Zeichnen	14/12/12	Ja	A	2	–	
Metallbearbeitung	12/13/12	Ja	C	1	–	
Musizieren	15/12/13	Ja	A	0	–	
Schlösserknacken	14/12/12	Ja	C	0	–	
Steinbearbeitung	12/12/12	Ja	A	0	–	
Stoffbearbeitung	15/12/12	Ja	A	3	–	

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	Oloarkh	II
Rogolan	II		

Schriften

Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen

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	12	13	14	15	16	17	18
FF	9	10	11	12	13	14	15
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

Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
16+	6

Heldenbogen
Kampf

LE	SK	ZK	AW	INI	GS	WS
31	3	1	6	12	8	7

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

Kampftechniken

Kampftechnik	Leiteig.	Sf.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	–
Bögen	FF	C	6	7	–
Dolche	GE	B	8	9	5
Fechtwaffen	GE	C	6	7	4
Hiebwaffen	KK	C	6	7	4
Kettenwaffen	KK	C	6	7	–
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	10	11	6
Schilde	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	8	9	5
Stangenwaffen	GE/KK	C	12	13	7
Wurfwaffen	FF	B	6	7	–
Zweihandhiebwaffen	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	Schadensb.	TP	AT/PA Mod.		Reichweite	BF	B.	AT	PA	Gewicht
Zauberstab aus Steineiche (2H)	Stangenwaffen	GE/KK 16	1W6+2	–1	+2	Lang	12		12	9	1 Stn
Hirschfänger	Schwerter	GE/KK 14	1W6+2	0	–1	Kurz	13		9	4	1 Stn
Beil/Handaxt (i)	Hiebwaffen	KK 14	1W6+2	–1	–2	Mittel	12		6	2	0,75 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

Zustände	I	II	III	IV
Animosität	☐	☐	☐	☐
Begehren	☐	☐	☐	☐
Belastung	☐	☐	☐	☐
Berauscht	☐	☐	☐	☐
Betäubung	☐	☐	☐	☐
Entrückung	☐	☐	☐	☐
Furcht	☐	☐	☐	☐
Paralyse	☐	☐	☐	☐
Schmerz	☐	☐	☐	☐
Trance	☐	☐	☐	☐
Überanstren...	☐	☐	☐	☐
Verwirrung	☐	☐	☐	☐

Status			
Bewegungsu...	☐	Krank	☐
Bewusstlos	☐	Liegend	☐
Blind	☐	Pechmagnet	☐
Blutend	☐	Raserei	☐
Blutrausch	☐	Stumm	☐
Brennend	☐	Taub	☐
Eingeengt	☐	Überrascht	☐
Fixiert	☐	Übler Geruch	☐
Handlungsun...	☐	Unsichtbar	☐
Hörigkeit	☐	Vergiftet	☐
		Versteinert	☐

Heldenbogen
Besitz

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

Ausrüstung

Gegenstand	#	Wert	Gew.	Wo getragen	Gegenstand	#	Wert	Gew.	Wo getragen
Abblendlaterne		15	1,5						
Beil/Handaxt		20	0,75						
Feuerstein und Stahl		3	0,25						
Gambeson		75	3						
Geldbeutel		1	0,05						
Großes Magiergewand		120	3						
Hirschfänger		100	1						
Kletterseil, pro Schritt	10	0,3	0,5						
Lampenöl, 12 Stunden Brennzeit	5	0,2	0,5						
Lederrucksack		34	2						
Proviant für 1 Tag	3	0,5	1,5						
Rote Locke von Zyla			0,01						
Wasserschlauch		5,5	0,25						
Wurfhaken		7	1						
Zauberstab aus Steineiche		380	1						
Zaubertrank		100							
Gesamt		866	25,81						

Geldbeutel

Dukaten	270
Silbertaler	2
Heller	0
Kreuzer	0
Edelsteine	
Schmuck	Rote Locke von Zyla
Sonstiges	

Tragkraft *(KK×2)*

Gewicht in Stn: **24**

Tier

Name Größe Typ AP /

MU KL IN CH FF GE KO KK

LE AE SK ZK RS INI GS

Attacke AT PA TP RW

Aktionen

Talente

Sonderfertigkeiten

Notizen

Heldenbogen
Zauber & Rituale

AsP Max.	Aktuell
35	

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

Zaubersprüche

Zauber/Ritual	Probe	Fw	Kosten	Zauber-dauer	Reich-weite	Wirkungs-dauer	Merkmal	Sf.	Wirkung	S.
Analys Arkanstruktur	15/15/14	8	16 AsP	32 Akt	Berührung	sofort	Hellsicht	C		
Armatrutz	15/14/12	6	4/8/16 AsP	1 Akt	selbst	QS x 3 Min	Heilung	C		
Attributo (Körperkraft)	15/14/12	4	8 AsP + 4 AsP pro 10 Min	8 Akt	Berührung	(A)	Heilung	B		
Balsam Salabunde	15/14/12	5	1 AsP pro LeP (4+)	16 Akt	Berührung	sofort	Heilung	B		
Blitz dich find	12/14/15 (–SK)	8	4 AsP	1 Akt	8 m	QS KR	Einfluss	A		
Duplicatus	15/14/15	6	4 AsP pro DG	2 Akt	Berührung	QS x 3 KR	Illusion	C		
Fulminictus (Fremdzauber)	15/14/13 (–ZK)	4	8 AsP	1 Akt	8 m	sofort	Verwandlung	C		
Ignisphaero	12/15/13	10	32 AsP	4 Akt	32 m	sofort	Elementar	D		
Odem Arcanum	15/14/14	10	4 AsP	2 Akt	8 m	1 Min	Hellsicht	A		

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	12	13	14	15	16	17	18
FF	9	10	11	12	13	14	15
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, Tradition (Gildenmagier)
(Paralysis)

Zaubertricks

Feuerfinger