

# Heldenbogen

## PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	12	10	17	12	14

Name Tykates á Tenos

Familie

Geburtsdatum

Spezies Menschen

Haarfarbe braun

Kultur Zyklopäer

Profession Hylailer Krieger

Titel

Charakteristika

Sonstiges

Geburtsort Tenos

Alter 28 Geschlecht m

Körpergröße 183 Gewicht 81

Augenfarbe blau

Sozialstatus Frei

Legendär

Erfahrungsgrad

1320 AP gesamt

2 AP verfügbar

1318 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

### Vorteile

Gutaussehend I, Hohe Lebenskraft III, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II, Wohlklang

### Nachteile

Böser Namensvetter, Leichte Vorurteile gegen Thorwaler, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen)

### Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ermutigender Gesang, Fertigkeitsspezialisierung (Körperbeherrschung: Balance), Ortskenntnis ()

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
<b>Lebensenergie</b> (GW der Spezies + KO + KO)	29	3	0	32
Grundwert:	5			
<b>Astralenergie</b> (20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
<b>Karmaenergie</b> (20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)	—	—	—	—
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	—	—		
<b>Seelenkraft</b> (GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)	2	0	⊗	2
Grundwert:	-5			
<b>Zähigkeit</b> (GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)	1	0	⊗	1
Grundwert:	-5			
<b>Ausweichen</b> (GE/2)	9	0	⊗	9
<b>Initiative</b> (MU + GE)/2	15	1	⊗	16
<b>Geschwindigkeit</b> (GW der Spezies, mögl. Einbeinig)	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			
<b>Wundschwelle</b> (KO/2)	6	0	⊗	6

### Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	



# Heldenbogen

## SPIELWERTE

MU

13

KL

12

IN

14

CH

12

FF

10

GE

17

KO

12

KK

14

## 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	0	–	
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	6	–	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	8	+2!		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	6	–	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	5	+3!		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	6	+3!	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	2	–		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	2	–	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	7	+2!		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	3	–	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	7	+2!		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	5	–	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	8	–		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4	–	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	4	+3!		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	6	–	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	5	–		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0	–	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	–		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	3	–	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	0	–								
Zeichen	KL/KO/KK	NEIN	A	2	–		<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	6	–	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	3	–		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	1	–	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	2	–		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	3	–	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	6	+3!		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0	–	
Etikette	KL/IN/CH	NEIN	B	2	–		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	–	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0	–		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	5	+3!		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	3	–	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	2	–	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	4	+3!		Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	2	–	
							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	–	
Fährtsuchen	MU/IN/GE	JA	C	3	+3		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	3	–	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	1	–		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	8	–		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	–	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	4	+3!		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	2	–								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	4	+3!								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	3	–								

### Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+

OPTIONAL:

JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT

FW UM DREI HÖHER ALS ANGEZEIGT

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	Aureliani	I
Zyklopäisch	I		

## Schriften

Kusliker Zeichen

## Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	10	11	12	13	14	15	16
KL	9	10	11	12	13	14	15
IN	11	12	13	14	15	16	17
CH	9	10	11	12	13	14	15
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	14	15	16	17	18	19	20
KO	9	10	11	12	13	14	15
KK	11	12	13	14	15	16	17

## 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 32	SK 2	ZK 1	AW 9	INI 16	GS 8	WS 6	
MU 13	KL 12	IN 14	CH 12	FF 10	GE 17	KO 12	KK 14

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	—
Bögen	FF	C	6	6	—
Dolche	GE	B	6	7	6
Fecht Waffen	GE	C	6	7	6
Hieb Waffen	KK	C	6	7	5
Ketten Waffen	KK	C	6	7	—
Lanzen	KK	B	6	7	5
Raufen	GE/KK	B	10	11	8
Schilde	KK	C	11	12	8
Schwerter	GE/KK	C	11	12	9
Stangen Waffen	GE/KK	C	16	17	11
Wurf Waffen	FF	B	6	6	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	5

## Lebensenergie

Max.	Aktuell
32	
24	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	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	B.	AT	PA	GEWICHT
Pailos (2H)	Stangen Waffen	GE/KK 15	2W6+5	-1 -2	Lang	12		16	9	4,5 Stn
Parazonium (zyklopäisches Kurzsword)	Schwerter	GE/KK 15	1W6+5	0 -1	Kurz	13		12	8	0,75 Stn
Fackel (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6	-1 -2	Mittel	12		6	3	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	
Lederharnisch	8		3	1	-1 Geschwindigkeit, -1 Initiative	6 Stn	

## Schild/Parierwaffe

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

## Kampfsonderfertigkeiten

Finte I, Hylailos-Stil, Kampfreflexe I, Rundumschlag I, Sprungangriff, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

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
Begehren	<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"/>	Bluttausch	<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

## KAMPF

LE 32	SK 2	ZK 1	AW 9	INI 16	GS 8	WS 6	
MU 13	KL 12	IN 14	CH 12	FF 10	GE 17	KO 12	KK 14

## Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	—
Bögen	FF	C	6	6	—
Dolche	GE	B	6	7	6
Fecht Waffen	GE	C	6	7	6
Hieb Waffen	KK	C	6	7	5
Ketten Waffen	KK	C	6	7	—
Lanzen	KK	B	6	7	5
Raufen	GE/KK	B	10	11	8
Schilde	KK	C	11	12	8
Schwerter	GE/KK	C	11	12	9
Stangen Waffen	GE/KK	C	16	17	11
Wurf Waffen	FF	B	6	6	—
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	5

## Lebensenergie

Max.	Aktuell
32	
24	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
Pailos (2H)	Stangen Waffen	GE/KK 15	2W6+5	-1 -2	Lang	12		16	9	4,5 Stn
Parazonium (zyklopäisches Kurzsword)	Schwerter	GE/KK 15	1W6+5	0 -1	Kurz	13		12	8	0,75 Stn
Fackel (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6	-1 -2	Mittel	12		6	3	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
Lederharnisch	3	3	3	3	3	3	1	-1/-1	6 Stn

## Schild/Parierwaffe

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

## Kampfsonderfertigkeiten

Finte I, Hylailos-Stil, Kampfreflexe I, Rundumschlag I, Sprungangriff, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

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"/>	Bluttausch	<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"/>	Versteinert <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"/>			



# BESITZ

KK  
14

## Notizen