

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU	12	KL	13	IN	13	CH	11	FF	14	GE	13	KO	10	KK	12
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Name Harbard Ottanson (1000 AP)

Familie Geburtsort Gareth

Geburtsdatum Alter 22 Geschlecht m

Spezies Menschen Körpergröße 192 Gewicht 90

Haarfarbe dunkelblond Augenfarbe blau

Kultur Nordaventurier Sozialstatus Frei

Profession Jäger

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Durchschnittlich

Erfahrungsgrad

1000

AP gesamt

1

AP verfügbar

999

AP ausgegeben

Portrait/Wappen

## Vorteile

Entfernungssinn, Fuchssinn, Herausragende Kampftechnik (Bögen), Herausragender Sinn (Sicht), Waffenbegabung (Bögen)

## Nachteile

Eingeschränkter Sinn (Geruch & Geschmack), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Unfähig (Fischen & Angeln)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> (GW der Spezies + KO + KO)	25	O	O	25
Grundwert:	5			
<b>Astralenergie</b> (zo durch Zauberer + Leiteigenschaft)	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
<b>Karmaenergie</b> (zo durch Geweit + Leiteigenschaft)	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
<b>Seelenkraft</b> (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)	1	O	X	1
Grundwert:	-5			
<b>Zähigkeit</b> (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)	O	O	X	O
Grundwert:	-5			
<b>Ausweichen</b> (GE/z)	7	O	X	7
<b>Initiative</b> (MU + GE)/2	13	O	X	13
<b>Geschwindigkeit</b> (GW der Spezies, mögl. Einbeinig)	8	O	X	8
Grundwert:	8			

## Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Fährtensuchen: Tierische Spuren), Ortskenntnis()

## Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	O	3	

# Heldenbogen

SPIELWERTE

MU <b>12</b>	KL <b>13</b>	IN <b>13</b>	CH <b>11</b>	FF <b>14</b>	GE <b>13</b>	KO <b>10</b>	KK <b>12</b>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

## Talente

TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	SF.	FW	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	MU/GE/KK					<b>S.188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	KL/KL/IN					<b>S. 201–206</b>
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	—		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	4	+2	
Gaukelierei	MU/CH/FF	JA	A	0	—		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	5	+2	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	6	—		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0	—	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	4	—		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	5	+2	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	2	—		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	—	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	—		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	0	—	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	4	—		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	—	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	4	—		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	3	+3	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	—		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0	—	
Sinneschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	8	+1		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	4	+2	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	—		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0	—	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	1	—		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4	+2	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	5	+3!								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	5	—		<b>Handwerkstalente</b>	FF/FF/KO					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0	—	
<b>Gesellschaftstalente</b>	IN/CH/CH					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0	—	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	4	—		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	—	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0	—		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	4	—	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	4	—		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0	—	
Etikette	KL/IN/CH	NEIN	B	0	—		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	—	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	6	—		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	—	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	5	—		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	5	+2	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	5	—		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	4	+3!	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	B	5	—		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	5	+2	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	3	—		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	4	—	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	8	+1	
<b>Naturtalente</b>	MU/GE/KO					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	—	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	9	+2!		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	—	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	5	+3!		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	—	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	1	—		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	—	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	8	+1		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	—	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	7	—								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	8	—								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	10	—								

## Sprachen

Garethi MS Thorwalsch II

## Schriften

Kuslike Zeichen, Thorwalsche 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	9	10	11	12	13	14	15
KL	10	11	12	13	14	15	16
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	8	9	10	11	12	13	14
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	7	8	9	10	11	12	13
KK	9	10	11	12	13	14	15

## 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 <b>25</b>	SK <b>1</b>	ZK <b>0</b>	AW <b>7</b>	INI <b>13</b>	GS <b>8</b>
MU <b>12</b>	KL <b>13</b>	IN <b>13</b>	CH <b>11</b>	FF <b>14</b>	GE <b>13</b>

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	S.F.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	<b>6</b>	8	—
Bögen	FF	C	<b>11</b>	13	—
Dolche	GE	B	<b>8</b>	9	5
Fechtwaffen	GE	C	<b>6</b>	7	4
Hiebwaffen	KK	C	<b>6</b>	7	4
Kettenwaffen	KK	C	<b>6</b>	7	—
Lanzen	KK	B	<b>6</b>	7	4
Raufen	GE/KK	B	<b>6</b>	7	4
Schilder	KK	C	<b>6</b>	7	4
Schwerter	GE/KK	C	<b>6</b>	7	4
Stangenwaffen	GE/KK	C	<b>6</b>	7	4
Wurfwaffen	FF	B	<b>9</b>	11	—
Zweihandhiebwaffen	KK	C	<b>6</b>	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	<b>6</b>	7	4

## Lebensenergie

Max.	Aktuell
<b>25</b>	
19	1/4 verloren (+1 Schmerz)
13	1/2 verloren (+1 Schmerz)
6	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
Dolch	Dolche	GE 14	<b>1W6+1</b>	0	0	Kurz	14	9	5	0,5 Stn
Messer	Dolche	GE 14	<b>1W6+1</b>	0	-2	Kurz	14	9	3	0,25 Stn

## Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Kurzbogen	Bögen	1 Akt.	<b>1W6+4</b>	Pfeil	10/50/80	4		<b>13</b>	0,5 Stn
Langbogen	Bögen	2 Akt.	<b>1W6+8</b>	Pfeil	20/100/160	4		<b>13</b>	0,75 Stn

## Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Stoffrüstung	6		<b>2</b>	<b>1</b>	—	3 Stn	

## Schild/Parierwaffe

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

## Kampfsonderfertigkeiten

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS		Hörigkeit	
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsun...	<input type="checkbox"/>	Krank	<input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Liegend	<input type="checkbox"/>
Entrückung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<input type="checkbox"/>	Stumm	<input type="checkbox"/>
Furcht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blutrausch	<input type="checkbox"/>	Taub	<input type="checkbox"/>
Paralyse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brennend	<input type="checkbox"/>	Überrascht	<input type="checkbox"/>
Schmerz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eingeengt	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar	<input type="checkbox"/>
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fixiert	<input type="checkbox"/>	Vergiftet	<input type="checkbox"/>
					Handlungsun...	<input type="checkbox"/>		

# Heldenbogen

BESITZ

MU 12	KL 13	IN 13	CH 11	FF 14	GE 13	KO 10	KK 12
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

## Ausrüstung

GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN	GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN
Becher		0,3	0,1		Tagebuch		11	1,5	
Bogensehne		1	0,05		Trinkhorn		0,5	0,25	
Dolch		45	0,5		Verband, 10 Stück		12,5	0,05	
Dolchscheide		5	0,25		Waffenpflegeset (Schleifstein, Tücher)		1	1	
Essbesteck		0,5	0,1		Wasserschlauch		5,5	0,25	
Fesselseil, Hanf, pro Schritt		0,3	0,25		Wundnährzeug		4,5	0,1	
Feuerstein und Stahl		3	0,25		Zelt, 1 Person		14,5	3	
Geldbeutel		1	0,05		Zunder, 25 Portionen		0,2	0,025	
Hemd		3	0,5		Zunderdose (Platz für 25 Portionen)		1	0,2	
Holzschale		0,8	0,2						
Holzteller		0,9	0,25						
Kapuzenumhang		6	2						
Kleidungsset: Frei		25							
Kletterhaken, 10 Stück		27	1						
Kletterseil, pro Schritt		0,3	0,5						
Köcher, für 20 Pfeile oder Bolzen		15	0,75						
Kohlestift		0,2	0,05						
Kurzbogen		45	0,5						
Langbogen		80	0,75						
Lederrucksack		34	2						
Lederstiefel		12	1						
Messer		10	0,25						
Messer		10	0,25						
Ohrring, Bronze		7,25	0,025						
Papier, 1 Blatt		0,1	0,05						
Pfeffer		4,5	0,1						
Pfeil		0,4							
Proviant für 1 Tag		0,5	1,5						
Ring, Bronze		5,25	0,025						
Stoffrüstung		75	3						
Tabak		0,1	0,1						
Tabakdose		3	0,05						
Tabakspfeife		5	0,1						

GESAMT      477,1      22,88

Tragkraft  
(KK×2)

24

Gewicht in Stn

## Tier

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

Aktionen

Talente

Sonderfertigkeiten

Notizen

## Geldbeutel

Dukaten	2
Silbertaler	6
Heller	5
Kreuzer	3
Edelsteine	
Schmuck	Ohrring, Bronze, Ring, Bronze
Sonstiges	