

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU 14	KL 16	IN 14	CH 8	FF 10	GE 14	KO 12	KK 14
-----------------	-----------------	-----------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Name Daliseon
Familie
Geburtsdatum
Spezies Menschen
Haarfarbe
Kultur Mittelreicher
Profession Druide (Sumudiener)
Titel
Charakteristika
Sonstiges

Geburtsort
Alter
Geschlecht m
Körpergröße
Gewicht
Augenfarbe
Sozialstatus

Kompetent **Erfahrungsgrad**

1200 AP gesamt
1 AP verfügbar
1199 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Affinität zu Elementaren, Herausragende Kampftechnik (Dolche),
 Hohe Astralkraft V, Waffenbegabung (Dolche), Zauberer

Nachteile

Arm III, Behäbig, Hässlich II, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz,
 Streitsucht), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis ()

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO) Grundwert: 5	29	0	0	29
Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft: 0	36	5	0	41
Karmaenergie (20 durch Geweiht + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft: -	-	-	-	-
Seelenkraft (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6) Grundwert: -5	2	0	×	2
Zähigkeit (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6) Grundwert: -5	1	0	×	1
Ausweichen (GE/2)	7	0	×	7
Initiative (MU + GE)/2	14	0	×	14
Geschwindigkeit (GW der Spezies, mögl. Einbeinig) Grundwert: 8	8	-1	×	7
Wundschwelle (KO/2)	6	0	×	6

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Talente

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
Körpertalente	14/14/14					S. 188–193	Wissenstalente	16/16/14					S. 201–206
Fliegen	14/14/14	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	16/16/14	NEIN	A	0	–	
Gaukeleien	14/8/10	JA	A	0	–		Geographie	16/16/14	NEIN	B	0	–	
Klettern	14/14/14	JA	B	0	–		Geschichtswissen	16/16/14	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	14/14/12	JA	D	4	+3!		Götter & Kulte	16/16/14	NEIN	B	4	+2	
Kraftakt	12/14/14	JA	B	0	–		Kriegskunst	14/16/14	NEIN	B	0	–	
Reiten	8/14/14	JA	B	0	–		Magiekunde	16/16/14	NEIN	C	4	+2	
Schwimmen	14/12/14	JA	B	0	–		Mechanik	16/16/10	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	14/14/12	NEIN	D	4	+3!		Rechnen	16/16/14	NEIN	A	0	–	
Singen	16/8/12	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	16/16/14	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	16/14/14	EVTL	D	4	+2		Sagen & Legenden	16/16/14	NEIN	B	4	+2	
Tanzen	16/8/14	JA	A	0	–		Sphärenkunde	16/16/14	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	14/10/14	JA	B	0	–		Sternkunde	16/16/14	NEIN	A	4	+2	
Verbergen	14/14/14	JA	C	0	–								
Zechen	16/12/14	NEIN	A	0	–		Handwerkstalente	10/10/12					S. 206–213
							Alchimie	14/16/10	JA	C	4	–	
Gesellschaftstalente	14/8/8					S. 194–198	Boote & Schiffe	10/14/14	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	14/16/8	NEIN	B	4	–		Fahrzeuge	8/10/12	JA	A	0	–	
Betören	14/8/8	EVTL	B	0	–		Handel	16/14/8	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	14/14/8	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	14/16/14	JA	B	4	+2	
Etikette	16/14/8	NEIN	B	0	–		Heilkunde Krankheiten	14/14/12	JA	B	4	+3!	
Gassenwissen	16/14/8	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	14/8/12	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	16/14/8	NEIN	C	0	–		Heilkunde Wunden	16/10/10	JA	D	0	–	
Überreden	14/14/8	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	10/14/14	JA	B	4	–	
Verkleiden	14/8/14	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	14/10/10	JA	A	0	–	
Willenskraft	14/14/8	NEIN	D	4	–		Lederbearbeitung	10/14/12	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	14/10/10	JA	A	0	–	
Naturtalente	14/14/12					S. 198–201	Metallbearbeitung	10/12/14	JA	C	0	–	
Fährtsensuchen	14/14/14	JA	C	0	–		Musizieren	8/10/12	JA	A	0	–	
Fesseln	16/10/14	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	14/10/10	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	10/14/12	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	10/10/14	JA	A	0	–	
Orientierung	16/14/14	NEIN	B	0	–		Stoffbearbeitung	16/10/10	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	16/10/12	EVTL	C	7	–								
Tierkunde	14/14/8	JA	C	7	–								
Wildnisleben	14/14/12	JA	C	4	+3!								

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	Goblinisch	I

Schriften

Kusliker Zeichen

Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	13	14	15	16	17	18	19
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	5	6	7	8	9	10	11
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	11	12	13	14	15	16	17
KO	9	10	11	12	13	14	15
KK	11	12	13	14	15	16	17

Qualitätsstufen

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



LE 29	SK 2	ZK 1	AW 7	INI 14	GS 7	WS 6	
MU 14	KL 16	IN 14	CH 8	FF 10	GE 14	KO 12	KK 14

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	—
Bögen	FF	C	6	6	—
Dolche	GE	B	15	17	10
Fecht Waffen	GE	C	6	8	5
Hieb Waffen	KK	C	6	8	5
Ketten Waffen	KK	C	6	8	—
Lanzen	KK	B	6	8	5
Raufen	GE/KK	B	6	8	5
Schilde	KK	C	6	8	5
Schwerter	GE/KK	C	6	8	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	8	5
Wurf Waffen	FF	B	6	6	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	5

Lebensenergie

Max.	Aktuell
29	
22	1/4 verloren (+1 Schmerz)
15	1/2 verloren (+1 Schmerz)
7	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
Druidendolch	Dolche	GE15	1W6+1	-1 0	Kurz	14		16	10	0,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Präziser Stich I

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Krank	
Animosität	☐	☐	☐	☐	Bewegungsu...	☐	Liegend ☐
Begehren	☐	☐	☐	☐	Bewusstlos	☐	Pechmagnet ☐
Belastung	☐	☐	☐	☐	Blind	☐	Raserei ☐
Berauscht	☐	☐	☐	☐	Blutend	☐	Stumm ☐
Betäubung	☐	☐	☐	☐	Blutausch	☐	Taub ☐
Entrückung	☐	☐	☐	☐	Brennend	☐	Überrascht ☐
Furcht	☐	☐	☐	☐	Eingeengt	☐	Übler Geruch ☐
Paralyse	☐	☐	☐	☐	Fixiert	☐	Unsichtbar ☐
Schmerz	☐	☐	☐	☐	Handlungsun...	☐	Vergiftet ☐
Trance	☐	☐	☐	☐	Hörigkeit	☐	Versteint ☐
Überanstren...	☐	☐	☐	☐			
Verwirrung	☐	☐	☐	☐			



MU
14

KL
16

IN
14

CH
8

FF
10

GE
14

KO
12

KK
14

Notizen

Aktuell

Zaubersprüche

[illegible]

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	13	14	15	16	17	18	19
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	5	6	7	8	9	10	11
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	11	12	13	14	15	16	17
KO	9	10	11	12	13	14	15
KK	11	12	13	14	15	16	17

Leiteigenschaft KL	Merkmal(e)
Tradition Druiden	

Magische Sonderfertigkeiten

Bindung des Dolches, Dolch-Apport, Kraft aus der Erde, Tradition (Druiden)

Zaubertricks

Lockruf