

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	13	13	15	8	14	12	12

Name	Giovanni ya Torese		
Familie	ya Torese	Geburtsort	Bethana
Geburtsdatum		Alter	22
Spezies	Menschen	Geschlecht	m
Haarfarbe	braun	Körpergröße	Gewicht 62
Kultur	Horasier	Augenfarbe	
Profession	Höfling (Adelsspross)		
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

Erfahren	Erfahrungsgrad
----------	----------------

1100	AP gesamt
------	-----------

3	AP verfügbar
---	--------------

1097	AP ausgegeben
------	---------------



Portrait/Wappen

### Vorteile

Adel I, Begabung (Betören), Flink, Gutaussehend I, Herausragende Kampftechnik (Fechtwaffen), Herausragender Sinn (Gehör), Waffenbegabung (Fechtwaffen)

### Nachteile

Farbenblind, Kälteempfindlich, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Angewohnheit (Langschläfer), Schlechte Eigenschaft (Spielsucht, Verschwendungssucht), Verpflichtungen I (Adliger gegenüber seinem Lehnsherrn)

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fächersprache, Fertigkeitsspezialisierung (Brett- & Glücksspiel: Kartenspiele, Etikette: Benehmen), Heraldik, Lippenlesen, Ortskenntnis (Bethana), Schmerzen unterdrücken

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	29	0	0	29
Grundwert:	5			
<b>Astralenergie</b> <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
<b>Karmaenergie</b> <i>(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)</i>	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
<b>Seelenkraft</b> <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>	2	-1	⊗	1
Grundwert:	-5			
<b>Zähigkeit</b> <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	1	0	⊗	1
Grundwert:	-5			
<b>Ausweichen</b> <i>(GE/2)</i>	7	0	⊗	7
<b>Initiative</b> <i>(MU + GE)/2</i>	14	0	⊗	14
<b>Geschwindigkeit</b> <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	1	⊗	9
Grundwert:	8			

### Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

MU  
13

KL  
13

IN  
13

CH  
15

FF  
8

GE  
14

KO  
12

KK  
12

## Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	13/14/12					<b>S. 188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	13/13/13					<b>S. 201–206</b>
Fliegen	13/13/14	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	13/13/13	NEIN	A	7	+1	
Gaukeleien	13/15/8	JA	A	0	–		Geographie	13/13/13	NEIN	B	4	+2	
Klettern	13/14/12	JA	B	7	+2!		Geschichtswissen	13/13/13	NEIN	B	4	+2	
Körperbeherrschung	14/14/12	JA	D	7	+2!		Götter & Kulte	13/13/13	NEIN	B	0	–	
Kraftakt	12/12/12	JA	B	0	–		Kriegskunst	13/13/13	NEIN	B	0	–	
Reiten	15/14/12	JA	B	10	+1!		Magiekunde	13/13/13	NEIN	C	0	–	
Schwimmen	14/12/12	JA	B	7	+3!		Mechanik	13/13/8	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	13/13/12	NEIN	D	7	+2!		Rechnen	13/13/13	NEIN	A	4	+2	
Singen	13/15/12	EVTL	A	7	+2!		Rechtskunde	13/13/13	NEIN	A	7	+1	
Sinnesschärfe	13/13/13	EVTL	D	7	+1		Sagen & Legenden	13/13/13	NEIN	B	4	+2	
Tanzen	13/15/14	JA	A	7	+1		Sphärenkunde	13/13/13	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	13/8/14	JA	B	0	–		Sternkunde	13/13/13	NEIN	A	0	–	
Verbergen	13/13/14	JA	C	4	+2								
Zechen	13/12/12	NEIN	A	4	–		<b>Handwerkstalente</b>	8/8/12					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	13/13/8	JA	C	0	–	
<b>Gesellschaftstalente</b>	13/15/15					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	8/14/12	JA	B	4	–	
Bekehren & Überzeugen	13/13/15	NEIN	B	7	+1		Fahrzeuge	15/8/12	JA	A	0	–	
Betören	13/15/15	EVTL	B	10	0		Handel	13/13/15	NEIN	B	7	+1	
Einschüchtern	13/13/15	NEIN	B	7	+1		Heilkunde Gift	13/13/13	JA	B	0	–	
Etikette	13/13/15	NEIN	B	10	0		Heilkunde Krankheiten	13/13/12	JA	B	0	–	
Gassenwissen	13/13/15	EVTL	C	0	–		Heilkunde Seele	13/15/12	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	13/13/15	NEIN	C	7	+1		Heilkunde Wunden	13/8/8	JA	D	0	–	
Überreden	13/13/15	NEIN	C	7	+1		Holzbearbeitung	8/14/12	JA	B	0	–	
Verkleiden	13/15/14	JA	B	4	+2		Lebensmittelbearbeitung	13/8/8	JA	A	0	–	
Willenskraft	13/13/15	NEIN	D	10	0		Lederbearbeitung	8/14/12	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	13/8/8	JA	A	0	–	
<b>Naturtalente</b>	13/14/12					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	8/12/12	JA	C	0	–	
Fährtensuchen	13/13/14	JA	C	0	–		Musizieren	15/8/12	JA	A	0	–	
Fesseln	13/8/12	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	13/8/8	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	8/14/12	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	8/8/12	JA	A	0	–	
Orientierung	13/13/13	NEIN	B	0	–		Stoffbearbeitung	13/8/8	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	13/8/12	EVTL	C	0	–								
Tierkunde	13/13/15	JA	C	0	–								
Wildnisleben	13/14/12	JA	C	0	–								

### Routineproben

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

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

## Schriften

(Alt-)Imperiale Zeichen, Kusliker Zeichen

## Eigenschaftsmodifikationen

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

## 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 1	ZK 1	AW 7	INI 14	GS 9			
MU 13	KL 13	IN 13	CH 15	FF 8	GE 14	KO 12	KK 12	

### Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	-
Bögen	FF	C	6	6	-
Dolche	GE	B	12	13	8
Fecht Waffen	GE	C	13	14	9
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	12	13	8
Schilde	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	6	7	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	7	5
Wurf Waffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

### Lebensenergie

Max. **29**      Aktuell

- 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
Dolch	Dolche	GE14	1W6+1	0 0	Kurz	14		13	8	0,5 Stn
Rapier	Fecht Waffen	GE15	1W6+3	+1 0	Mittel	8		15	9	1 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

Einhändiger Kampf, Finte I, Präziser Stich I, Verbessertes Ausweichen I

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"/>	

