

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU 11	KL 15	IN 13	CH 13	FF 13	GE 11	KO 12	KK 12
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Name Umbert Bold

Familie

Geburtsdatum

Spezies Menschen

Haarfarbe schwarz

Kultur Mittelreicher

Profession Schreiber

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Geburtsort Norisburg

Alter 16 Geschlecht m

Körpergröße 168 Gewicht 58

Augenfarbe blau

Sozialstatus Frei

Erfahren

Erfahrungssgrad

1100

AP gesamt

0

AP verfügbar

1100

AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Unscheinbar

Nachteile

Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd:), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO)	29	0	0	29
Grundwert:	5			
Astralenergie (zo durch Zauberer + Leiteigenschaft)	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
Karmaenergie (zo durch Geweih + Leiteigenschaft)	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
Seelenkraft (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)	2	0	✗	2
Grundwert:	-5			
Zähigkeit (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)	1	0	✗	1
Grundwert:	-5			
Ausweichen (GE/2)	6	0	✗	6
Initiative (MU + GE)/2	11	0	✗	11

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Archivar, Fachwissen, Ortskenntnis (Norisburg), Schriftstellerei (Fachpublikationen: Sagen & Legenden), Weg der Gelehrten (Sagen & Legenden)

Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

Grundwert:

8	0	✗	8
8			
6	0	✗	6

Wundschwelle

(KO/2)

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Heldenbogen

SPIELWERTE

MU 11	KL 15	IN 13	CH 13	FF 13	GE 11	KO 12	KK 12
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	
Körpertalente	11/11/12					S.188–193	Wissenstalente	15/15/13					S.201–206	
Fliegen	11/13/11	JA	B	0	—		Brett- & Glücksspiel	15/15/13	NEIN	A	10	0		
Gaukelen	11/13/13	JA	A	0	—		Geographie	15/15/13	NEIN	B	10	0		
Klettern	11/11/12	JA	B	4	—		Geschichtswissen	15/15/13	NEIN	B	10	0		
Körperbeherrschung	11/11/12	JA	D	4	—		Götter & Kulte	15/15/13	NEIN	B	10	0		
Kraftakt	12/12/12	JA	B	0	—		Kriegskunst	11/15/13	NEIN	B	0	—		
Reiten	13/11/12	JA	B	9	—		Magiekunde	15/15/13	NEIN	C	0	—		
Schwimmen	11/12/12	JA	B	8	—		Mechanik	15/15/13	NEIN	B	0	—		
Selbstbeherrschung	11/11/12	NEIN	D	10	—		Rechnen	15/15/13	NEIN	A	10	0		
Singen	15/13/12	EVTL	A	0	—		Rechtskunde	15/15/13	NEIN	A	10	0		
Sinneschärfe	15/13/13	EVTL	D	10	0		Sagen & Legenden	15/15/13	NEIN	B	10	0		
Tanzen	15/13/11	JA	A	0	—		Sphärenkunde	15/15/13	NEIN	B	10	0		
Taschendiebstahl	11/13/11	JA	B	0	—		Sternkunde	15/15/13	NEIN	A	10	0		
Verbergen	11/13/11	JA	C	0	—									
Zechen	15/12/12	NEIN	A	10	+2!		Handwerkstalente	13/13/12					S.206–213	
							Alchimie	11/15/13	JA	C	0	—		
Gesellschaftstalente	13/13/13					S.194–198	Boote & Schiffe	13/11/12	JA	B	0	—		
Bekehren & Überzeugen	11/15/13	NEIN	B	0	—		Fahrzeuge	13/13/12	JA	A	0	—		
Betören	11/13/13	EVTL	B	0	—		Handel	15/13/13	NEIN	B	5	+2		
Einschüchtern	11/13/13	NEIN	B	0	—		Heilkunde Gift	11/15/13	JA	B	0	—		
Etikette	15/13/13	NEIN	B	6	+2		Heilkunde Krankheiten	11/13/12	JA	B	0	—		
Gassenwissen	15/13/13	EVTL	C	7	+1		Heilkunde Seele	13/13/12	NEIN	B	0	—		
Menschenkenntnis	15/13/13	NEIN	C	5	+2		Heilkunde Wunden	15/13/13	JA	D	0	—		
Überreden	11/13/13	NEIN	C	5	—		Holzbearbeitung	13/11/12	JA	B	4	—		
Verkleiden	13/13/11	JA	B	0	—		Lebensmittelbearbeitung	13/13/13	JA	A	0	—		
Willenskraft	11/13/13	NEIN	D	6	—		Lederbearbeitung	13/11/12	JA	B	0	—		
							Malen & Zeichnen	13/13/13	JA	A	10	0		
Naturtalente	11/11/12					S.198–201	Metallbearbeitung	13/12/12	JA	C	5	—		
Fährtensuchen	11/13/11	JA	C	0	—		Musizieren	13/13/12	JA	A	0	—		
Fesseln	15/13/12	EVTL	A	0	—		Schlösserknacken	13/13/13	JA	C	0	—		
Fischen & Angeln	13/11/12	EVTL	A	4	—		Steinbearbeitung	13/13/12	JA	A	0	—		
Orientierung	15/13/13	NEIN	B	8	+1		Stoffbearbeitung	15/13/13	JA	A	5	+2		
Pflanzenkunde	15/13/12	EVTL	C	9	+2!									
Tierkunde	11/11/13	JA	C	9	—		Routineproben							
Wildnisleben	11/11/12	JA	C	0	—		ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+ OPTIONAL: JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT FW UM DREI HÖHER ALS ANGEgeben							

Sprachen

Garethi	MS	Bosparano	III
Goblinisch	II	Rogolan	II

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	8	9	10	11	12	13	14
KL	12	13	14	15	16	17	18
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	10	11	12	13	14	15	16
FF	10	11	12	13	14	15	16
GE	8	9	10	11	12	13	14
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

Schriften

Kusliker Zeichen

Heldenbogen

KAMPF

LE 29	SK 2	ZK 1	AW 6	INI 11	GS 8	WS 6
MU 11	KL 15	IN 13	CH 13	FF 13	GE 11	KO 12

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	—
Bögen	FF	C	6	7	—
Dolche	GE	B	8	9	5
Fechtwaffen	GE	C	10	11	6
Hiebwaffen	KK	C	6	7	4
Kettenwaffen	KK	C	6	7	—
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	8	9	5
Schilder	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	7	4
Wurfwaffen	FF	B	6	7	—
Zweihandhiebwaffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

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
Rapier	Fechtwaffen	GE 15	1W6+3	+1	0	Mittel	8	12	6	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

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS		Krank
Animosität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungs...	<input type="checkbox"/>	Liegend
Begehrten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Raserei
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutend	<input type="checkbox"/>	Stumm
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutrausch	<input type="checkbox"/>	Taub
Entrückung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>	Überrascht
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>	Übler Geruch
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Handlungsun...	<input type="checkbox"/>	Vergiftet
Trance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>	Versteinert
Überanstren...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

Heldenbogen

MU 11	KL 15	IN 13	CH 13	FF 13	GE 11	KO 12	KK 12
-----------------	---------------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Ausrüstung

GESAMT 286,1 7,35

Tragkraft (KK $\times 2$)

wicht in Stn

Tier

Name	Größe		Typ		AP	/					
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK				
LE	AE	SK	ZK	RS	INI	GS					
Attacke		AT		PA		TP					
Aktionen											
Talente											
Sonderfertigkeiten											
Notizen											