

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name	Thurescha Tüdelbohr		
Familie	Tüdelbohr	Geburtsort	Angbar
Geburtsdatum		Alter	Geschlecht f
Spezies	Zwerge	Körpergröße	137 Gewicht 58
Haarfarbe	blond	Augenfarbe	grau
Kultur	Hügelzwerge	Sozialstatus	Frei
Profession	Händlerin		
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

Erfahren		Erfahrungsgrad
1100	AP gesamt	
2	AP verfügbar	
1098	AP ausgegeben	
Portrait/Wappen		

Vorteile

Dunkelsicht II, Immunität gegen (Alkohol, Tulmadron), Soziale Anpassungsfähigkeit, Zwergennase

Nachteile

Angst vor dem Meer II, Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier), Unfähig (Einschüchtern, Schwimmen)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Allgemeinwissen, Fertigkeitsspezialisierung (Handel: Feilschen), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Angbar), Weg der Gelehrten (Mechanik)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO) Grundwert:	32	0	0	32
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:	2	0	⊗	2
Zähigkeit (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6) Grundwert:	2	0	⊗	2
Ausweichen (GE/2)	6	0	⊗	6
Initiative (MU + GE)/2	11	0	⊗	11
Geschwindigkeit (GW der Spezies, mögl. Einbeinig) Grundwert:	6	0	⊗	6
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	11/11/13					S. 188–193	Wissenstalente	13/13/14					S. 201–206
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	8	–		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	8	+1	
Selbstbeherrschung	11/11/12	NEIN	D	8	–		Rechnen	13/13/14	NEIN	A	8	+1	
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	4	–		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	8	–								
Zeichen	13/12/13	NEIN	A	4	+3!		Handwerkstalente	14/14/12					S. 206–213
							Alchimie	11/13/14	JA	C	4	–	
Gesellschaftstalente	14/12/12					S. 194–198	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	8	+2!	
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	4	–	
Verkleiden	14/12/11	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	14/14/14	JA	A	4	+2	
Willenskraft	11/14/12	NEIN	D	8	–		Lederbearbeitung	14/11/12	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	14/14/14	JA	A	4	+2	
Naturtalente	11/11/12					S. 198–201	Metallbearbeitung	14/12/13	JA	C	4	+3!	
Fähr tensuchen	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	0	–	
Orientierung	13/14/14	NEIN	B	0	–		Stoffbearbeitung	13/14/14	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	13/14/12	EVTL	C	0	–								
Tierkunde	11/11/12	JA	C	0	–								
Wildnisleben	11/11/12	JA	C	0	–								

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

Rogolan	MS	Garethi	III
Angram	I		

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

Schriften

Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen



LE 32	SK 2	ZK 2	AW 6	INI 11	GS 6	WS 6	
MU 11	KL 13	IN 14	CH 12	FF 14	GE 11	KO 12	KK 13

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	12	14	—
Bögen	FF	C	6	8	—
Dolche	GE	B	12	13	7
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	9	10	6
Schilde	KK	C	6	7	4
Schleudern	FF	B	12	14	—
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangen Waffen	GE/KK	C	9	10	6
Wurf Waffen	FF	B	12	14	—
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
Beil/Handaxt (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6+2	-1 -2	Mittel	12		12	5	0,75 Stn
Lindwurmschläger	Hieb Waffen	KK 14	1W6+4	0 -1	Kurz	12		13	6	1 Stn
Messer	Dolche	GE 14	1W6+1	0 -2	Kurz	14		13	5	0,25 Stn
Schmiedehammer (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6+3	0 -3	Mittel	12		13	4	1,25 Stn
Nudel-/Teigholz (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6+1	-1 -2	Mittel	12		12	5	1,25 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Schleuder	Schleudern	2 Akt.	1W6+2	Steinchen	5/25/60	4		14	0,25 Stn

Rüstungen

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

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

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	☐	☐	☐	☐			



Notizen