

Heldendokument

PERSÖNLICHE DATEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	10	12	9	13	13	15	15

Eigenschaften: 101 Punkte - Kosten: 585 AP

Name	Ingrosch, Sohn des Xorok		
Familie	Xorok	Geburtsort	Calbrozim
Geburtsdatum	Rahja, Tag 5	Alter	53
Spezies	Zwerg	Geschlecht	m
Haarfarbe	Schwarz	Größe	135
Kultur	Ambosswerge	Gewicht	65
Titel		Augenfarbe	Braun
Charakteristika		Profession	Zwergenkrieger nach Hardas
Sonstiges		Sozialstatus	Frei/2

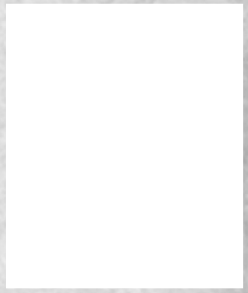
Erfahren (1100 AP)

Erfahrungsgrad

1184 AP gesamt

1 AP verfügbar

1183 AP ausgegeben



Porträt/Wappen

Vorteile

78 AP

Dunkelsicht II / Giftresistenz I / Hohe Lebenskraft II / Immunität gegen Tulmadron / Reich I / Schwer zu verzaubern / Waffenbegabung (Zweihandhiebaffen) / Zwergennase

Nachteile

-73 AP

Angst vor ... II dem Meer / Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile) / Prinzipientreue I (Loyalität) / Prinzipientreue II (Zwergischer Ehrenkodex) / Schlechte Eigenschaft (Geiz, Goldgier) / Unfähig (Schwimmen) / Verpflichtungen I (Dienstherr)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

3 AP

Ortskenntnis: Heimat: Ort / Werte schätzen

Energien: 0 AP

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Grundwert:

Wert	Bonus/Malus	Zukauf	Max
38	2	0	40
8	perm. verloren:		0

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteig.-Bonus)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

-	-	-	-
-	-	-	-

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteig.-Bonus)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

-	-	-	-
-	-	-	-

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)

Grundwert:

2	0	X	2
-4			

Zähigkeit

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

Grundwert:

4	0	X	4
-4			

Ausweichen

(GE/2)

optionale Parade Erhöhung:

7	0	X	7
0			

Initiative

(MU + GE)/2

14	0	X	14
----	---	---	----

Geschwindigkeit

(GW der Spezies)

6	0	X	6
---	---	---	---

Schicksalspunkte

Wert Bonus Max Aktuell

3	0	3	
---	---	---	--

Heldendokument SPIELWERTE

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	10	12	9	13	13	15	15

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	0	-	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	-		Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	4	-	
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	2	+3		Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	6	-	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	4	+2		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	3	-	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	10	+0		Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	8	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0	-		Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	0	-	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0	-	N	Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	1	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	7	+1		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	4	-	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	4	-	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	4	-	VV	Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	5	-	
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	1	-								62 AP/5,2 AP
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	9	-		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206 - 213
						96 AP/6,9 AP	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	0	-		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0	-		Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	1	-	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	7	-		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	1	-	
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	1	-		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0	-	S	Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	3	-		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	8	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	0	-		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0	-		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	7	-	NN	Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0	-	
						53 AP/5,9 AP	Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198 - 201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	8	+1	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	C	1	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	-		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	1	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	2	+3	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	5	-	S	Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	-	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	0	-								65 AP/3,8 AP
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	3	-								Talente zusammen (evt. inkl. Tier-LO): 298 AP
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	0	-								

22 AP/3,1 AP

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

Rogolan	III (MS)
Garethi	III

6 AP

Schriften

Rogolan-Runen	
Kusliker Zeichen	

4 AP

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	7	8	9	10	11	12	13
IN	9	10	11	12	13	14	15
CH	6	7	8	9	10	11	12
FF	10	11	12	13	14	15	16
GE	10	11	12	13	14	15	16
KO	12	13	14	15	16	17	18
KK	12	13	14	15	16	17	18

Qualitätsstufen

FERTIGKEITS-PUNKTE	QUALITÄTS-STUFE
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6



Heldendokument

KAMPF

LE	AW	INI	SK	ZK	WS	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
40	7	14	2	4	8	14	10	12	9	13	13	15	15

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA	SEITE
Armbrüste	FF	B	11	12	X	KSC 84
Bögen	FF	C	6	7	X	KSC 84
Wurfaffen	FF	B	6	7	X	KSC 84
Dolche	GE	B	10	12	6	KSC 71
Fechtaffen	GE	C	6	8	4	KSC 71
Hiebaffen	KK	C	13	15	9	KSC 71
Kettenaffen	KK	C	6	8	X	KSC 72
Lanzen	KK	B	6	8	5	KSC 72
Raufen	GE/KK	B	12	14	8	KSC 72
Schilde	KK	C	13	15	9	KSC 72
Schwerter	GE/KK	C	6	8	5	KSC 73
Stangenaffen	GE/KK	C	6	8	5	KSC 73
Zweihandhiebaffen	KK	C	12	14	8	KSC 73
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	5	KSC 73

Kampftechniken: 96 AP

Lebensenergie

Max	Aktuell
40	
30	1/4 verloren (+1 Schmerz)
20	1/2 verloren (+1 Schmerz)
10	3/4 verloren (+1 Schmerz)
5	5 oder niedriger (+1 Schmerz)
0	0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	SCHADENS.	TP	AT/PA MOD.	REICHWEITE	BF	BS	AT	PA	GEWICHT
Waldwächter Felsspalter	Zweihandhiebaffen	KK 12	2W6 +2 2W6+5	0 -3	mittel	11		14	5	3,5
Schwerer Dolch	Dolche	GE 14	1W6 +2 1W6+2	0 -1	kurz	14		12	5	0,75
Waffenlos	Raufen	GE/KK 14	1W6 +0 1W6+1	0 0	kurz			14	8	
Zwergenskraja	Hiebaffen	KK 13	1W6 +3 1W6+5	0 -1	mittel	12		15	8	2

Fernkampfwaffen

WAFFE	KAMPFTECHNIK	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	BS	FERNKAMPF	GEWICHT
Windenarmbrust	Armbrüste	25 Akt	2W6+6	Bolzen	25/100/200	6		12	7,25

Rüstungen

RÜSTUNG	St.	VE	RS	BE	Zus. Abzüge	GEWICHT	REISE, SCHLACHT...
Kettenhemd	13		4	0 (2)	-	10	

Schild/Parierwaffe

SCHILD/PARIERWAFFE	STR.	BF	BS	AT/PA MOD.	GEWICHT
Großschild	30	10		-1/+3	6

Kampfsonderfertigkeiten

125 AP

Belastungsgewöhnung I-II / Finte I / Schildspalter / Vorstoß / Wuchtschlag I / Hardas-Stil

	ZUSTÄNDE	STATUS
Animosität	<input type="checkbox"/>	Liegend <input type="checkbox"/>
Belastung	<input type="checkbox"/>	Pechmagnet <input type="checkbox"/>
Ber./Überan.	<input type="checkbox"/>	Stumm <input type="checkbox"/>
Betäubung	<input type="checkbox"/>	Taub <input type="checkbox"/>
Entrückt	<input type="checkbox"/>	Überrascht <input type="checkbox"/>
Furcht	<input type="checkbox"/>	Übler Geruch <input type="checkbox"/>
Paralyse	<input type="checkbox"/>	Unsichtbar <input type="checkbox"/>
Schmerz	<input type="checkbox"/>	Vergiftet <input type="checkbox"/>
Trance	<input type="checkbox"/>	Versteinert <input type="checkbox"/>
Verwirrung	<input type="checkbox"/>	Krank <input type="checkbox"/>

