

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	10	10	10	14	14	14	15

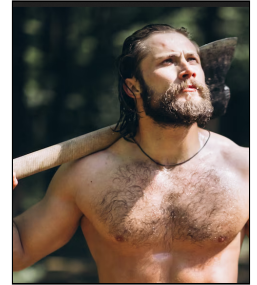
Name	Enno Grünalm		
Familie	Freie Almbauern	Geburtsort	Albenhus
Geburtsdatum	1. Efferd	Alter	19
Spezies	Menschen	Geschlecht	m
Haarfarbe	braun	Körpergröße	105
Kultur	Mittelreicher	Augenfarbe	dunkelbraun
Profession	Händler	Sozialstatus	Frei
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

Erfahren Erfahrungsgrad

1100 AP gesamt

6 AP verfügbar

1094 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Herausragende Kampftechnik (Zweihandhiebaffen), Hohe Lebenskraft III, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II, Zäher Hund

Nachteile

Arm I, Hässlich I, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Angewohnheit (Schlechte Tischmanieren, Unordentlich), Schlechte Eigenschaft (Naiv), Verpflichtungen III (Verschuldeter Held: Lieschens Vater)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Holzbearbeitung: Schlagen & Schneiden, Klettern: Baumklettern, Kraftakt: Ziehen & Zerren), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Eisenwald/Albenhus), Ortskenntnis (Eisenwald/Albenhus), Sammler, Wettervorhersage

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	33	3	0	36
Grundwert:	5			
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
Karmaenergie <i>(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)</i>	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>	1	-1	⊗	0
Grundwert:	-5			
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	2	0	⊗	2
Grundwert:	-5			
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	7	0	⊗	7
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	14	0	⊗	14
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

MU
13

KL
10

IN
10

CH
10

FF
14

GE
14

KO
14

KK
15

Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188–193	Wissenstalente	KL/KL/IN					S. 201–206
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	4	–	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	–		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	0	–	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	7	+1		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	7	+1		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	4	–	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	7	+1		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	–	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	–		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	0	–	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	7	+1		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	7	+1		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	0	–	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	4	–		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	4	–	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	–		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	–		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0	–	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	7	–								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	4	–		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206–213
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0	–	
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S. 194–198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	4	+2	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	4	–	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0	–		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	7	–	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	7	–		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0	–	
Etikette	KL/IN/CH	NEIN	B	0	–		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	–	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	7	–		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	7	–	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	7	–		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	10	0	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	4	–	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	7	–		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	–	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	4	–		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	4	+2		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	7	+1	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	4	–		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	7	–								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	7	–								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	7	+1								

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	Rogolan	I

Eigenschaftsmodifikationen

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

Qualitätsstufen

FERTIGKEITSPUNKTE	QUALITÄTSSTUFE
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
16+	6

Schriften



LE 36	SK 0	ZK 2	AW 7	INI 14	GS 8		
MU 13	KL 10	IN 10	CH 10	FF 14	GE 14	KO 14	KK 15

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	–
Bögen	FF	C	6	8	–
Dolche	GE	B	6	7	5
Fecht Waffen	GE	C	6	7	5
Hieb Waffen	KK	C	6	7	5
Ketten Waffen	KK	C	6	7	–
Lanzen	KK	B	6	7	5
Raufen	GE/KK	B	12	13	8
Schilde	KK	C	6	7	5
Schwerter	GE/KK	C	6	7	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	7	5
Wurf Waffen	FF	B	6	8	–
Zweihandhieb Waffen	KK	C	13	14	9
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	5

Lebensenergie

Max.	Aktuell
36	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="27"/>	1/4 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text" value="18"/>	1/2 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text" value="9"/>	3/4 verloren (+1 Schmerz)
<input type="text" value="5"/>	5 oder weniger (+1 Schmerz)
<input type="text" value="0"/>	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENSB.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT
Beil/Handaxt (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6+3	-1 -2	Mittel	12		6	3	0,75 Stn
Fackel (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6+1	-1 -2	Mittel	12		6	3	0,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Kettenrüstung	13		4	2	–	12 Stn	

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I, Haltegriff, Wuchtschlag I–II

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsu...	<input type="checkbox"/>	Krank <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Liegend <input type="checkbox"/>
Entrückung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutausch	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>	Überrascht <input type="checkbox"/>
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar <input type="checkbox"/>
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
					Handlungsun...	<input type="checkbox"/>	

