

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	15	14	10	15	13	13

Name	Fukano Rakan
Familie	
Geburtsdatum	Geburtsort Tuzak
Spezies	Menschen
Haarfarbe	schwarz
Kultur	Maraskaner
Profession	Söldner (Leichtgerüsteter)
Titel	
Charakteristika	Redseelig, Ungeduldig
Sonstiges	Olivgrüne Haut, mandelförmige Augen, Man Bun, Kegelhut, Herbstfarbene/rot-orange Tuchrüstung. Linke Hand immer am unteren Griff. Tattoo auf linker Seite des

Legendär

Erfahrungsgrad

1347	AP gesamt
5	AP verfügbar
1342	AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Flink, Giftresistenz II, Gutausschend I, Immunität (Sumpffieber), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I, Waffenbegabung (Schwerter)

Nachteile

Eingeschränkter Sinn (Geruch & Geschmack), Schlafwandler, Schlechte Angewohnheit (Selbstgespräche), Ungeduldig

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung (Kriegskunst: Belagerung), Hinterhaltsspezialist, Ortskenntnis (Maraskan)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie (GW der Spezies + KO + KO) Grundwert:	31	0	0	31
	5			
Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—	—	—
	—	—		
Karmaenergie (20 durch Geweiht + Leiteigenschaft) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—	—	—
	—	—		
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)	8	0	⊗	8
Initiative (MU + GE)/2	15	1	⊗	16
Geschwindigkeit (GW der Spezies, mögl. Einbeinig) Grundwert:	8	1	⊗	9
	8			
Wundschwelle (KO/2)	7	0	⊗	7

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Heldenbogen

SPIELWERTE

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

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

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		

Sprachen

Garethi	MS	Tulamidya	II

Eigenschaftsmodifikationen

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

Qualitätsstufen

FERTIGKEITS- PUNKTE	QUALITÄTS- STUFE
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
16+	6

Schriften

Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Heldenbogen

KAMPF

LE 31	SK 2	ZK 2	AW 8	INI 16	GS 9	WS 7	
MU 14	KL 11	IN 15	CH 14	FF 10	GE 15	KO 13	KK 13

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	8	8	—
Bögen	FF	C	6	6	—
Dolche	GE	B	6	8	5
Fecht Waffen	GE	C	6	8	5
Hieb Waffen	KK	C	6	8	4
Ketten Waffen	KK	C	6	8	—
Lanzen	KK	B	6	8	4
Raufen	GE/KK	B	10	12	7
Schilde	KK	C	6	8	4
Schwerter	GE/KK	C	16	18	10
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	8	5
Wurf Waffen	FF	B	6	6	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	4
Zweihandschwerter	KK	C	14	16	8

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	SCHADENSB.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT
Tuzakmesser (2H)	Zweihandschwerter	KK 14	1W6+6	0 0	Mittel	12		16	8	1,75 Stn
Nachtwind	Schwerter	GE/KK 15	1W6+4	0 0	Mittel	13		18	10	1,75 Stn
Fackel (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6	-1 -2	Mittel	12		7	2	0,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Tuchrüstung	6		2	1	—	3 Stn	

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Dajin-Stil, Finte, Gezielter Angriff, Hohe Klinge, Kampfreflexe I, Rundumschlag I, Weiter Schwung, Wuchtschlag 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"/>	Blutrausch	<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"/>			

Heldenbogen

KAMPF

LE 31	SK 2	ZK 2	AW 8	INI 16	GS 9	WS 7	
MU 14	KL 11	IN 15	CH 14	FF 10	GE 15	KO 13	KK 13

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	8	8	—
Bögen	FF	C	6	6	—
Dolche	GE	B	6	8	5
Fecht Waffen	GE	C	6	8	5
Hieb Waffen	KK	C	6	8	4
Ketten Waffen	KK	C	6	8	—
Lanzen	KK	B	6	8	4
Raufen	GE/KK	B	10	12	7
Schilde	KK	C	6	8	4
Schwerter	GE/KK	C	16	18	10
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	8	5
Wurf Waffen	FF	B	6	6	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	4
Zweihandschwerter	KK	C	14	16	8

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	SCHADENSB.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT
Tuzakmesser (2H)	Zweihandschwerter	KK 14	1W6+6	0 0	Mittel	12		16	8	1,75 Stn
Nachtwind	Schwerter	GE/KK 15	1W6+4	0 0	Mittel	13		18	10	1,75 Stn
Fackel (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6	-1 -2	Mittel	12		7	2	0,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNGEN	Ko	To	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	GEWICHT
Tuchrüstung	2	2	2	2	2	2	1	—	3 Stn

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Dajin-Stil, Finte, Gezielter Angriff, Hohe Klinge, Kampfreflexe I, Rundumschlag I, Weiter Schwung, Wuchtschlag 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"/>	Blutrausch	<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"/>			

Veldenboge

KK
13

GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	WO GETRAGEN
Angel mit Angelschnur		3	0,5	
Becher		0,3	0,1	
Fackel		0,5	0,5	
Feuerstein und Stahl		3	0,25	
Geldbeutel		1	0,05	
Gürteltasche		4	0,25	
Hängematte		2	2	
Hemd		3	0,5	
Hose mit Hosentasche		3	0,75	
Kapuzenumhang		6	2	
Kegelhut		4	0,25	Kopf
Kletterseil, pro Schritt	2	0,3	0,5	
Lederrucksack		34	2	
Lederstiefel		12	1	
Nachtwind		250	1,75	
Rotes Armband				Linkes Handgelenk
Schlafsack		7	2	
Schwertscheide	2	12	0,75	
Statue von Gyor				
Statue von Ror				
Tuchrüstung		75	3	
Tuchrüstung		75	3	
Tuzakmesser		360	1,75	
Waffenpflegeset (Schleifstein, Tücher)		1	1	
Wasserschlauch		5,5	0,25	
Wirselkraut		2,2		
Würfel, sechsseitig		0,5	0,05	
Würfel, zwanzigseitig		3	0,06	

25,51

Dukaten	
Silbertaler	
Heller	
Kreuzer	
Edelsteine	
Schmuck	Rotes Armband
Sonstiges	

26

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								

