

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU  
10

KL  
12

IN  
14

CH  
16

FF  
12

GE  
13

KO  
11

KK  
10

Name Samson al'nassori ben Shahin  
Familie  
Geburtsort Baburin  
Geburtsdatum 14. Phex Alter 36 Geschlecht m  
Spezies Menschen Körpergröße 179 Gewicht 73  
Haarfarbe schwarz Augenfarbe braun  
Kultur Aranier Sozialstatus Frei  
Profession Händler (Fahrender Händler)  
Titel  
Charakteristika  
Sonstiges

Legendär

Erfahrungsgrad

1090

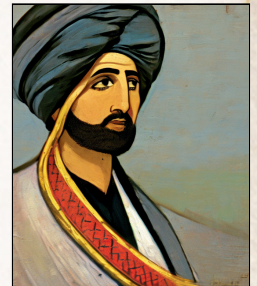
AP gesamt

9

AP verfügbar

1081

AP ausgegeben



Portrait/Wappen

## Vorteile

Fuchssinn, Geborener Redner, Gutes Namensgedächtnis, Reich II, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend

## Nachteile

Niedrige Lebenskraft II, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier), Zauberanfällig II

## Allgemeine Sonderfertigkeiten

Bine Maschores, Fertigkeitsspezialisierung (Handel: Feilschen), Füchsisch, Gespür für Himmelsrichtungen, Hehlerei, Lippenlesen, Namensschmeichler, Ortskenntnis (), Weg des Händlers, Werte schätzen

## Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Grundwert:

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
27	-2	0	25
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:

1	0	⊗	1
-5			

## Zähigkeit

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

Grundwert:

0	0	⊗	0
-5			

## Ausweichen

(GE/2)

7	0	⊗	7
---	---	---	---

## Initiative

(MU + GE)/2

12	0	⊗	12
----	---	---	----

## Geschwindigkeit

(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)

Grundwert:

8	0	⊗	8
8			

## Wundschwelle

(KO/2)

6	0	⊗	6
---	---	---	---

## Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	



# Heldenbogen

## SPIELWERTE

MU  
10

KL  
12

IN  
14

CH  
16

FF  
12

GE  
13

KO  
11

KK  
10

## Talente

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
<b>Körpertalente</b>	<b>MU/GE/KK</b>					<b>S. 188–193</b>	<b>Wissenstalente</b>	<b>KL/KL/IN</b>					<b>S. 201–206</b>
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	–		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	6	–	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	3	–		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	10	+2!	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	4	–		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	5	–	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	3	–		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	7	+3!	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	2	–		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	1	–	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	6	–		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	1	–	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	3	–		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	1	–	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	2	–		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	6	–	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4	–	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	5	+3!		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	9	+3!	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	6	+3!		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	2	–		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	1	–	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	0	–								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	4	–		<b>Handwerkstalente</b>	<b>FF/FF/KO</b>					<b>S. 206–213</b>
							Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0	–	
<b>Gesellschaftstalente</b>	<b>IN/CH/CH</b>					<b>S. 194–198</b>	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0	–	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	6	–		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	7	–	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	5	–		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	13	O!	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	2	–		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	1	–	
Etikette	KL/IN/CH	NEIN	B	4	+3!		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	1	–	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	8	+2!		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	7	+2!		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	2	–	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	11	+3!		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0	–	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	B	2	+3		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	3	–	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	7	–		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	–	
							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0	–	
<b>Naturtalente</b>	<b>MU/GE/KO</b>					<b>S. 198–201</b>	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0	–	
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	JA	C	0	–		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	2	–	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	3	–		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	–	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	7	+2!		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	1	–	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	3	–								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	3	–								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	4	–								

## 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

Tulamidya	MS	Garethi	II
Thorwalsch	II	Alaani	I
Isdira	I	Oloarkh	I
Rogolan	I	Ur-Tulamidya	I

## Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	7	8	9	10	11	12	13
KL	9	10	11	12	13	14	15
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	13	14	15	16	17	18	19
FF	9	10	11	12	13	14	15
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	8	9	10	11	12	13	14
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

## Schriften

Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen



# Heldenbogen

## KAMPF

LE 25	SK 1	ZK 0	AW 7	INI 12	GS 8	WS 6	
MU 10	KL 12	IN 14	CH 16	FF 12	GE 13	KO 11	KK 10

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7	—
Bögen	FF	C	6	7	—
Dolche	GE	B	6	6	4
Fecht Waffen	GE	C	6	6	4
Hieb Waffen	KK	C	10	10	5
Ketten Waffen	KK	C	6	6	—
Lanzen	KK	B	6	6	3
Raufen	GE/KK	B	8	8	5
Schilde	KK	C	6	6	3
Schwerter	GE/KK	C	6	6	4
Stangen Waffen	GE/KK	C	8	8	5
Wurf Waffen	FF	B	6	7	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	6	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	6	3

## 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
Keule	Hieb Waffen	KK 14	1W6+3	0 -1	Mittel	12		10	4	0,75 Stn

## Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

## Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT REISE, ...
Winterkleidung	5		1	0	-1 Geschwindigkeit, -1 Initiative	2 Stn

## 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"/>	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"/>	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"/>			





KK  
10

