

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name	Salazar Bengiroich		
Familie	Eltern tot, von Piraten aufgenommen		
Geburtsdatum	unbekannt	Geburtsort	unbekannt
Spezies	Menschen	Alter	ca. 24
Haarfarbe	schwarz	Geschlecht	m
Kultur	Südaventurier	Körpergröße	1,77
Profession	Küstenschmuggler	Gewicht	71
Titel		Augenfarbe	grau
Charakteristika		Sozialstatus	Frei
Sonstiges			

Erfahren

Erfahrungsgrad

1100	AP gesamt	
	AP verfügbar	
1100	AP ausgegeben	

Portrait/Wappen

Vorteile

Fuchssinn, Glück I, Vertrauenerweckend

Nachteile

Angst vor Spinnen I, Kälteempfindlich, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Vorurteile: Zwerge), Prinzipientreue II (Verlange immer eine Gegenleistung), Schlechte Angewohnheit (Selbstgespräche), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Rachsucht), Verpflichtungen I (Schuldet der Tochter eines Granden "Lieferung" Schlaf-Gift)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ausweichen verbessern, Fertigkeitsspezialisierung (Verbergen: Gegenstände verbergen), Füchsisch, Hehlerei, Kartographie, Lippenlesen, Ortskenntnis (Heimat: Al Anfa)

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <small>(GW der Spezies + KO + KO)</small>	29	0	0	29
<small>Grundwert:</small>	5			
Astralenergie <small>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</small>	-	-	-	-
<small>perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:</small>	-	-		
Karmaenergie <small>(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)</small>	-	-	-	-
<small>perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:</small>	-	-		
Seelenkraft <small>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</small>	2	0	⊘	2
<small>Grundwert:</small>	-5			
Zähigkeit <small>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</small>	1	0	⊘	1
<small>Grundwert:</small>	-5			
Ausweichen <small>(GE/z)</small>	7	1	⊘	8
Initiative <small>(MU + GE)/z</small>	13	0	⊘	13
Geschwindigkeit <small>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</small>	8	0	⊘	8
<small>Grundwert:</small>	8			

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	1	4	

Fertigkeiten

TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG	TALENT	PROBE	BE	Sf.	Fw	R	ANMERKUNG
Körpertalente	MU/GE/KK					S. 188-194	Wissenstalente	KL/KL/IN					S. 201-206
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0	-		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	3	+3	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	-		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	10	0	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	8	-		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	8	+2!		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	3	+3	
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	10	-		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	10	+1!		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	9	+1	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	8	+1	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	10	0		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	1	+3	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0	-	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0	-	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	10	0								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	3	-		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	8	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	NEIN	B	0	-		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	5	-	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	1	-		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	10	+1!	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	2	-		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	1	+3	
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	3	-		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	10	+1!		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	10	+1!		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	0	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	10	+1!		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	5	+3!		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	5	+3!		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	-	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	0	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	-		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	6	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	1	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	-	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	10	0		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	-	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	0	-								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	0	-								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	5	+3!								

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	10	11	12	13	14	15	16
KL	11	12	13	14	15	16	17
IN	12	13	14	15	16	17	18
CH	9	10	11	12	13	14	15
FF	7	8	9	10	11	12	13
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	9	10	11	12	13	14	15
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

Sprachen

Garethi	MS
Tulamida	II
Thorwalsch	I

Schriften

Kusliker Zeichen



LE 29	SK 2	ZK 1	AW 8	INI 13	GS 8	KO 12	KK 10
MU 13	KL 14	IN 15	CH 12	FF 10	GE 13		

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	-
Blasrohre	FF	B	6	6	-
Bögen	FF	C	6	6	-
Diskusse	FF	C	6	6	-
Dolche	GE	B	6	7	4
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4
Feuerspeien	FF	B	6	6	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	3
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	3
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilder	KK	C	6	7	3
Schleudern	FF	B	6	6	-
Schwerter	GE/KK	C	12	13	7
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	7	4
Wurf Waffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	3

Lebensenergie

Max **29** Aktuell

22 1/4 verloren (+1 Schmerz)

15 1/2 verloren (+1 Schmerz)

7 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	V.	AT	PA	GEWICHT
Seesäbel	Schwerter	GE/KK 15	1W6+3	0 0	Mittel	13		13	7	0,75 Stn
Messer	Dolche	GE 14	1W6+1	0 -2	Kurz	14		7	2	0,25 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	ST.	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit, Einhändiger Kampf, Verbessertes Ausweichen I

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Liegend	<input type="checkbox"/>
Animosität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsunf.	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Raserei <input type="checkbox"/>
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<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"/>
Entrückt	<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"/>	Handlungsunf.	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Krank	<input type="checkbox"/>	Versteinert <input type="checkbox"/>



LE 29	SK 2	ZK 1	AW 8	INI 13	GS 8	KO 12	KK 10
MU 13	KL 14	IN 15	CH 12	FF 10	GE 13		

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	-
Blasrohre	FF	B	6	6	-
Bögen	FF	C	6	6	-
Diskusse	FF	C	6	6	-
Dolche	GE	B	6	7	4
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4
Feuerspeien	FF	B	6	6	-
Hieb Waffen	KK	C	6	7	3
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	3
Peitschen	FF	B	6	7	-
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilder	KK	C	6	7	3
Schleudern	FF	B	6	6	-
Schwerter	GE/KK	C	12	13	7
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	7	4
Wurf Waffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	3
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	3

Lebensenergie

Max **29** Aktuell

- 22 1/4 verloren (+1 Schmerz)
- 15 1/2 verloren (+1 Schmerz)
- 7 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	V.	AT	PA	GEWICHT
Seesäbel	Schwerter	GE/KK15	1W6+3	0 0	Mittel	13		13	7	0,75 Stn
Messer	Dolche	GE14	1W6+1	0 -2	Kurz	14		7	2	0,25 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	V.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	Ko	To	LA	RA	LB	RB	BE	GS/INI	GEWICHT

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit, Einhändiger Kampf, Verbessertes Ausweichen I

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Liegend	<input type="checkbox"/>
Animosität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewegungsunf.	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bewusstlos	<input type="checkbox"/>	Raserei <input type="checkbox"/>
Berauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Blind	<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"/>
Entrückt	<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"/>	Handlungsunf.	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Krank	<input type="checkbox"/>	Versteinert <input type="checkbox"/>

