

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	10	10	14	14	14	15

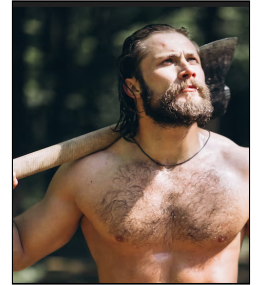
Name	Enno Grünalm		
Familie	Freie Almbauern	Geburtsort	Albenhus
Geburtsdatum	1. Efferd	Alter	19
Spezies	Menschen	Geschlecht	m
Haarfarbe	braun	Körpergröße	105
Kultur	Mittelreicher	Augenfarbe	dunkelbraun
Profession	Händler	Sozialstatus	Frei
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

Erfahren Erfahrungsgrad

1140 AP gesamt

3 AP verfügbar

1137 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
14

KL
11

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	14/14/15					S. 188–193	Wissenstalente	11/11/10					S. 201–206
Fliegen	14/10/14	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	11/11/10	NEIN	A	4	–	
Gaukeleien	14/10/14	JA	A	0	–		Geographie	11/11/10	NEIN	B	0	–	
Klettern	14/14/15	JA	B	7	+1		Geschichtswissen	11/11/10	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	14/14/14	JA	D	7	+1		Götter & Kulte	11/11/10	NEIN	B	4	–	
Kraftakt	14/15/15	JA	B	7	+1		Kriegskunst	14/11/10	NEIN	B	0	–	
Reiten	10/14/15	JA	B	0	–		Magiekunde	11/11/10	NEIN	C	0	–	
Schwimmen	14/14/15	JA	B	7	+1		Mechanik	11/11/14	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	14/14/14	NEIN	D	7	+1		Rechnen	11/11/10	NEIN	A	0	–	
Singen	11/10/14	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	11/11/10	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	11/10/10	EVTL	D	4	–		Sagen & Legenden	11/11/10	NEIN	B	4	–	
Tanzen	11/10/14	JA	A	0	–		Sphärenkunde	11/11/10	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	14/14/14	JA	B	0	–		Sternkunde	11/11/10	NEIN	A	0	–	
Verbergen	14/10/14	JA	C	7	–								
Zechen	11/14/15	NEIN	A	4	–		Handwerkstalente	14/14/14					S. 206–213
							Alchimie	14/11/14	JA	C	0	–	
Gesellschaftstalente	10/10/10					S. 194–198	Boote & Schiffe	14/14/15	JA	B	4	+2	
Bekehren & Überzeugen	14/11/10	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	10/14/14	JA	A	4	–	
Betören	14/10/10	EVTL	B	0	–		Handel	11/10/10	NEIN	B	7	–	
Einschüchtern	14/10/10	NEIN	B	7	–		Heilkunde Gift	14/11/10	JA	B	0	–	
Etikette	11/10/10	NEIN	B	0	–		Heilkunde Krankheiten	14/10/14	JA	B	0	–	
Gassenwissen	11/10/10	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	10/10/14	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	11/10/10	NEIN	C	7	–		Heilkunde Wunden	11/14/14	JA	D	7	+3!	
Überreden	14/10/10	NEIN	C	7	–		Holzbearbeitung	14/14/15	JA	B	10	0	
Verkleiden	10/10/14	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	10/14/14	JA	A	4	–	
Willenskraft	14/10/10	NEIN	D	7	–		Lederbearbeitung	14/14/14	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	10/14/14	JA	A	0	–	
Naturtalente	14/14/14					S. 198–201	Metallbearbeitung	14/14/15	JA	C	0	–	
Fährtensuchen	14/10/14	JA	C	4	–		Musizieren	10/14/14	JA	A	0	–	
Fesseln	11/14/15	EVTL	A	4	–		Schlösserknacken	10/14/14	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	14/14/14	EVTL	A	4	+2		Steinbearbeitung	14/14/15	JA	A	7	+1	
Orientierung	11/10/10	NEIN	B	4	–		Stoffbearbeitung	11/14/14	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	11/14/14	EVTL	C	7	+3!								
Tierkunde	14/14/10	JA	C	7	–								
Wildnisleben	14/14/14	JA	C	7	+1								

Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+
OPTIONAL:
JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT
FW UM DREI HÖHER ALS ANGEZEIGT

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

Schriften

Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	8	9	10	11	12	13	14
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



LE 36	SK 0	ZK 2	AW 7	INI 14	GS 8		
MU 14	KL 11	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	8	5
Fechtwaffen	GE	C	6	8	5
Hiebwaren	KK	C	6	8	5
Kettenwaffen	KK	C	6	8	–
Lanzen	KK	B	6	8	5
Raufen	GE/KK	B	13	15	9
Schilder	KK	C	6	8	5
Schwerter	GE/KK	C	6	8	5
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	8	5
Wurfwaren	FF	B	6	8	–
Zweihandhiebwaren	KK	C	14	16	9
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	5

Lebensenergie

Max. **36** Aktuell

- 27 1/4 verloren (+1 Schmerz)
- 18 1/2 verloren (+1 Schmerz)
- 9 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	B.	AT	PA	GEWICHT
Beil/Handaxt (i)	Hiebwaren	KK 14	1W6+3	-1 -2	Mittel	12		7	3	0,75 Stn
Fackel (i)	Hiebwaren	KK 14	1W6+1	-1 -2	Mittel	12		7	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"/>	

