

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

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

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

Kompetent

Erfahrungsgrad

1330 AP gesamt

2 AP verfügbar

1328 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
<b>Lebensenergie</b> <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	31	0	0	31
Grundwert:	5			
<b>Astralenergie</b> <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	35	0	0	35
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	0	0		
<b>Karmaenergie</b> <i>(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)</i>	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		
<b>Seelenkraft</b> <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>	2	1	⊗	3
Grundwert:	-5			
<b>Zähigkeit</b> <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	1	0	⊗	1
Grundwert:	-5			
<b>Ausweichen</b> <i>(GE/2)</i>	6	0	⊗	6
<b>Initiative</b> <i>(MU + GE)/2</i>	13	0	⊗	13
<b>Geschwindigkeit</b> <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			
<b>Wundschwelle</b> <i>(KO/2)</i>	7	0	⊗	7

### Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

# Heldenbogen

## SPIELWERTE

MU  
13

KL  
15

IN  
14

CH  
15

FF  
12

GE  
12

KO  
13

KK  
12

## Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	13/12/12					<b>S. 188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	15/15/14					<b>S. 201–206</b>
Fliegen	13/14/12	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	15/15/14	NEIN	A	0	–	
Gaukeleien	13/15/12	JA	A	0	–		Geographie	15/15/14	NEIN	B	1	+3	
Klettern	13/12/12	JA	B	4	–		Geschichtswissen	15/15/14	NEIN	B	2	+3	
Körperbeherrschung	12/12/13	JA	D	5	–		Götter & Kulte	15/15/14	NEIN	B	3	+3	
Kraftakt	13/12/12	JA	B	0	–		Kriegskunst	13/15/14	NEIN	B	6	+2	
Reiten	15/12/12	JA	B	0	–		Magiekunde	15/15/14	NEIN	C	6	+2	
Schwimmen	12/13/12	JA	B	3	–		Mechanik	15/15/12	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	13/13/13	NEIN	D	4	+2		Rechnen	15/15/14	NEIN	A	4	+2	
Singen	15/15/13	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	15/15/14	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	15/14/14	EVTL	D	3	+3		Sagen & Legenden	15/15/14	NEIN	B	4	+2	
Tanzen	15/15/12	JA	A	0	–		Sphärenkunde	15/15/14	NEIN	B	3	+3	
Taschendiebstahl	13/12/12	JA	B	0	–		Sternkunde	15/15/14	NEIN	A	0	–	
Verbergen	13/14/12	JA	C	1	–								
Zechen	15/13/12	NEIN	A	2	–		<b>Handwerkstalente</b>	12/12/13					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	13/15/12	JA	C	1	–	
<b>Gesellschaftstalente</b>	14/15/15					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	12/12/12	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	13/15/15	NEIN	B	3	+3		Fahrzeuge	15/12/13	JA	A	0	–	
Betören	13/15/15	EVTL	B	0	–		Handel	15/14/15	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	13/14/15	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	13/15/14	JA	B	0	–	
Etikette	15/14/15	NEIN	B	3	+3		Heilkunde Krankheiten	13/14/13	JA	B	0	–	
Gassenwissen	15/14/15	EVTL	C	3	+3		Heilkunde Seele	14/15/13	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	15/14/15	NEIN	C	2	+3		Heilkunde Wunden	15/12/12	JA	D	2	–	
Überreden	13/14/15	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	12/12/12	JA	B	4	–	
Verkleiden	14/15/12	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	14/12/12	JA	A	0	–	
Willenskraft	13/14/15	NEIN	D	4	+2		Lederbearbeitung	12/12/13	JA	B	2	–	
							Malen & Zeichnen	14/12/12	JA	A	2	–	
<b>Naturtalente</b>	13/12/13					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	12/13/12	JA	C	1	–	
Fährtensuchen	13/14/12	JA	C	0	–		Musizieren	15/12/13	JA	A	0	–	
Fesseln	15/12/12	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	14/12/12	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	12/12/13	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	12/12/12	JA	A	0	–	
Orientierung	15/14/14	NEIN	B	3	+3		Stoffbearbeitung	15/12/12	JA	A	3	–	
Pflanzenkunde	15/12/13	EVTL	C	5	+3!								
Tierkunde	13/13/15	JA	C	5	+2								
Wildnisleben	13/12/13	JA	C	2	–								

### Routineproben

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

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		

## Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	10	11	12	13	14	15	16
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

## Schriften

Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen

# Heldenbogen

KAMPF

LE <b>31</b>	SK <b>3</b>	ZK <b>1</b>	AW <b>6</b>	INI <b>13</b>	GS <b>8</b>	WS <b>7</b>	
MU <b>13</b>	KL <b>15</b>	IN <b>14</b>	CH <b>15</b>	FF <b>12</b>	GE <b>12</b>	KO <b>13</b>	KK <b>12</b>

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	-
Bögen	FF	C	6	7	-
Dolche	GE	B	8	9	5
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	10	11	6
Schilde	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	8	9	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	12	13	7
Wurf Waffen	FF	B	6	7	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

## Lebensenergie

Max.	Aktuell
<b>31</b>	
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)	Stangen Waffen	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)	Hieb Waffen	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	STATUS	Krank	
Animosität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsu...	<input type="checkbox"/>	Liegend <input type="checkbox"/>
Begehren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Raserei <input type="checkbox"/>
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutend	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutrausch	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Entrückung	<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"/>	Handlungsun...	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Trance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>	Versteint <input type="checkbox"/>
Überanstren...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			



