

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	8	9	14	13	15

Name	Raskir Eirikson	Geburtsort	Nordaventurien
Familie		Alter	19
Geburtsdatum		Geschlecht	m
Spezies	Menschen	Körpergröße	199
Haarfarbe	blond	Gewicht	105
Kultur	Thorwaler	Augenfarbe	blau
Profession	Stammeskrieger	Sozialstatus	
Titel			
Charakteristika	Narbe rechts über der Stirn		
Sonstiges			

Erfahren Erfahrungsgrad

1100 AP gesamt

0 AP verfügbar

1100 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Drachentöter, Hohe Zähigkeit, Zäher Hund

Nachteile

Gifanfällig I, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Unfähig (Singen)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Einschüchtern: Provokation), Ortskenntnis 0

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	31	0	0	31
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>	2	0	⊗	2
Grundwert:	-5			
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	2	1	⊗	3
Grundwert:	-5			
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	7	0	⊗	7
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	14	0	⊗	14
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
14

KL
13

IN
14

CH
8

FF
9

GE
14

KO
13

KK
15

Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
Körpertalente	14/14/15					S. 188–193	Wissenstalente	13/13/14					S. 201–206
Fliegen	14/14/14	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	13/13/14	NEIN	A	2	+3	
Gaukeleien	14/8/9	JA	A	0	–		Geographie	13/13/14	NEIN	B	1	+3	
Klettern	14/14/15	JA	B	6	+2		Geschichtswissen	13/13/14	NEIN	B	2	+3	
Körperbeherrschung	14/14/13	JA	D	8	+1		Götter & Kulte	13/13/14	NEIN	B	2	+3	
Kraftakt	13/15/15	JA	B	7	+1		Kriegskunst	14/13/14	NEIN	B	5	+2	
Reiten	8/14/15	JA	B	2	–		Magiekunde	13/13/14	NEIN	C	1	+3	
Schwimmen	14/13/15	JA	B	5	+2		Mechanik	13/13/9	NEIN	B	2	–	
Selbstbeherrschung	14/14/13	NEIN	D	6	+2		Rechnen	13/13/14	NEIN	A	2	+3	
Singen	13/8/13	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	13/13/14	NEIN	A	2	+3	
Sinnesschärfe	13/14/14	EVTL	D	6	+2		Sagen & Legenden	13/13/14	NEIN	B	5	+2	
Tanzen	13/8/14	JA	A	0	–		Sphärenkunde	13/13/14	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	14/9/14	JA	B	2	–		Sternkunde	13/13/14	NEIN	A	2	+3	
Verbergen	14/14/14	JA	C	5	+2								
Zechen	13/13/15	NEIN	A	5	+2		Handwerkstalente	9/9/13					S. 206–213
							Alchimie	14/13/9	JA	C	0	–	
Gesellschaftstalente	14/8/8					S. 194–198	Boote & Schiffe	9/14/15	JA	B	4	–	
Bekehren & Überzeugen	14/13/8	NEIN	B	2	–		Fahrzeuge	8/9/13	JA	A	0	–	
Betören	14/8/8	EVTL	B	1	–		Handel	13/14/8	NEIN	B	0	–	
Einschüchtern	14/14/8	NEIN	B	9	–		Heilkunde Gift	14/13/14	JA	B	2	+3	
Etikette	13/14/8	NEIN	B	1	–		Heilkunde Krankheiten	14/14/13	JA	B	2	+3	
Gassenwissen	13/14/8	EVTL	C	2	–		Heilkunde Seele	14/8/13	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	13/14/8	NEIN	C	3	–		Heilkunde Wunden	13/9/9	JA	D	5	–	
Überreden	14/14/8	NEIN	C	4	–		Holzbearbeitung	9/14/15	JA	B	6	–	
Verkleiden	14/8/14	JA	B	2	–		Lebensmittelbearbeitung	14/9/9	JA	A	2	–	
Willenskraft	14/14/8	NEIN	D	2	–		Lederbearbeitung	9/14/13	JA	B	4	–	
							Malen & Zeichnen	14/9/9	JA	A	0	–	
Naturtalente	14/14/13					S. 198–201	Metallbearbeitung	9/13/15	JA	C	3	–	
Fährtensuchen	14/14/14	JA	C	4	+2		Musizieren	8/9/13	JA	A	0	–	
Fesseln	13/9/15	EVTL	A	2	–		Schlösserknacken	14/9/9	JA	C	2	–	
Fischen & Angeln	9/14/13	EVTL	A	4	–		Steinbearbeitung	9/9/15	JA	A	0	–	
Orientierung	13/14/14	NEIN	B	5	+2		Stoffbearbeitung	13/9/9	JA	A	2	–	
Pflanzenkunde	13/9/13	EVTL	C	3	–								
Tierkunde	14/14/8	JA	C	3	–								
Wildnisleben	14/14/13	JA	C	4	+2								

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

Thorwalsch	MS	Isdira	II

Schriften

Thorwalsche Runen

Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	10	11	12	13	14	15	16
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	5	6	7	8	9	10	11
FF	6	7	8	9	10	11	12
GE	11	12	13	14	15	16	17
KO	10	11	12	13	14	15	16
KK	12	13	14	15	16	17	18

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 31	SK 2	ZK 3	AW 7	INI 14	GS 8	WS 7	
MU 14	KL 13	IN 14	CH 8	FF 9	GE 14	KO 13	KK 15

Kampftechniken

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

Lebensenergie

Max.	Aktuell
31	
23	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	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT
Streitaxt	Hieb Waffen	KK 14	1W6+5	0 -1	Mittel	12		14	7	1,5 Stn
Beil/Handaxt (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6+3	-1 -2	Mittel	12		13	6	0,75 Stn
Wurfhaken mit Kletterseil	Ketten Waffen	KK 14	1W6+2	-2 0	Lang	10		6	–	1,5 Stn
Windhager Drachmesser	Dolche	GE 14	1W6+2	0 -1	Kurz	14		8	4	0,75 Stn
Fackel (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6+1	-1 -2	Mittel	12		13	6	0,5 Stn
Holz Schild	Schilde	KK 16	1W6	-4 +1	Kurz	10		4	7	3,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Langbogen	Bögen	2 Akt.	1W6+8	Pfeil	20/100/160	4		10	0,75 Stn

Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Lederrüstung	8		3	1	-1 Geschwindigkeit, -1 Initiative	6 Stn	

Schild/Parierwaffe

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	B.	AT/PA MOD.	GEWICHT
Holz Schild	20	10		-4/+1	3,5 Stn

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I-II

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"/>			

