

FREIHERR OLVR HALVARSON ZU BALDERWEITH

Name des Helden:	OLVR HALVARSON			(Kompetent: 1.348 AP / 021 freie AP)		
Geschlecht:	männlich	Körpergröße:	1,75 Schritt	(von 1,70 bis 2,00 Schritt) (von 64 bis 87 Stein) 		
Spezies:	Menschen, KL +1	Gewicht:	68 Stein			
Kultur:	Thorwaler (Thorwaler)	Hautfarbe:	hell			
Geburtsdatum:	27. Praios 982 BF (Alter: 21)	Haarfarbe:	rot (kupfergold)			
Sternzeichen:	Greif	Augenfarbe:	grün (schilfgrün)			
Geburtsort:	Varnheim	☐ Ortskenntnis	Haarstil:	natürlich	27. Tsa 997	Sozialstatus: frei
Ausbildungsort:	Thorwal	☒ Ortskenntnis	Bartstil:	natürlich		
Professionstyp 1:	Zauberer - Graue Gilde des Geistes			Leiteigenschaft aufgrund der Tradition: Klugheit		
Voraussetzungen	Graumagier der Schule der Hellsicht zu Thorwal					
Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)						

Professionstyp 2:	Keine Profession	Leiteigenschaft aufgrund der Tradition: Keine
Voraussetzungen	Keine	
Keine		

EIGENSCHAFTEN UND BASISWERTE

* Leiteigenschaft																																																											
Primäre Eigenschaften	Aktuell	Spezies	Max	Erfahrung	Sekund. Eigenschaften	Basis	Formel	Ergeb.	V / N / S	Auto	Zukauf	Aktuell																																															
Mut	12		17	Start-Erfahrungsgrad: Unerfahren	Lebensenergie	5	BSW Spezies+KO+KO	24			+0	29																																															
Klugheit*	14	+1	17	Start-Abenteuerpunkte: 900 AP	Astralenergie	20	KL	15	+2	-2	+10	45																																															
Intuition	12		17	Hinzugewonn. Abenteuerpunkte: 448 AP	Karmaenergie		-				+0																																																
Charisma	11		17	Zwischensumme: 1.348 AP	Seelenkraft	-5	((MU+KL+IN) / 6)	7				2																																															
Fingerfertigkeit	12		17	Ausgegebene Abenteuerpunkte: -1.327 AP	Zähigkeit	-5	((KO+KO+KK) / 6)	6				1																																															
Gewandtheit	12		17	Verfügbare Abenteuerpunkte: 21 AP	Geschwindigkeit	8	BSW Spezies+GEB					8																																															
Konstitution	12		17	Aktueller Erfahrungsgrad: Kompetent	Ausweichen		Körperbeherrschung																																																				
Körperkraft	12		17	(Notizen)	Initiative		(MU+GE) / 2 + EGB	14				14																																															
Erfahrungsgrad	15				Schicksalspunkte	3	☉☉☉					3																																															
<table><tr><td>MU</td><td>KL</td><td>IN</td><td>CH</td><td>FF</td><td>GE</td><td>KO</td><td>KK</td></tr><tr><td>12</td><td>15</td><td>12</td><td>11</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td><td>12</td></tr><tr><td>(+0)</td><td>(+2)</td><td>(+0)</td><td>(-1)</td><td>(+0)</td><td>(+0)</td><td>(+0)</td><td>(+0)</td></tr></table>				MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	12	15	12	11	12	12	12	12	(+0)	(+2)	(+0)	(-1)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)	<table><tr><td>LE</td><td>AE</td><td>KE</td><td>SK</td><td>ZK</td><td>GS</td><td>AW</td><td>INI</td></tr><tr><td>29</td><td>45</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>8</td><td>0</td><td>14</td></tr><tr><td>(12)*</td><td>(5)*</td><td>(0)*</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								LE	AE	KE	SK	ZK	GS	AW	INI	29	45	0	2	1	8	0	14	(12)*	(5)*	(0)*					
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK																																																				
12	15	12	11	12	12	12	12																																																				
(+0)	(+2)	(+0)	(-1)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)																																																				
LE	AE	KE	SK	ZK	GS	AW	INI																																																				
29	45	0	2	1	8	0	14																																																				
(12)*	(5)*	(0)*																																																									

Bonus -->

*Maximaler Zukauf

VOR- UND NACHTEILE, ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

Automatische Vorteile durch die Wahl der Spezies	Immunität gegen Gifte	Automatische Nachteile durch die Wahl der Spezies						
Keine	<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>							Keine
Dringend empfohlene Vorteile durch die Wahl der Spezies	Immunität gegen Krankheiten	Dringend empfohlene Nachteile durch die Wahl der Spezies						
☒ Keine ☒ ☒	<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>							☒ Keine ☒
Profane Vorteile	Profane Sonderfertigkeiten	Profane Nachteile						
Herausragender Sinn: Sicht Schnell wieder auf den Beinen Zwergennase		Angst vor Blut II Persönlichkeitsschwäche: Weltfremd Schlechte Angewohnheit: Selbstgespräche Schlechte Eigenschaft: Naiv (w10: 1-4) Schlechte Eigenschaft: Neugier (w10: 1-2) Schlechte Regeneration Lebensenergie I						
Feen-, Dschinnen-, Wolfsblut-Vorteile	Sonstiges	Prinzipien und Verpflichtungen						
☐ ☐ ☐								

TALENTE

Eigenschaften und Eigenschaftsbonus

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	15	12	11	12	12	12	12
(+0)	(+2)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)

Körpertalente

	BE	E1	E2	E3	EB	FP	FB	MQ	Vorteil/Nachteil	2w10+
Fliegen		MU	IN	GE		0		1		+0
Gaukeleien		MU	CH	FF		0		1		+0
Klettern		MU	GE	KK		0		1		+0
Körperbeherrschung		GE	GE	KO		0		1		+0
Kraftakt		KO	KK	KK		0		1		+0
Reiten*		CH	GE	KK		0		1		+0
Schwimmen**	-4	GE	KO	KK		0		1		+0 -4
Selbstbeherrschung	X	MU	MU	KO		6	2	2		+2
Singen	X	KL	CH	KO		0		1		+0
Sinnesschärfe		KL	IN	IN	1	12	4	4		+5
Tanzen		KL	CH	GE		0		1		+0
Taschendiebstahl		MU	FF	GE		0		1		+0
Verbergen		MU	IN	GE		0		1		+0
Zechen	X	KL	KO	KK	1	12	4	4		+5

*Das Reittier trägt die halbe Belastung mit

**Schwimmen: ohne Rüstung / mit Rüstung (RS x2)

Gesellschaftstalente

	BE	E1	E2	E3	EB	FP	FB	MQ	Vorteil/Nachteil	2w10+
Bekehren & Überzeugen	X	MU	KL	CH		6	2	2		+2
Betören	X	MU	CH	CH		0		1		+0
Einschüchtern	X	MU	IN	CH		0		1		+0
Etikette	X	KL	IN	CH		3	1	1		+1
Gassenwissen	X	KL	IN	CH		0		1		+0
Menschenkenntnis	X	KL	IN	CH		0		1		+0
Überreden	X	MU	IN	CH		6	2	2		+2
Verkleiden	X	IN	CH	CH		0		1		+0
Willenskraft	X	MU	IN	CH		3	1	1		+1

Naturtalente

	BE	E1	E2	E3	EB	FP	FB	MQ	Vorteil/Nachteil	2w10+
Fährtsuchen		MU	IN	GE		0		1		+0
Fesseln	X	KL	FF	KK	1	0		1		+1
Fischen & Angeln		FF	GE	KO		0		1		+0
Orientierung	X	KL	IN	IN	1	0		1		+1
Pflanzenkunde		KL	FF	KO	1	0		1		+1
Tierkunde		MU	MU	CH		0		1		+0
Wildnisleben		MU	GE	KO		0		1		+0

Talentstil-Sonderfertigkeiten

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Muttersprache

Thorwalsch III

Fremdsprachen

Garethi III
Bosparano II

Schriften

Kusliker Zeichen
Thorwalsche Runen

Berufsgeheimnisse

Fertigkeitsspezialisierung*

1. Spezialisierung 2. Spezialisierung 3. Spezialisierung

Sinnesschärfe (Talent)	Suchen			
(Talent)				

*Eine Probe auf ein Anwendungsgebiet, in dem der Held spezialisiert ist, wird um 1 Punkt erleichtert.

Wissenstalente

	BE	E1	E2	E3	EB	FP	FB	MQ	Vorteil/Nachteil	2w10+
Brett- & Glücksspiel	X	KL	KL	IN	1	0		1		+1
Derographie	X	KL	KL	IN	1	0		1		+1
Geschichtswissen	X	KL	KL	IN	1	9	3	3		+4
Götter & Kulte	X	KL	KL	IN	1	3	1	1		+2
Kriegskunst	X	MU	KL	IN	1	0		1		+1
Magiekunde	X	KL	KL	IN	1	12	4	4		+5
Mechanik	X	KL	KL	IN	1	0		1		+1
Rechnen	X	KL	KL	IN	1	3	1	1		+2
Rechtskunde	X	KL	KL	IN	1	0		1		+1
Sagen & Legenden	X	KL	KL	IN	1	6	2	2		+3
Sphärenkunde	X	KL	KL	IN	1	0		1		+1
Sternkunde	X	KL	KL	IN	1	0		1		+1

Handwerkstalente

	BE	E1	E2	E3	EB	FP	FB	MQ	Vorteil/Nachteil	2w10+
Alchimie		MU	KL	FF	1	9	3	3		+4
Boote & Schiffe		FF	GE	KK		3	1	1		+1
Fahrzeuge		CH	FF	KO		0		1		+0
Handel		KL	IN	CH		0		1		+0
Heilkunde Gift		MU	KL	IN	1	6	2	2		+3
Heilkunde Krankheiten		MU	IN	KO		0		1		+0
Heilkunde Seele		IN	CH	KO		0		1		+0
Heilkunde Wunden		KL	FF	FF	1	3	1	1		+2
Holzbearbeitung		FF	GE	KK		6	2	2		+2
Lebensmittelbearbeitung		IN	FF	FF		0		1		+0
Lederbearbeitung		FF	GE	KO		0		1		+0
Malen & Zeichnen		IN	FF	FF		0		1		+0
Metallbearbeitung		FF	KO	KK		0		1		+0
Musizieren		CH	FF	KO		0		1		+0
Schlösser knacken		IN	FF	FF		0		1		+0
Steinbearbeitung		FF	FF	KK		0		1		+0
Stoffbearbeitung		KL	FF	FF	1	0		1		+1

MQ Maximal mögliche Qualitätsstufen

EB Eigenschaftsbonus ((E1+E2+E3)/6 - 6)

2w10+ Probenwurf (EB + FB - BE)

FP Fertigkeitsspunkte

☐ BE Belastung*

☒ keine Belastung

FB Fertigkeitsbonus (abrd. FP/3)

*Reiten wird nur durch die halbe Belastung, Schwimmen wird durch den doppelten Rüstungsschutz erschwert.

Zauber und Rituale																	
* Begabung		I/II Herausragende Fertigkeit		FZ Malus durch Fremdzauber		LZ Lieblingszauber		FP Fertigkeitsspunkte		FW Fertigkeitswert							
FP Fertigkeitsspunkte		FB Fertigungsbonus ((E1+E2+E3)/6 - 6)		TB Talentbonus (abrd. FW/3)		FR Fertigungsrang (FB + TB)		MQ Max. Qualitätsstufen		MK Merkmalskenntnis							
Tradition Gildenmagier																	
Verbreitung		Zauber / Ritual		Merkmal		MK SK/ZK		Probe		FZ	FP	LZ	FB	TB	FR	MQ	
B Allgemein		Balsam Salabunde		(Zauber)		Heilung		nein -		KL IN FF		6		1	2	+3	2
☐ Zwei Ziele				☐ Zielkategorie Lebewesen						☐ Vier Ziele							
☐ Heilung von Verstümmelung				☐ Brabacians Lebenshauch													
C Allgemein		Analys Arkanstruktur		(Zauber)		Hellsicht		nein -		KL KL IN		9		1	3	+4	3
☒ Zwei Gegenstände				☐ Verkürzte Zauberdauer						☐ Drei Gegenstände							
☐ Größere Reichweite				☐ Vier Gegenstände													
B Allgemein		Oculus Astralis		(Zauber)		Hellsicht		nein -		KL IN CH		6		0	2	+2	2
☐ Längere Wirkungsdauer I				☐ Längere Wirkungsdauer II						☐ Längere Wirkungsdauer III							
☐				☐													
A Allgemein		Odem Arcanum		(Zauber)		Hellsicht		nein -		KL IN IN		12		1	4	+5	4
☐ Zwei Gegenstände				☐ Kegelsicht						☐ Rundumsicht							
☐				☐													
A Gildenmagier		Xenographus		(Ritual)		Hellsicht		nein -		MU KL IN		6		1	2	+3	2
☐ Längere Wirkungsdauer I				☐ Längere Wirkungsdauer II						☐ Besseres Sprachverständnis							
☐				☐													
C Gildenmagier		Sensattacco		(Zauber)		Einfluss		nein -		MU IN GE		12		0	4	+4	4
☒ Längere Wirkungsdauer				☒ Zauberdauer senken						☒ Krit. Treffer ab 17							
☐ Krit. Treffer ab 16				☐ Leichtes Spiel													
C Gildenmagier		Aquafaxius		(Zauber)		Elementar		nein -		MU KL CH		14		0	4	+4	4
☐ Intensiver Strahl				☒ Größere Reichweite						☐ Windender Strahl							
☒ Extremer Schaden				☐ Zwei Ziele													
														0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐										0	0	+0	
☐				☐						☐							
☐				☐		</											

MAGISCHE HANDLUNGEN, SONDERFERTIGKEITEN, VOR- UND NACHTEILE

[illegible]

Ahnenzeichen

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Magische Vorteile

[illegible]

Magische Nachteile

[illegible]

Bannkreise und Schutzkreise

1
2
3
4

① **Magierstab**

1	Bindung des Stabes	0
2	Stab-Apport	-3
3	Ewige Flamme	-2
4	Kraftfokus	-6
5	Seil des Adepten	-2
6	Energiestrah	-5
7		0
8		0
9		0
10		0
11		0
12		0

VOL 0

② **Bannschwert, groß (2H)**

1		(
2		(
3		(
4		(
5		(
6		(
7		(
8		(
9		(
10		(
11		(
12		(

VOL 15

Zaubertricks

1		0
2		0
3		0
4		0
5		0
6		0
7		0
8		0
9		0
10		0
11		0
12		0
13		0
14		0
15		0
16		0
17		0
18		0
19		0
20		0
21		0
22		0
23		0
24		0
25		0
26		0
27		0
28		0
29		0
30		0
31		0
32		0
33		0
34		0

Meistertrick Q

Magische Sonderfertigkeiten

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Magische Sonderfertigkeiten

21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40