

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU
14

KL
15

IN
13

CH
12

FF
11

GE
13

KO
11

KK
10

Name Hani sunya Tigalit

Familie

Geburtsdatum Geburtsort Aziru'dash Alter 27 Geschlecht f

Spezies Menschen Körpergröße 172 Gewicht 62

Haarfarbe schwarz Augenfarbe dunkelbraun

Kultur Südaventurier Sozialstatus Unfrei

Profession Gildenmagierin mit abgebrochener Ausbildung

Titel

Charakteristika Brandnarben

Sonstiges

Kompetent

Erfahrungsgrad

1300

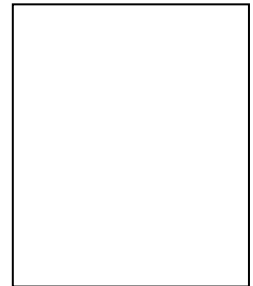
AP gesamt

25

AP verfügbar

1275

AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Hohe Astralkraft II, Zauberer

Nachteile

Hässlich I, Instabiler Zauberer, Wilde Magie

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis (Heimat:)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO)	27	0	3	30
Grundwert:	5			
Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)	35	2	9	46
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	0	0		
Karmaenergie (20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		
Seelenkraft (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)	2	0	⊘	2
Grundwert:	-5			
Zähigkeit (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)	0	0	⊘	0
Grundwert:	-5			
Ausweichen (GE/2)	7	0	⊘	7
Initiative (MU + GE)/2	14	0	⊘	14
Geschwindigkeit (GW der Spezies, mögl. Einbeinig)	8	0	⊘	8
Grundwert:	8			

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3		3	

Fertigkeiten

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188-194	Wissenstalente	KL/KL/IN					S. 201-206
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	7	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	4	+2	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	8	+3!		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	3	+3	
Kraftakt	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	8	+1	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0	-		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	4	-		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	3	+3	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	3	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4	+2	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	8	+1		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	6	+2	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	2	+3	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	1	+3	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	8	+1								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	-		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206-213
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	3	-	
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194-198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	1	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	NEIN	B	0	-		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	1	-		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0	-	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	5	+3!		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	1	+3	
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	0	-		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	7	+2!		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	2	-		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	5	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	1	-		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	7	+2!		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	5	+3!		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	-	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198-201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	-	
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	JA	C	0	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	5	-		Schlösser knacken	IN/FF/FF	JA	C	4	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	1	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	-	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	7	+1		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	-	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	3	-								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	0	-								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	2	-								

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		

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	12	13	14	15	16	17	18
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	9	10	11	12	13	14	15
FF	8	9	10	11	12	13	14
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	8	9	10	11	12	13	14
KK	7	8	9	10	11	12	13

Qualitätsstufen

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

Sprachen

Tulamidya	MS
Garethi	II

Schriften

Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen



LE 30	SK 2	ZK 0	AW 7	INI 14	GS 8	WS 6	
MU 14	KL 15	IN 13	CH 12	FF 11	GE 13	KO 11	KK 10

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	-
Blasrohre	FF	B	6	7	-
Bögen	FF	C	6	7	-
Diskusse	FF	C	6	7	-
Dolche	GE	B	12	14	7
Fechtwaffen	GE	C	6	8	4
Feuerspeien	FF	B	6	7	-
Hieb Waffen	KK	C	6	8	3
Kettenwaffen	KK	C	6	8	-
Lanzen	KK	B	6	8	3
Peitschen	FF	B	6	8	-
Raufen	GE/KK	B	9	11	6
Schilder	KK	C	6	8	3
Schleudern	FF	B	6	7	-
Schwerter	GE/KK	C	6	8	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	8	4
Wurf Waffen	FF	B	6	7	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3

Lebensenergie

Max

Aktuell

30

23

1/4 verloren (+1 Schmerz)

15

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
Dolch	Dolche	GE14	1W6+1	0 0	Kurz	14		14	7	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"/>	Bluttausch	<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 30	SK 2	ZK 0	AW 7	INI 14	GS 8	WS 6	
MU 14	KL 15	IN 13	CH 12	FF 11	GE 13	KO 11	KK 10

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	-
Blasrohre	FF	B	6	7	-
Bögen	FF	C	6	7	-
Diskusse	FF	C	6	7	-
Dolche	GE	B	12	14	7
Fechtwaffen	GE	C	6	8	4
Feuerspeien	FF	B	6	7	-
Hieb Waffen	KK	C	6	8	3
Kettenwaffen	KK	C	6	8	-
Lanzen	KK	B	6	8	3
Peitschen	FF	B	6	8	-
Raufen	GE/KK	B	9	11	6
Schilder	KK	C	6	8	3
Schleudern	FF	B	6	7	-
Schwerter	GE/KK	C	6	8	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	8	4
Wurfwaffen	FF	B	6	7	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3

Lebensenergie

Max

Aktuell

30

23

1/4 verloren (+1 Schmerz)

15

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
Dolch	Dolche	GE14	1W6+1	0 0	Kurz	14		14	7	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

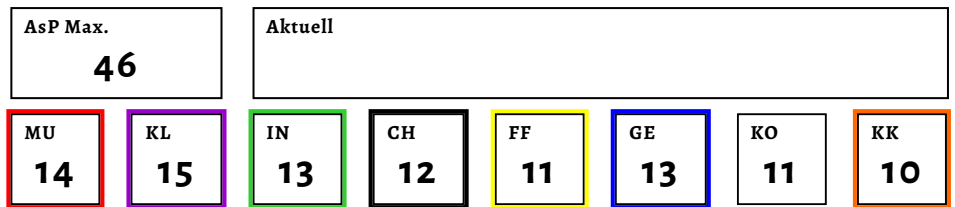
SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	V.	AT/PA MOD.	GEWICHT

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
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Raserei
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Stumm
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutausch	<input type="checkbox"/>	Taub
Entrückt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>	Überrascht
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>	Übler Geruch
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Handlungsunf.	<input type="checkbox"/>	Vergiftet
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Krank	<input type="checkbox"/>	Versteinert



Notizen

[illegible]

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	12	13	14	15	16	17	18
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	9	10	11	12	13	14	15
FF	8	9	10	11	12	13	14
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	8	9	10	11	12	13	14
KK	7	8	9	10	11	12	13

Leiteigenschaft KL	Merkmal(e)
Tradition Gildenmagier	

Lieblingszauber (Ignifaxius), Tradition (Gildenmagier)

Feuerfinger