

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
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

17

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 <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	1	⊗	3
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			
Wundschwelle <i>(KO/2)</i>	7	0	⊗	7

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Heldenbogen

SPIELWERTE

MU
12

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
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	12/15/12	JA	A	0	–		Geographie	15/15/14	NEIN	B	1	+3	
Klettern	12/12/12	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	12/15/14	NEIN	B	6	+3!	
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	12/12/13	NEIN	D	4	–		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	12/12/12	JA	B	0	–		Sternkunde	15/15/14	NEIN	A	0	–	
Verbergen	12/14/12	JA	C	1	–								
Zechen	15/13/12	NEIN	A	2	–		Handwerkstalente	12/12/13					S. 206–213
							Alchimie	12/15/12	JA	C	1	–	
Gesellschaftstalente	14/15/15					S. 194–198	Boote & Schiffe	12/12/12	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	12/15/15	NEIN	B	3	–		Fahrzeuge	15/12/13	JA	A	0	–	
Betören	12/15/15	EVTL	B	0	–		Handel	15/14/15	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	12/14/15	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	12/15/14	JA	B	0	–	
Etikette	15/14/15	NEIN	B	3	+3		Heilkunde Krankheiten	12/14/13	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	12/14/15	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	12/14/15	NEIN	D	4	+3!		Lederbearbeitung	12/12/13	JA	B	2	–	
							Malen & Zeichnen	14/12/12	JA	A	2	–	
Naturtalente	12/12/13					S. 198–201	Metallbearbeitung	12/13/12	JA	C	1	–	
Fährtensuchen	12/14/12	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	12/12/15	JA	C	5	–								
Wildnisleben	12/12/13	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		

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

Heldenbogen

ZAUBER & RITUALE

AsP Max.
35

Aktuell

MU
12

KL
15

IN
14

CH
15

FF
12

GE
12

KO
13

KK
12

Zaubersprüche

ZAUBER/RITUAL	PROBE	FW	KOSTEN	ZAUBER-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGSDAUER	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