

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name	Horasischer Cavalliere		
Familie	Geburtsort	Bethana	
Geburtsdatum	Alter	22	Geschlecht m
Spezies	Menschen	Körpergröße	Gewicht 62
Haarfarbe	braun	Augenfarbe	
Kultur	Horasier	Sozialstatus	Niederadel
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
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	29	0	0	29
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>	2	-1	X	1
Grundwert:	-5			
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	1	0	X	1
Grundwert:	-5			
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	7	0	X	7
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	14	0	X	14
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	1	X	9
Grundwert:	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	13/14/12					S. 188–193	Wissenstalente	13/13/13					S. 201–206
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	–		Handwerkstalente	8/8/12					S. 206–213
							Alchimie	13/13/8	JA	C	0	–	
Gesellschaftstalente	13/15/15					S. 194–198	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	–	
Naturtalente	13/14/12					S. 198–201	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"/>	

