

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
11	12	12	11	15	13	12	14

Name Pandur Bärenötter  
 Familie  
 Geburtsdatum 23 Efferd  
 Spezies Menschen  
 Haarfarbe weißblond  
 Kultur Fjarninger  
 Profession Jäger  
 Titel  
 Charakteristika  
 Sonstiges

Geburtsort  
 Alter 19 Geschlecht m  
 Körpergröße 188 Gewicht 79  
 Augenfarbe blau  
 Sozialstatus Frei

Erfahren Erfahrungsgrad

1100 AP gesamt

0 AP verfügbar

1100 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

### Vorteile

Hohe Zähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) III, Zäher Hund

### Nachteile

Niedrige Seelenkraft

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Fährtsensuchen: Verwischen eigener Fährte), Ortskenntnis ()

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	29	0	0	29
Grundwert:	5			

<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>	1	-1	⊗	0
Grundwert:	-5			

<b>Zähigkeit</b> <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	1	1	⊗	2
Grundwert:	-5			

<b>Ausweichen</b> <i>(GE/2)</i>	7	0	⊗	7
------------------------------------	---	---	---	---

<b>Initiative</b> <i>(MU + GE)/2</i>	12	0	⊗	12
---	----	---	---	----

<b>Geschwindigkeit</b> <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			

<b>Wundschwelle</b> <i>(KO/2)</i>	6	0	⊗	6
--------------------------------------	---	---	---	---

### Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

# Heldenbogen

## SPIELWERTE

MU  
11

KL  
12

IN  
12

CH  
11

FF  
15

GE  
13

KO  
12

KK  
14

## Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	11/13/14					<b>S. 188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	12/12/12					<b>S. 201–206</b>
Fliegen	11/12/13	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	12/12/12	NEIN	A	0	–	
Gaukeleien	11/11/15	JA	A	0	–		Geographie	12/12/12	NEIN	B	10	+3!	
Klettern	11/13/14	JA	B	7	+3!		Geschichtswissen	12/12/12	NEIN	B	10	+3!	
Körperbeherrschung	13/13/12	JA	D	6	+3!		Götter & Kulte	12/12/12	NEIN	B	2	–	
Kraftakt	12/14/14	JA	B	5	+3!		Kriegskunst	11/12/12	NEIN	B	3	–	
Reiten	11/13/14	JA	B	1	–		Magiekunde	12/12/12	NEIN	C	0	–	
Schwimmen	13/12/14	JA	B	5	+3!		Mechanik	12/12/15	NEIN	B	6	–	
Selbstbeherrschung	11/11/12	NEIN	D	5	–		Rechnen	12/12/12	NEIN	A	10	+3!	
Singen	12/11/12	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	12/12/12	NEIN	A	4	–	
Sinnesschärfe	12/12/12	EVTL	D	6	–		Sagen & Legenden	12/12/12	NEIN	B	4	–	
Tanzen	12/11/13	JA	A	0	–		Sphärenkunde	12/12/12	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	11/15/13	JA	B	0	–		Sternkunde	12/12/12	NEIN	A	5	–	
Verbergen	11/12/13	JA	C	6	–								
Zechen	12/12/14	NEIN	A	0	–		<b>Handwerkstalente</b>	15/15/12					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	11/12/15	JA	C	0	–	
<b>Gesellschaftstalente</b>	12/11/11					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	15/13/14	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	11/12/11	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	11/15/12	JA	A	0	–	
Betören	11/11/11	EVTL	B	1	–		Handel	12/12/11	NEIN	B	6	–	
Einschüchtern	11/12/11	NEIN	B	2	–		Heilkunde Gift	11/12/12	JA	B	0	–	
Etikette	12/12/11	NEIN	B	2	–		Heilkunde Krankheiten	11/12/12	JA	B	0	–	
Gassenwissen	12/12/11	EVTL	C	1	–		Heilkunde Seele	12/11/12	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	12/12/11	NEIN	C	1	–		Heilkunde Wunden	12/15/15	JA	D	5	+3!	
Überreden	11/12/11	NEIN	C	2	–		Holzbearbeitung	15/13/14	JA	B	3	+3	
Verkleiden	12/11/13	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	12/15/15	JA	A	1	–	
Willenskraft	11/12/11	NEIN	D	2	–		Lederbearbeitung	15/13/12	JA	B	4	+3!	
							Malen & Zeichnen	12/15/15	JA	A	0	–	
<b>Naturtalente</b>	11/13/12					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	15/12/14	JA	C	5	+3!	
Fährtensuchen	11/12/13	JA	C	10	+3!		Musizieren	11/15/12	JA	A	0	–	
Fesseln	12/15/14	EVTL	A	4	+3!		Schlösserknacken	12/15/15	JA	C	5	+3!	
Fischen & Angeln	15/13/12	EVTL	A	1	–		Steinbearbeitung	15/15/14	JA	A	2	+3	
Orientierung	12/12/12	NEIN	B	10	+3!		Stoffbearbeitung	12/15/15	JA	A	1	–	
Pflanzenkunde	12/15/12	EVTL	C	5	–								
Tierkunde	11/11/11	JA	C	5	–								
Wildnisleben	11/13/12	JA	C	10	+3!								

### 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

Fjarningsch	MS	Isdira	III

## Schriften

Isdira- und Asdharia-Zeichen

## Eigenschaftsmodifikationen

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

# Heldenbogen

KAMPF

LE 29	SK 0	ZK 2	AW 7	INI 12	GS 8	WS 6	
MU 11	KL 12	IN 12	CH 11	FF 15	GE 13	KO 12	KK 14

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	-
Bögen	FF	C	12	14	-
Dolche	GE	B	12	13	7
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4
Hieb Waffen	KK	C	6	7	5
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	5
Raufen	GE/KK	B	12	13	8
Schilde	KK	C	6	7	5
Schwerter	GE/KK	C	6	7	5
Stangen Waffen	GE/KK	C	8	9	6
Wurf Waffen	FF	B	6	8	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	5

## 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
Schwerer Dolch	Dolche	GE14	1W6+2	0 -1	Kurz	14		13	6	0,75 Stn

## Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Kompositbogen	Bögen	2 Akt.	1W6+7	Pfeil	20/100/160	4		14	0,75 Stn

## Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Leichte Platte	11		6	3	-	15 Stn	

## 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"/>			

