

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU
14

KL
14

IN
14

CH
14

FF
8

GE
8

KO
14

KK
14

Name _Test_Magie+Karma

Familie

Geburtsort

Geburtsdatum

Alter

27

Geschlecht f

Spezies

Menschen

Körpergröße

177

Gewicht 77

Haarfarbe

schwarz

Augenfarbe

schwarz

Kultur

Mhanadistani

Sozialstatus

Frei

Profession

Borongeweihte (Dienerin Golgaris)

Titel

Euer Gnaden

Charakteristika

Sonstiges

Erfahren

Erfahrungsgrad

1100

AP gesamt

7

AP verfügbar

1093

AP ausgegeben

Portrait/Wappen

Vorteile

Beidhändig, Geweihter, Hart im nehmen, Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) I, Zauberer, Zeitgefühl

Nachteile

Persönlichkeitsschwächen (Unheimlich, Vorurteile: Novadi), Prinzipientreue III (Moralkodex der Boronkirche), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Unfähig (Betören), Verpflichtungen III (Geweihter gegenüber seiner Kirche)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Götter & Kulte: Boron), Ortskenntnis ()

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Grundwert:

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
33	0	0	33
5			

Astralenergie

(20 durch Zauberer)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

20	0	0	20
0	0		

Karmaenergie

(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

34	0	0	34
0	0		

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)

Grundwert:

2	0	⊗	2
-5			

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)

Grundwert:

2	0	⊗	2
-5			

Ausweichen

(GE/2)

4	0	⊗	4
---	---	---	---

Initiative

(MU + GE)/2

11	0	⊗	11
----	---	---	----

Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

Grundwert:

8	0	⊗	8
8			

Wundschwelle

(KO/2)

7	0	⊗	7
---	---	---	---

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Talente

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

Tulamidyä	MS	Garethi	II
Nujuka	I	Thorwalsch	I

Eigenschaftsmodifikationen

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

Tulamidyä-Zeichen



LE 33	SK 2	ZK 2	AW 4	INI 11	GS 8	WS 7	
MU 14	KL 14	IN 14	CH 14	FF 8	GE 8	KO 14	KK 14

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	—
Bögen	FF	C	6	6	—
Dolche	GE	B	6	8	3
Fechtwaffen	GE	C	6	8	3
Hiebwaren	KK	C	12	14	8
Kettenwaren	KK	C	6	8	—
Lanzen	KK	B	6	8	5
Raufen	GE/KK	B	6	8	5
Schilde	KK	C	6	8	5
Schwerter	GE/KK	C	6	8	5
Stangenwaren	GE/KK	C	6	8	5
Wurfwaren	FF	B	6	6	—
Zweihandhiebwaren	KK	C	6	8	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	5

Lebensenergie

Max.	Aktuell
33	
25	1/4 verloren (+1 Schmerz)
17	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
Rabenschnabel	Hiebwaren	KK 14	1W6+4	0 -1	Mittel	12		14	7	1,5 Stn
Knüppel	Hiebwaren	KK 14	1W6+2	0 -2	Mittel	12		14	6	0,5 Stn
Jagdmesser	Dolche	GE 14	1W6+1	0 -2	Kurz	14		8	1	0,25 Stn
Holzschilde	Schilde	KK 16	1W6	-4 +1	Kurz	10		4	7	3,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

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
Holzschilde	20	10		-4/+1	3,5 Stn

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung 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 <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"/>	Versteinert <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"/>			



LE 33	SK 2	ZK 2	AW 4	INI 11	GS 8	WS 7	
MU 14	KL 14	IN 14	CH 14	FF 8	GE 8	KO 14	KK 14

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	—
Bögen	FF	C	6	6	—
Dolche	GE	B	6	8	3
Fechtwaffen	GE	C	6	8	3
Hiebwaren	KK	C	12	14	8
Kettenwaren	KK	C	6	8	—
Lanzen	KK	B	6	8	5
Raufen	GE/KK	B	6	8	5
Schilde	KK	C	6	8	5
Schwerter	GE/KK	C	6	8	5
Stangenwaren	GE/KK	C	6	8	5
Wurfwaren	FF	B	6	6	—
Zweihandhiebwaren	KK	C	6	8	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	5

Lebensenergie

Max.	Aktuell
33	
25	1/4 verloren (+1 Schmerz)
17	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
Rabenschnabel	Hiebwaren	KK 14	1W6+4	0 -1	Mittel	12		14	7	1,5 Stn
Knüppel	Hiebwaren	KK 14	1W6+2	0 -2	Mittel	12		14	6	0,5 Stn
Jagdmesser	Dolche	GE 14	1W6+1	0 -2	Kurz	14		8	1	0,25 Stn
Holzschilde	Schilde	KK 16	1W6	-4 +1	Kurz	10		4	7	3,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNGEN	Ko	To	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	GEWICHT

Schild/Parierwaffe

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

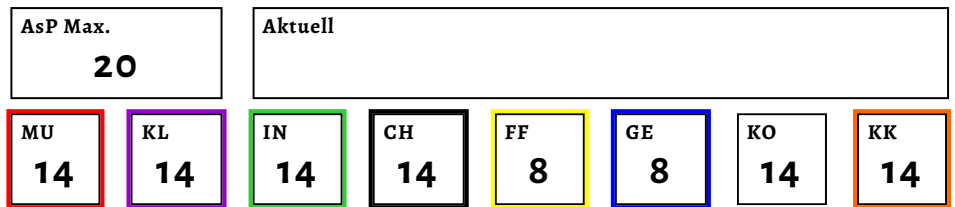
Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung 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"/>			



Notizen

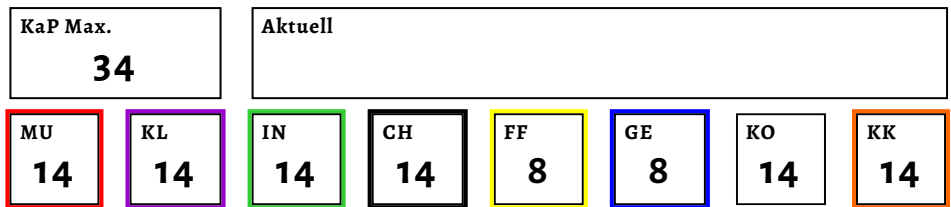
[illegible]

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

Leiteigenschaft	Merkmal(e)
<p>Tradition</p> <p>Intuitiver Zauberer</p>	

Tradition (Intuitiver Zauberer)

Zaubertricks

[illegible]

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

Leiteigenschaft MU	Aspekt(e)
Tradition Boronkirche	

Lieblingsliturgie (Schlaf), Liturgieerweiterung
(Schlaf: Liturgiedauer modifizierbar),
Tradition (Boronkirche)

Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Grabsegen,
Harmoniesegen, Kleiner Heilsegen, Kleiner Schutzsegen,
Speisesege, Stärkungssegen, Tranksegen, Weisheitssegen