

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name: Umberto 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
 Erfahrungsgrad

1100 AP gesamt
 0 AP verfügbar
 1100 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Unscheinbar

Nachteile

Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd:), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

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

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO) Grundwert:	29	0	0	29
	5			
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
	-5			
Zähigkeit (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6) Grundwert:	1	0	⊗	1
	-5			
Ausweichen (GE/2)	6	0	⊗	6
Initiative (MU + GE)/2	11	0	⊗	11
Geschwindigkeit (GW der Spezies, mögl. Einbeinig) Grundwert:	8	0	⊗	8
	8			
Wundschwelle (KO/2)	6	0	⊗	6

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	O	
Gaukeleien	11/13/13	JA	A	0	–		Geographie	15/15/13	NEIN	B	10	O	
Klettern	11/11/12	JA	B	4	–		Geschichtswissen	15/15/13	NEIN	B	10	O	
Körperbeherrschung	11/11/12	JA	D	4	–		Götter & Kulte	15/15/13	NEIN	B	10	O	
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	O	
Singen	15/13/12	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	15/15/13	NEIN	A	10	O	
Sinnesschärfe	15/13/13	EVTL	D	10	O		Sagen & Legenden	15/15/13	NEIN	B	10	O	
Tanzen	15/13/11	JA	A	0	–		Sphärenkunde	15/15/13	NEIN	B	10	O	
Taschendiebstahl	11/13/11	JA	B	0	–		Sternkunde	15/15/13	NEIN	A	10	O	
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	O	
Naturtalente	11/11/12					S. 198–201	Metallbearbeitung	13/12/12	JA	C	5	–	
Fährtsensuchen	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	–								
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

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	KK 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
Fecht Waffen	GE	C	10	11	6
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Ketten Waffen	KK	C	6	7	—
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	8	9	5
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	7	—
Zweihandhieb Waffen	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	Fecht Waffen	GE15	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"/>	Bewegungsu...	<input type="checkbox"/>	Liegend <input type="checkbox"/>
Begehren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Raserei <input type="checkbox"/>
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutend	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutausch	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Entrückung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>	Überrascht <input type="checkbox"/>
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>	Übler Geruch <input type="checkbox"/>
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar <input type="checkbox"/>
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Handlungsun...	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Trance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hörigkeit	<input type="checkbox"/>	Versteint <input type="checkbox"/>
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"/>			

