

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

MU 11	KL 13	IN 14	CH 11	FF 14	GE 15	KO 10	KK 12
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Name Harbard Ottanson

Familie Geburtsort Gareth

Geburtsdatum Alter 22 Geschlecht m

Spezies Menschen

Haarfarbe dunkelblond

Kultur Nordaventurier

Profession Jäger

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Erfahren

Erfahrungsgrad

1100

AP gesamt

2

AP verfügbar

1098

AP ausgegeben

Portrait/Wappen

Vorteile

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

Nachteile

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

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
25	0	0	25

Grundwert:

5

Astralenergie

—	—	—	—
—	—	—	—

Karmaenergie

—	—	—	—
—	—	—	—

Seelenkraft

1	0	X	1
-5			

Zähigkeit

0	0	X	0
-5			

Ausweichen

8	0	X	8
---	---	---	---

Initiative

13	0	X	13
----	---	---	----

Geschwindigkeit

8	0	X	8
8			

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fernkampf verbessern, Fertigkeitsspezialisierung (Fährtensuchen: Tierische Spuren, Sinnesschärfe: Wahrnehmen), Jäger, Ortskenntnis (), Sammler

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

Heldenbogen

SPIELWERTE

MU 11	KL 13	IN 14	CH 11	FF 14	GE 15	KO 10	KK 12
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

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	4	+2	
Gaukelierei	MU/CH/FF	JA	A	0	—		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	5	+2	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	7	—		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	1	—	
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	11	0		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	2	—		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	5	+2	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	5	—								
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	0	—	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	1	—		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	0	—		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0	—	
Etikette	KL/IN/CH	NEIN	B	5	—		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	—	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	2	—		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	—	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	7	+3!		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	5	+2	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	1	—		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	4	+3!	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	B	5	—		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	6	+2	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	3	—		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	4	—	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	10	0	
Naturtalente	MU/GE/KO					S.198–201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	—	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	10	+2!		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	—	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	6	+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	8	9	10	11	12	13	14
KL	10	11	12	13	14	15	16
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	8	9	10	11	12	13	14
FF	11	12	13	14	15	16	17
GE	12	13	14	15	16	17	18
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 25	SK 1	ZK 0	AW 8	INI 13	GS 8
MU 11	KL 13	IN 14	CH 11	FF 14	GE 15
KO 10					KK 12

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	S.F.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	8	—
Bögen	FF	C	13	15	—
Dolche	GE	B	8	9	6
Fechtwaffen	GE	C	6	7	5
Hiebwaffen	KK	C	6	7	4
Kettenwaffen	KK	C	6	7	—
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	6	7	5
Schilder	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	6	7	5
Stangenwaffen	GE/KK	C	6	7	5
Wurfwaffen	FF	B	10	12	—
Zweihandhiebwaffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

Lebensenergie

Max.	Aktuell
25	
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
Messer	Dolche	GE 14	1W6+2	0	-2	Kurz	14	9	4	0,25 Stn
Dolch	Dolche	GE 14	1W6+2	0	0	Kurz	14	9	6	0,5 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT
Kurzbogen	Bögen	1 Akt.	1W6+4	Pfeil	10/50/80	4		15	0,5 Stn
Langbogen	Bögen	2 Akt.	1W6+8	Pfeil	20/100/160	4		15	0,75 Stn

Rüstungen

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

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Präziser Schuss/Wurf I

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 11	KL 13	IN 14	CH 11	FF 14	GE 15	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	