

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
11	13	14	12	14	11	12	13

Name	Tasswyn Tüdelbohr		
Familie	Geburtsort		
Geburtsdatum	Alter	Geschlecht f	
Spezies	Zwerge	Körpergröße	135 Gewicht 56
Haarfarbe	schwarz	Augenfarbe	blau
Kultur	Hügelzwerge	Sozialstatus	Frei
Profession	Händlerin (Fahrende Händlerin)		
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

Erfahren Erfahrungsgrad

1100 AP gesamt

4 AP verfügbar

1096 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

### Vorteile

Angenehmer Geruch, Dunkelsicht II, Flink, Herausragende Fertigkeit (Mechanik, Rechnen), Herausragender Sinn (Tastsinn), Immunität gegen Tulmadron, Reich III, Schwer zu verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zwergennase

### Nachteile

Angst vor dem Meer II, Farbenblind, Kälteempfindlich, Persönlichkeitsschwächen (Verwöhnt), Schlechte Angewohnheit (Langschläfer), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier), Sprachfehler, Unfähig (Schwimmen), Verpflichtungen II (Sippenmitglied gegenüber der Sippe: Handwerker Gilde)

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Berufsgeheimnis (Geometrie, Uhrwerk), Eiserner Wille I, Fallen entschärfen, Fertigkeitsspezialisierung (Handel: Feilschen, Mechanik: Komplexe Systeme), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Ferdok)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	32	0	0	32
Grundwert:	8			
<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	0	⊗	2
Grundwert:	-4			
<b>Zähigkeit</b> <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	2	0	⊗	2
Grundwert:	-4			
<b>Ausweichen</b> <i>(GE/2)</i>	6	0	⊗	6
<b>Initiative</b> <i>(MU + GE)/2</i>	11	0	⊗	11
<b>Geschwindigkeit</b> <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	6	1	⊗	7
Grundwert:	6			

### Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

## Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	11/11/13					<b>S. 188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	13/13/14					<b>S. 201–206</b>
Fliegen	11/14/11	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	13/13/14	NEIN	A	0	–	
Gaukeleien	11/12/14	JA	A	0	–		Geographie	13/13/14	NEIN	B	4	+2	
Klettern	11/11/13	JA	B	0	–		Geschichtswissen	13/13/14	NEIN	B	0	–	
Körperbeherrschung	11/11/12	JA	D	4	–		Götter & Kulte	13/13/14	NEIN	B	4	+2	
Kraftakt	12/13/13	JA	B	0	–		Kriegskunst	11/13/14	NEIN	B	0	–	
Reiten	12/11/13	JA	B	0	–		Magiekunde	13/13/14	NEIN	C	0	–	
Schwimmen	11/12/13	JA	B	0	–		Mechanik	13/13/14	NEIN	B	11	0	
Selbstbeherrschung	11/11/12	NEIN	D	8	–		Rechnen	13/13/14	NEIN	A	11	0	
Singen	13/12/12	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	13/13/14	NEIN	A	0	–	
Sinnesschärfe	13/14/14	EVTL	D	8	+1		Sagen & Legenden	13/13/14	NEIN	B	4	+2	
Tanzen	13/12/11	JA	A	8	–		Sphärenkunde	13/13/14	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	11/14/11	JA	B	0	–		Sternkunde	13/13/14	NEIN	A	0	–	
Verbergen	11/14/11	JA	C	4	–								
Zechen	13/12/13	NEIN	A	4	+3!		<b>Handwerkstalente</b>	14/14/12					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	11/13/14	JA	C	0	–	
<b>Gesellschaftstalente</b>	14/12/12					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	14/11/13	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	11/13/12	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	12/14/12	JA	A	4	–	
Betören	11/12/12	EVTL	B	0	–		Handel	13/14/12	NEIN	B	10	+1!	
Einschüchtern	11/14/12	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	11/13/14	JA	B	0	–	
Etikette	13/14/12	NEIN	B	4	+3!		Heilkunde Krankheiten	11/14/12	JA	B	0	–	
Gassenwissen	13/14/12	EVTL	C	4	+3!		Heilkunde Seele	14/12/12	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	13/14/12	NEIN	C	8	+2!		Heilkunde Wunden	13/14/14	JA	D	0	–	
Überreden	11/14/12	NEIN	C	8	–		Holzbearbeitung	14/11/13	JA	B	8	+3!	
Verkleiden	14/12/11	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	14/14/14	JA	A	8	+1	
Willenskraft	11/14/12	NEIN	D	4	–		Lederbearbeitung	14/11/12	JA	B	4	–	
							Malen & Zeichnen	14/14/14	JA	A	8	+1	
<b>Naturtalente</b>	11/11/12					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	14/12/13	JA	C	8	+2!	
Fährtensuchen	11/14/11	JA	C	0	–		Musizieren	12/14/12	JA	A	0	–	
Fesseln	13/14/13	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	14/14/14	JA	C	8	+1	
Fischen & Angeln	14/11/12	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	14/14/13	JA	A	4	+2	
Orientierung	13/14/14	NEIN	B	0	–		Stoffbearbeitung	13/14/14	JA	A	4	+2	
Pflanzenkunde	13/14/12	EVTL	C	4	+3!								
Tierkunde	11/11/12	JA	C	8	–								
Wildnisleben	11/11/12	JA	C	0	–								

### Routineproben

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

PROBEN-MOD	NÖTIGER FW	PROBEN-MOD	NÖTIGER FW
ab +3	1	–1	13
+2	4	–2	16
+1	7	–3	19
+/-0	10		

## Sprachen

Rogolan	MS	Garethi	II
Angram	I		

## Schriften

Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen

## Eigenschaftsmodifikationen

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

## Qualitätsstufen

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



LE <b>32</b>	SK <b>2</b>	ZK <b>2</b>	AW <b>6</b>	INI <b>11</b>	GS <b>7</b>			
MU <b>11</b>	KL <b>13</b>	IN <b>14</b>	CH <b>12</b>	FF <b>14</b>	GE <b>11</b>	KO <b>12</b>	KK <b>13</b>	

### Kampftechniken

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

### Lebensenergie

Max. **32**      Aktuell

- 24    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
Rabenschnabel	Hieb Waffen	KK 14	1W6+4	0 -1	Mittel	12		13	6	1,5 Stn

### Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Eisenwalder	Armbrüste	2/10 Akt.	1W6+4	Bolzen	10/50/80	6		14	3,75 Stn

### Rüstungen

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

### Schild/Parierwaffe

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

### Kampfsonderfertigkeiten

Präziser Schuss/Wurf 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"/>	

