

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	10	13	10	10	14	14	14

Name	Asha saba Nabatili
Familie	Nabatili
Geburtsdatum	1020
Spezies	Menschen
Haarfarbe	schwarz
Kultur	Aranier
Profession	Baburiner Kriegerin
Titel	
Charakteristika	
Sonstiges	

Geburtsort	Baburin		
Alter	23	Geschlecht	f
Körpergröße	165	Gewicht	65
Augenfarbe	dunkelbraun		
Sozialstatus	Adel		

Erfahren

Erfahrungsgrad

1100

AP gesamt

0

AP verfügbar

1100

AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Adel II, Begabung (Reiten), Hohe Lebenskraft III, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I, Waffenbegabung (Schwerter), Zäher Hund

Nachteile

Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Verwöhnt), Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube, Spielsucht), Verpflichtungen (Adliger gegenüber seinem Lehnsherrn II, Sippenmitglied gegenüber der Sippe II)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Selbstbeherrschung: Handlungsfähigkeit bewahren), Ortskenntnis (Aranien)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	33	3	0	36
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>	1	0	⊗	1
Grundwert:	-5			
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	2	0	⊗	2
Grundwert:	-5			
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	7	0	⊗	7
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	15	1	⊗	16
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			
Wundschwelle <i>(KO/2)</i>	7	0	⊗	7

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Heldenbogen

SPIELWERTE

MU
15

KL
10

IN
13

CH
10

FF
10

GE
14

KO
14

KK
14

Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	ANMERKUNG
Körpertalente	15/14/14					S. 188–193	Wissenstalente	10/10/13					S. 201–206
Fliegen	15/13/14	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	10/10/13	NEIN	A	8	–	
Gaukeleien	15/10/10	JA	A	0	–		Geographie	10/10/13	NEIN	B	3	–	
Klettern	15/14/14	JA	B	0	–		Geschichtswissen	10/10/13	NEIN	B	5	–	
Körperbeherrschung	14/14/14	JA	D	6	+2		Götter & Kulte	10/10/13	NEIN	B	4	–	
Kraftakt	14/14/14	JA	B	5	+2		Kriegskunst	15/10/13	NEIN	B	8	–	
Reiten	10/14/14	JA	B	10	+3!		Magiekunde	10/10/13	NEIN	C	0	–	
Schwimmen	14/14/14	JA	B	3	+3		Mechanik	10/10/10	NEIN	B	0	–	
Selbstbeherrschung	15/15/14	NEIN	D	10	0		Rechnen	10/10/13	NEIN	A	4	–	
Singen	10/10/14	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	10/10/13	NEIN	A	4	–	
Sinnesschärfe	10/13/13	EVTL	D	3	–		Sagen & Legenden	10/10/13	NEIN	B	5	–	
Tanzen	10/10/14	JA	A	0	–		Sphärenkunde	10/10/13	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	15/10/14	JA	B	0	–		Sternkunde	10/10/13	NEIN	A	0	–	
Verbergen	15/13/14	JA	C	0	–								
Zechen	10/14/14	NEIN	A	3	–		Handwerkstalente	10/10/14					S. 206–213
							Alchimie	15/10/10	JA	C	0	–	
Gesellschaftstalente	13/10/10					S. 194–198	Boote & Schiffe	10/14/14	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	15/10/10	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	10/10/14	JA	A	10	–	
Betören	15/10/10	EVTL	B	4	–		Handel	10/13/10	NEIN	B	8	–	
Einschüchtern	15/13/10	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	15/10/13	JA	B	0	–	
Etikette	10/13/10	NEIN	B	6	–		Heilkunde Krankheiten	15/13/14	JA	B	0	–	
Gassenwissen	10/13/10	EVTL	C	3	–		Heilkunde Seele	13/10/14	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	10/13/10	NEIN	C	5	–		Heilkunde Wunden	10/10/10	JA	D	0	–	
Überreden	15/13/10	NEIN	C	6	–		Holzbearbeitung	10/14/14	JA	B	3	–	
Verkleiden	13/10/14	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	13/10/10	JA	A	0	–	
Willenskraft	15/13/10	NEIN	D	3	–		Lederbearbeitung	10/14/14	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	13/10/10	JA	A	0	–	
Naturtalente	15/14/14					S. 198–201	Metallbearbeitung	10/14/14	JA	C	0	–	
Fährtensuchen	15/13/14	JA	C	0	–		Musizieren	10/10/14	JA	A	0	–	
Fesseln	10/10/14	EVTL	A	5	–		Schlösserknacken	13/10/10	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	10/14/14	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	10/10/14	JA	A	0	–	
Orientierung	10/13/13	NEIN	B	4	–		Stoffbearbeitung	10/10/10	JA	A	1	–	
Pflanzenkunde	10/10/14	EVTL	C	0	–								
Tierkunde	15/15/10	JA	C	3	–								
Wildnisleben	15/14/14	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	Tulamidya	III
Ferkina	I		

Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	12	13	14	15	16	17	18
KL	7	8	9	10	11	12	13
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	7	8	9	10	11	12	13
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	11	12	13	14	15	16	17
KO	11	12	13	14	15	16	17
KK	11	12	13	14	15	16	17

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, Tulamidya-Zeichen

Heldenbogen

KAMPF

LE 36	SK 1	ZK 2	AW 7	INI 16	GS 8	WS 7	
MU 15	KL 10	IN 13	CH 10	FF 10	GE 14	KO 14	KK 14

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	–
Bögen	FF	C	12	12	–
Dolche	GE	B	8	10	6
Fecht Waffen	GE	C	6	8	5
Hieb Waffen	KK	C	6	8	5
Ketten Waffen	KK	C	6	8	–
Lanzen	KK	B	10	12	7
Raufen	GE/KK	B	8	10	6
Schilder	KK	C	6	8	5
Schwerter	GE/KK	C	12	14	8
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	8	5
Wurf Waffen	FF	B	12	12	–
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	5

Lebensenergie

Max.	Aktuell
36	
27	1/4 verloren (+1 Schmerz)
18	1/2 verloren (+1 Schmerz)
9	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
Fackel (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6	-1 -2	Mittel	12		7	3	0,5 Stn
Khunchomer	Schwerter	GE/KK 15	1W6+4	0 0	Mittel	13		14	8	1,25 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Kurzbogen	Bögen	1 Akt.	1W6+4	Pfeil	10/50/80	4		12	0,5 Stn

Rüstungen

RÜSTUNGEN	Ko	To	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	GEWICHT
Kettenhemd	0	4	4	4	4	4	2	–	9 Stn

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit, Baburin-Stil, Befehl Sichelangriff, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Gezielter Angriff, Kampfflexe I, Lanzenangriff, Präziser Schuss/Wurf I, Wuchtschlag I

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
Begehren	<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"/>	Blutausch	<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"/> Versteint
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

BESITZ

MU
15

KL
10

IN
13

CH
10

FF
10

GE
14

KO
14

KK
14

Ausrüstung

GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN	GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN
Amulett, Silber	12	0,05			Verband, 10 Stück	12,5	0,05		
Angel mit Angelschnur	3	0,5			Waffenpflegeset (Schleifstein, Tücher)	1	1		
Becher	0,3	0,1			Wolldecke	2	1,5		
Bogensehne	1	0,05			Wundnähtzeug	4,5	0,1		
Brettspiel	5	1			Zelt, 1 Person	14,5	3		
Dolchscheide	5	0,25							
Essbesteck	0,5	0,1							
Fackel	0,5	0,5							
Fesselseil, Leder, pro Schritt	0,4	0,25							
Feuerstein und Stahl	3	0,25							
Geldkatze	2	0,1							
Gürteltasche	4	0,25							
Halskette, Silber	22	0,15							
Hose mit Hosentasche	3	0,75							
Kaftan	7,5	1,25							
Kettenhemd	125	9							
Kettenrüstung	250	12							
Khunchomer	210	1,25							
Köcher, für 20 Pfeile oder Bolzen	15	0,75							
Kurzbogen	45	0,5							
Messer	10	0,25							
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Pfeil	0,4								
Schwertscheide	12	0,75							
Unterkleidung für Metallrüstungen	12	2,5							

GESAMT **786,7** **38,2**

Geldbeutel

Dukaten

Silbertaler

Heller

Kreuzer

Edelsteine

Schmuck

Sonstiges

Gewicht in Stn

Tragkraft
(KKx2)

28

Tier

Name Größe Typ AP /

MU KL IN CH FF GE KO KK

LE AE SK ZK RS INI GS

Angriff AT PA TP RW

Aktionen

Talente

Sonderfertigkeiten

Notizen