

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU
15

KL
15

IN
11

CH
11

FF
10

GE
10

KO
11

KK
10

Name Irion Eichenblatt

Familie

Geburtsdatum Geburtsort Alter 47 Geschlecht m

Spezies Menschen Körpergröße 173 Gewicht 71

Haarfarbe braun Augenfarbe grau

Kultur Mittelreicher Sozialstatus Frei

Profession Weißmagier (Schule der Austreibung zu Perricum)

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Meisterlich

Erfahrungsgrad

1550

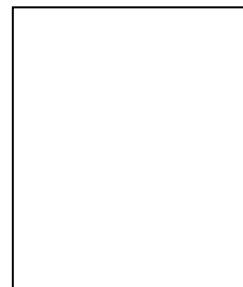
AP gesamt

42

AP verfügbar

1508

AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Zauberer

Nachteile

Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen III (Magier gegenüber seiner Akademie)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis (Heimat:)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO)	27	0	0	27
Grundwert:	5			
Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)	35	0	12	47
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	2	2		
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)	5	0	⊘	5
Initiative (MU + GE)/2	13	0	⊘	13
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	3	-	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	6	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	5	-	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	6	-		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	8	+3!	
Krafttakt	KO/KK/KK	JA	B	4	-		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	4	-		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	10	+2!	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	4	-		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	6	-		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	4	-	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4	-	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	8	-		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	3	-	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	9	+3!	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	7	+3!	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	4	-								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	-		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206-213
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	2	-	
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194-198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	NEIN	B	8	-		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	0	-		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	2	-	
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	1	-		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	6	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0	-		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	10	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	8	-		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	3	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	8	-		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	1	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0	-		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	8	-		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	-	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	4	-	
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198-201	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	4	-		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	6	-		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	1	-	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	4	-								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	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
Bosparano	III
Tulamidyä	I

Eigenschaftsmodifikationen

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

Schriften

Kusliker Zeichen, Tulamidyä-Zeichen



LE 27	SK 2	ZK 0	AW 5	INI 13	GS 8	WS 6	
MU 15	KL 15	IN 11	CH 11	FF 10	GE 10	KO 11	KK 10

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	10	12	5
Fecht Waffen	GE	C	6	8	3
Feuerspeien	FF	B	6	6	-
Hieb Waffen	KK	C	6	8	3
Ketten Waffen	KK	C	6	8	-
Lanzen	KK	B	6	8	3
Peitschen	FF	B	6	8	-
Raufen	GE/KK	B	10	12	5
Schilder	KK	C	6	8	3
Schleudern	FF	B	6	6	-
Schwerter	GE/KK	C	6	8	3
Stangen Waffen	GE/KK	C	12	14	6
Wurf Waffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3

Lebensenergie

Max

Aktuell

27

20

1/4 verloren (+1 Schmerz)

14

1/2 verloren (+1 Schmerz)

7

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
Zauberstab aus Steineiche	Stangen Waffen	GE/KK 16	1W6+2	-1 2	Lang	12		13	8	1 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 27	SK 2	ZK 0	AW 5	INI 13	GS 8	WS 6	
MU 15	KL 15	IN 11	CH 11	FF 10	GE 10	KO 11	KK 10

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	10	12	5
Fecht Waffen	GE	C	6	8	3
Feuerspeien	FF	B	6	6	-
Hieb Waffen	KK	C	6	8	3
Ketten Waffen	KK	C	6	8	-
Lanzen	KK	B	6	8	3
Peitschen	FF	B	6	8	-
Raufen	GE/KK	B	10	12	5
Schilder	KK	C	6	8	3
Schleudern	FF	B	6	6	-
Schwerter	GE/KK	C	6	8	3
Stangen Waffen	GE/KK	C	12	14	6
Wurf Waffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	3

Lebensenergie

Max

Aktuell

27

20

1/4 verloren (+1 Schmerz)

14

1/2 verloren (+1 Schmerz)

7

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
Zauberstab aus Steineiche	Stangen Waffen	GE/KK 16	1W6+2	-1 2	Lang	12		13	8	1 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

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

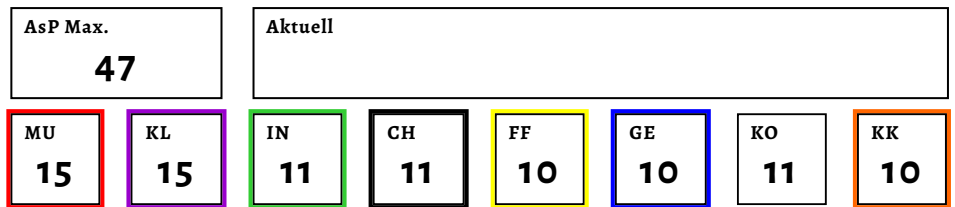
Schild/Parierwaffe

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"/>



[illegible]

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

Leiteigenschaft KL	Merkmal(e) Antimagie
Tradition Gildenmagier	

Austreibung, Bindung des Bannschwerts (Dolche), Bindung des Stabes, Entschwörung (Dämonen), Erfahrener Antimagier, Exorzist (Dämonen) I-III, Fokus der Austreibung, Kraftfokus, Machtvolle Entschwörung (Dämonen), Merkmalsfokus (Antimagic), Merkmalskenntnis (Antimagic), Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum, Tradition (Gildenmagier)

Beruhigung