

Heldenbogen

PERSÖNLICHE DATEN

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

Name	Faelyn Eichenhauch		
Familie	Eichenhauch	Geburtsort	Fasar
Geburtsdatum		Alter	57
Spezies	Halbelfen	Geschlecht	m
Haarfarbe	hellblond	Körpergröße	188
Kultur	Horasier	Gewicht	82
Profession	Schwarzmagier (Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar)		
Titel			
Charakteristika			
Sonstiges			

Meisterlich Erfahrungsgrad

1400 AP gesamt

7 AP verfügbar

1393 AP ausgegeben



Portrait/Wappen

Vorteile

Dunkelsicht I, Giftresistenz I, Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack, Tastsinn), Hohe Astralkraft I, Richtungssinn, Tierfreund, Zauberer

Nachteile

Schlechte Angewohnheit (Barfüßer), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Stumm

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Analytiker, Fertigkeitsspezialisierung (Pflanzenkunde: Heilpflanzen), Geländekunde (Waldkundig), Holzkenntnis, Ortskenntnis (Fasar / Punin), Ortskenntnis (Festum, Punin, Waldgebiet westlich von Punin), Werte schätzen

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie <i>(GW der Spezies + KO + KO)</i>	33	0	0	33
Grundwert:	5			
Astralenergie <i>(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)</i>	34	1	0	35
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	0	0		
Karmaenergie <i>(20 durch Geweiht + Leiteigenschaft)</i>	-	-	-	-
perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:	-	-		
Seelenkraft <i>(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)</i>	3	0	⊗	3
Grundwert:	-4			
Zähigkeit <i>(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)</i>	1	0	⊗	1
Grundwert:	-6			
Ausweichen <i>(GE/2)</i>	7	0	⊗	7
Initiative <i>(MU + GE)/2</i>	13	0	⊗	13
Geschwindigkeit <i>(GW der Spezies, mögl. Einbeinig)</i>	8	0	⊗	8
Grundwert:	8			
Wundschwelle <i>(KO/2)</i>	7	0	⊗	7

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell
3	0	3	

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	0	–	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	–		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	3	+3	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	5	–		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	6	+2	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	7	+1		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	5	+2	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	0	–		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0	–	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	–		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	10	0	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0	–		Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	1	–	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	5	–		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	6	+2	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	–		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	2	+3	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	6	+2		Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	4	+2	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	1	–		Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	5	+2	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0	–		Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4	+2	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	0	–								
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0	–		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	1	–	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0	–		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	–	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	4	–		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	1	–	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0	–		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	3	–	
Etikette	KL/IN/CH	NEIN	B	4	+3!		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	2	–	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	4	+3!		Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	–	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	5	+3!		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	5	–	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	0	–		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	8	–	
Verkleiden	IN/CH/GE	JA	B	0	–		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	–	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	7	+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	4	+3!		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	–	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	–		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	0	–	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	–		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0	–	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	5	+2		Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	–	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	12	+3!								
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	6	–								
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	5	+3!								

Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+
 OPTIONAL:
 JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT
 FW UM DREI HÖHER ALS ANGEGBEN

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	Alaani	II
Tulamida	II		

Schriften

(Alt-)Imperiale Zeichen, Kusliker Zeichen, Tulamida-Zeichen

Eigenschaftsmodifikationen

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
MU	9	10	11	12	13	14	15
KL	11	12	13	14	15	16	17
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	10	11	12	13	14	15	16
KO	11	12	13	14	15	16	17
KK	8	9	10	11	12	13	14

Qualitätsstufen

FERTIGKEITSPUNKTE	QUALITÄTSSTUFE
0–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
16+	6



LE 33	SK 3	ZK 1	AW 7	INI 13	GS 8	WS 7	
MU 12	KL 14	IN 14	CH 12	FF 10	GE 13	KO 14	KK 11

Kampftechniken

KAMPFTECHNIK	LEITEIG.	SF.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	6	-
Bögen	FF	C	6	6	-
Dolche	GE	B	11	12	7
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4
Ketten Waffen	KK	C	6	7	-
Lanzen	KK	B	6	7	4
Raufen	GE/KK	B	6	7	4
Schilde	KK	C	6	7	4
Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Stangen Waffen	GE/KK	C	13	14	8
Wurf Waffen	FF	B	6	6	-
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4

Lebensenergie

Max. **33** Aktuell

- 25 1/4 verloren (+1 Schmerz)
- 17 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
Magierstab, lang (2H)	Stangen Waffen	GE/KK 16	1W6+2	-1 +2	Lang	12		13	10	0,75 Stn
Sichel (i)	Hieb Waffen	KK 15	1W6+2	-1 -2	Kurz	12		6	2	0,5 Stn
Beil/Handaxt (i)	Hieb Waffen	KK 14	1W6+2	-1 -2	Mittel	12		6	2	0,75 Stn

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	B.	FERNKAMPF	GEWICHT

Rüstungen

RÜSTUNG	SW	V.	RS	BE	GS/INI	GEWICHT	REISE, ...
Normale Kleidung	4		0	0	-	1 Stn	

Schild/Parierwaffe

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

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit

ZUSTÄNDE	I	II	III	IV	STATUS	Krank	<input type="checkbox"/>
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"/>			

