

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name Hagol von Sturzenstein
Familie von Sturzenstein
Geburtsdatum
Spezies Menschen
Haarfarbe
Kultur Mittelreicher
Profession Ritter
Titel
Charakteristika
Sonstiges

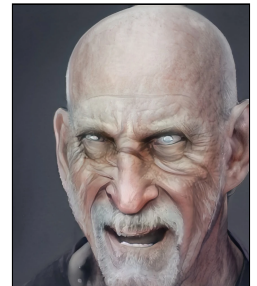
Geburtsort
Alter 73
Geschlecht m
Körpergröße 174
Gewicht 72
Augenfarbe braun
Sozialstatus Niederadel

Erfahren
Erfahrungsgrad

1100
AP gesamt

2
AP verfügbar

1098
AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

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

Nachteile

Behäbig, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Krankheitsanfällig II, Niedrige Lebenskraft II, Schlechte Regeneration (Lebensenergie) II, Zerbrechlich

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Reiten: Kampfmanöver), Heraldik, Ortskenntnis 0

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO) Grundwert:	33	-2	0	31
	5			
Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—	—	—
	—	—		
Karmaenergie (20 durch Geweiht + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—	—	—
	—	—		
Seelenkraft (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6) Grundwert:	1	0	⊗	1
	-5			
Zähigkeit (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6) Grundwert:	2	0	⊗	2
	-5			
Ausweichen (GE/2)	7	0	⊗	7
Initiative (MU + GE)/2	14	0	⊗	14
Geschwindigkeit (GW der Spezies, mögl. Einbeinig) Grundwert:	8	-1	⊗	7
	8			

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Talente

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
Körpertalente	14/14/15					S. 188–193	Wissenstalente	11/11/11					S. 201–206
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	–	
Sinnesschärfe	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	–								
Zeichen	11/14/15	NEIN	A	4	–		Handwerkstalente	10/10/14					S. 206–213
							Alchimie	14/11/10	JA	C	4	–	
Gesellschaftstalente	11/11/11					S. 194–198	Boote & Schiffe	10/14/15	JA	B	4	–	
Bekehren & 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	–	
Naturtalente	14/14/14					S. 198–201	Metallbearbeitung	10/14/15	JA	C	0	–	
Fähr tensuchen	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								

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	Bosparano	III
Rogolan	I		

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

Schriften

(Alt-)Imperiale Zeichen, Kusliker Zeichen



LE 31	SK 1	ZK 2	AW 7	INI 14	GS 7
MU 14	KL 11	IN 11	CH 11	FF 10	GE 14
					KO 14
					KK 15

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	—
Bögen	FF	C	12	12	—
Dolche	GE	B	12	14	8
Fecht Waffen	GE	C	6	8	5
Hieb Waffen	KK	C	12	14	8
Ketten Waffen	KK	C	6	8	—
Lanzen	KK	B	12	14	8
Raufen	GE/KK	B	12	14	8
Schilde	KK	C	12	14	8
Schwerter	GE/KK	C	12	14	8
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	8	5
Wurf Waffen	FF	B	6	6	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	12	14	8
Zweihandschwerter	KK	C	13	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 (zH)	Zweihandschwerter	KK14	2W6+5	0 -3	Mittel	12		15	6	2,5 Stn
Dolch	Dolche	GE14	1W6+1	0 0	Kurz	14		14	8	0,5 Stn
Schwerer Dolch	Dolche	GE14	1W6+2	0 -1	Kurz	14		14	7	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"/>	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"/>	

