

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU 11	KL 15	IN 12	CH 14	FF 14	GE 11	KO 12	KK 10
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Name Caya Datonmil

Familie Geburtsort Moorbrück

Geburtsdatum Alter 22 Geschlecht f

Spezies Menschen Körpergröße 160 Gewicht 55

Haarfarbe braun Augenfarbe grün

Kultur Mittelreicher Sozialstatus Frei

Profession Heilerin (Hebamme)

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Legendär

Erfahrungsgrad

2100

AP gesamt



1055

AP verfügbar

1045

AP ausgegeben

Portrait/Wappen

Vorteile

Begabte/r Aufreißer/in, Gutaussehend I, Gutes Namensgedächtnis, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl

Nachteile

Gesetzestreu, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile: Elfen), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier), Unmusikalisch, Unverträglichkeit gegenüber Alkohol

Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO)

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
29	0	0	29

Grundwert:

5

Astralenergie

(zo durch Zauberer + Leiteigenschaft)

—	—	—	—
—	—	—	—

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

Karmaenergie

(zo durch Geweih + Leiteigenschaft)

—	—	—	—
—	—	—	—

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

Seelenkraft

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

1	0	X	1
-5			

Grundwert:

Zähigkeit

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

1	0	X	1
-5			

Grundwert:

Ausweichen

(GE/2)

6	0	X	6
6	0	X	6

Initiative

(MU + GE)/2

11	0	X	11
11	0	X	11

Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

8	0	X	8
8	0	X	8

Wundschwelle

(KO/2)

6	0	X	6
6	0	X	6

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Archivar, Erholsames Bad, Fertigkeitsspezialisierung (Heilkunde Wunden: Heilung fördern), Giftverstärkung (pflanzlich), Kohlezeichnungen, Kräutermischung, Ortskenntnis (), Routinierte Wundversorgung, Sammler, Weg der Heilerin

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Heldenbogen

SPIELWERTE

MU 11	KL 15	IN 12	CH 14	FF 14	GE 11	KO 12	KK 10
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
Körpertalente	MU/GE/KK					S.188–193	Wissenstalente	KL/KL/IN					S.201–206
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	—		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	7	+2!	
Gaukelierei	MU/CH/FF	JA	A	0	—		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	0	—	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	2	—		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0	—	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	5	—		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	5	+3!	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	1	—		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	—	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	—		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	2	—	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	3	—		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	—	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	6	—		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	7	+2!	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	—		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	3	—	
Sinneschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	6	—		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	6	+3!	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	3	—		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0	—	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	—		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0	—	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	0	—								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	—		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S.206–213
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	3	—	
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S.194–198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	1	—	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0	—		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	—	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	6	—		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	0	—	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0	—		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	4	—	
Etikette	KL/IN/CH	NEIN	B	2	—		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	11	—	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	1	—		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	4	—	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	7	+2!		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	13	-1	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	4	—		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0	—	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	B	0	—		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	6	+3!	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	4	—		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	—	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	8	+2!	
Naturtalente	MU/GE/KO					S.198–201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	—	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	1	—		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	—	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	4	—		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	—	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	—		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	—	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	2	—		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	3	+3	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	11	+1!								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	7	—								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	4	—								

Sprachen

Garethi	MS	Bosparano	I
Rogolan	I		

Schriften

(Alt-)Imperiale Zeichen, Kuslike Zeichen, Rogolan-Runen

Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+
OPTIONAL:
JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT
FW UM DREI HÖHER ALS ANGEgeben

PROBEN-MOD	NÖTIGER FW	PROBEN-MOD	NÖTIGER FW
ab +3	1	-1	13
+2	4	-2	16
+1	7	-3	19
+/-0	10		

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	9	10	11	12	13	14	15
CH	11	12	13	14	15	16	17
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	8	9	10	11	12	13	14
KO	9	10	11	12	13	14	15
KK	7	8	9	10	11	12	13

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 1	ZK 1	AW 6	INI 11	GS 8	WS 6
MU 11	KL 15	IN 12	CH 14	FF 14	GE 11	KO 12

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	—
Bögen	FF	C	8	10	—
Dolche	GE	B	10	11	6
Fechtwaffen	GE	C	6	7	4
Hiebwaffen	KK	C	6	7	3
Kettenwaffen	KK	C	6	7	—
Lanzen	KK	B	6	7	3
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilder	KK	C	6	7	3
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	7	4
Wurfwaffen	FF	B	6	8	—
Zweihandhiebwaffen	KK	C	6	7	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	3

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

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"/>	Bewegungs...	<input type="checkbox"/>	Liegend
Begehrten	<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"/>	Blutrausch	<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"/>	Versteinert
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

MU 11	KL 15	IN 12	CH 14	FF 14	GE 11	KO 12	KK 10
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Ausrüstung

GESAMT 456,3 5,7

Tragkraft
(KK_{x2})

Gewicht in Stn

20

Tier

Name	Größe		Typ		AP	/	
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
LE	AE	SK	ZK	RS	INI	GS	
Attacke	AT	PA	TP	PW			

Aktionen

Talento

Sonderfertigkeiten

Notizen