



# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU <b>14</b>	KL <b>11</b>	IN <b>11</b>	CH <b>11</b>	FF <b>10</b>	GE <b>14</b>	KO <b>14</b>	KK <b>15</b>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

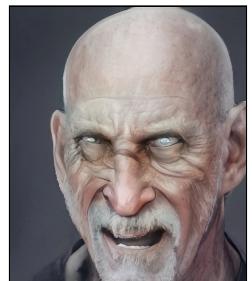
Name	Hagol von Sturzenstein		
Familie	von Sturzenstein	Geburtsort	
Geburtsdatum		Alter	73
Spezies	Menschen	Körpergröße	174
Haarfarbe		Augenfarbe	braun
Kultur	Mittelreicher	Sozialstatus	Niederadel
Profession	Ritter		
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

**Erfahren**

Erfahrungsgrad

**1100**

AP gesamt



**2**

AP verfügbar

**1098**

AP ausgegeben

Portrait/Wappen

## Vorteile

Adel II, Herausragende Kampftechnik (Zweihandschwerter), Reich II, Waffenbegabung (Zweihandschwerter)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
--	------	-----------------	--------	-----

### Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

33	-2	0	<b>31</b>
5			

### Astralenergie

(zo durch Zauberer + Leiteigenschaft)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

—	—	—	—
—	—	—	—

### Karmaenergie

(zo durch Geweiht + Leiteigenschaft)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

—	—	—	—
—	—	—	—

### Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)

Grundwert:

1	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>1</b>
-5			

### Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)

Grundwert:

2	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>2</b>
-5			

### Ausweichen

(GE/2)

7	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>7</b>
---	---	-------------------------------------	----------

### Initiative

(MU + GE)/2

14	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>14</b>
----	---	-------------------------------------	-----------

### Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

Grundwert:

8	-1	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>7</b>
8			

## Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Reiten: Kampfmanöver), Heraldik, Ortskenntnis 0

## Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	



# Heldenbogen

SPIELWERTE

MU <b>14</b>	KL <b>11</b>	IN <b>11</b>	CH <b>11</b>	FF <b>10</b>	GE <b>14</b>	KO <b>14</b>	KK <b>15</b>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

## Talente

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

## Sprachen

Garethi	MS	Bosparano	III
Rogolan	I		

## Schriften

(Alt-)Imperiale Zeichen, Kuslike Zeichen

## 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		

## 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	8	9	10	11	12	13	14
CH	8	9	10	11	12	13	14
FF	7	8	9	10	11	12	13
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

FERTIGKEITS- PUNKTE	QUALITÄTS- STUFE
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
16+	6



# Heldenbogen

KAMPF

LE <b>31</b>	SK <b>1</b>	ZK <b>2</b>	AW <b>7</b>	INI <b>14</b>	GS <b>7</b>
MU <b>14</b>	KL <b>11</b>	IN <b>11</b>	CH <b>11</b>	FF <b>10</b>	GE <b>14</b>

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	<b>6</b>	6	—
Bögen	FF	C	<b>12</b>	12	—
Dolche	GE	B	<b>12</b>	14	8
Fechtwaffen	GE	C	<b>6</b>	8	5
Hiebwaffen	KK	C	<b>12</b>	14	8
Kettenwaffen	KK	C	<b>6</b>	8	—
Lanzen	KK	B	<b>12</b>	14	8
Raufen	GE/KK	B	<b>12</b>	14	8
Schilder	KK	C	<b>12</b>	14	8
Schwerter	GE/KK	C	<b>12</b>	14	8
Stangenwaffen	GE/KK	C	<b>6</b>	8	5
Wurfwaffen	FF	B	<b>6</b>	6	—
Zweihandhiebwaffen	KK	C	<b>12</b>	14	8
Zweihandschwerter	KK	C	<b>13</b>	15	9

## Lebensenergie

Max.	Aktuell
31	
23	1/4 verloren (+1 Schmerz)
16	1/2 verloren (+1 Schmerz)
8	3/4 verloren (+1 Schmerz)
5	5 oder weniger (+1 Schmerz)
0	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

## Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENSB.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT
Zweihänder (2H)	Zweihandschwerter	KK 14	<b>2W6+5</b>	0	-3	Mittel	12	<b>15</b>	<b>6</b>	2,5 Stn
Dolch	Dolche	GE 14	<b>1W6+1</b>	0	0	Kurz	14	<b>14</b>	<b>8</b>	0,5 Stn
Schwerer Dolch	Dolche	GE 14	<b>1W6+2</b>	0	-1	Kurz	14	<b>14</b>	<b>7</b>	0,75 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, Berittener Kampf, Finte I, Schildspalter, Wuchtschlag I

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS		Hörigkeit	
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsun...	<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"/>	Blutrausch	<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"/>		



# Heldenbogen

## BESITZ

MU <b>14</b>	KL <b>11</b>	IN <b>11</b>	CH <b>11</b>	FF <b>10</b>	GE <b>14</b>	KO <b>14</b>	KK <b>15</b>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

## Ausrüstung

## Geldbeutel

## Dukaten

## Silbertaler

Heller

Kreuzer

## Edelsteine

**Schmuck** Amulett, Gold, Ring,  
Gold

Sonstiges

**Gewicht in Stn**

## Tragkraft (KK<sup>x2</sup>)

30

## Tier

Name \_\_\_\_\_

MU

LE

## Attack

## Aktion

## Talent

## Sonde