

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
11	15	11	10	11	11	11	9

Name Jarl Rübenmoos

Familie

Geburtsort Kohlstätten

Geburtsdatum

Alter 23 Geschlecht m

Spezies Menschen Körpergröße 172 Gewicht 66

Haarfarbe braun Augenfarbe braun

Kultur Mittelreicher Sozialstatus Frei

Profession Gildenmagier mit privatem Lehrmeister

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Erfahren	Erfahrungsgrad
1150	AP gesamt
2	AP verfügbar
1148	AP ausgegeben
Portrait/Wappen	

### Vorteile

Zauberer

### Nachteile

Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd: undefined)

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis (Heimat: )

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> (GW der Spezies + KO + KO)	27	0	0	27
Grundwert:	5			
<b>Astralenergie</b> (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)	35	0	12	47
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	0	0		
<b>Karmaenergie</b> (20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		
<b>Seelenkraft</b> (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)	1	0	⊗	1
Grundwert:	-5			
<b>Zähigkeit</b> (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)	0	0	⊗	0
Grundwert:	-5			
<b>Ausweichen</b> (GE/2)	6	0	⊗	6
<b>Initiative</b> (MU + GE)/2	11	0	⊗	11
<b>Geschwindigkeit</b> (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
<b>Körpertalente</b>	<b>MU/GE/KK</b>					<b>S. 188-194</b>	<b>Wissenstalente</b>	<b>KL/KL/IN</b>					<b>S. 201-206</b>
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	0	-	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	6	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	6	-	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	7	-		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	5	-	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	2	-		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	2	-		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	7	+3!	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	4	-		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	2	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	5	-		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	5	-	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	3	-	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	7	-		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	4	-	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	5	-	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	3	-	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	4	-								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	-		<b>Handwerkstalente</b>	<b>FF/FF/KO</b>					<b>S. 206-213</b>
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	3	-	
<b>Gesellschaftstalente</b>	<b>IN/CH/CH</b>					<b>S. 194-198</b>	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	NEIN	B	4	-		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	2	-		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	2	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	2	-		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	2	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	2	-		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	4	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	4	-		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	3	-	
<b>Naturtalente</b>	<b>MU/GE/KO</b>					<b>S. 198-201</b>	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	1	-	
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	JA	C	1	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	-		Schlösser knacken	IN/FF/FF	JA	C	0	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	2	-		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	1	-								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	5	-								

### 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

## Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	8	9	10	11	12	13	14
KL	12	13	14	15	16	17	18
IN	8	9	10	11	12	13	14
CH	7	8	9	10	11	12	13
FF	8	9	10	11	12	13	14
GE	8	9	10	11	12	13	14
KO	8	9	10	11	12	13	14
KK	6	7	8	9	10	11	12

## 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



LE 27	SK 1	ZK 0	AW 6	INI 11	GS 8	WS 6	
MU 11	KL 15	IN 11	CH 10	FF 11	GE 11	KO 11	KK 9

## 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	6	7	4
Fechtwaffen	GE	C	6	7	4
Feuerspeien	FF	B	6	7	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	3
Kettenwaffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	3
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilde	KK	C	6	7	3
Schleudern	FF	B	6	7	-
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	10	11	6
Wurf Waffen	FF	B	6	7	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	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	Stangenwaffen	GE/KK 16	1W6+2	-1 2	Lang	12		10	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 1	ZK 0	AW 6	INI 11	GS 8	WS 6	
MU 11	KL 15	IN 11	CH 10	FF 11	GE 11	KO 11	KK 9

## 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	6	7	4
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4
Feuerspeien	FF	B	6	7	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	3
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	3
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilde	KK	C	6	7	3
Schleudern	FF	B	6	7	-
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangen Waffen	GE/KK	C	10	11	6
Wurf Waffen	FF	B	6	7	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	3

## Lebensenergie

Max **27** Aktuell

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		10	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

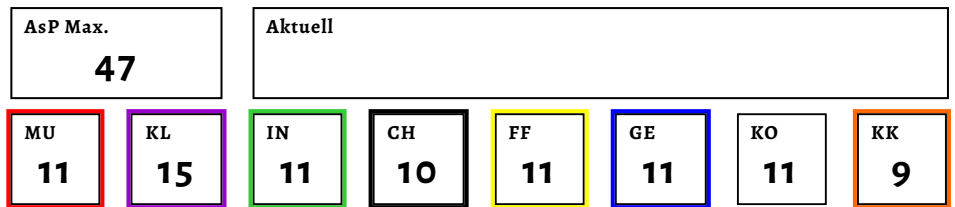
SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	V.	AT/PA MOD.	GEWICHT

## 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"/>	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"/>



## Notizen

[illegible]

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	8	9	10	11	12	13	14
KL	12	13	14	15	16	17	18
IN	8	9	10	11	12	13	14
CH	7	8	9	10	11	12	13
FF	8	9	10	11	12	13	14
GE	8	9	10	11	12	13	14
KO	8	9	10	11	12	13	14
KK	6	7	8	9	10	11	12

Leiteigenschaft <b>KL</b>	Merkmal(e)
Tradition Gildenmagier	

Bindung des Stabes, Ewige Flamme,  
Kraftfokus, Seil des Adepten, Tradition  
(Gildenmagier)

Leselampe