Name:	Wolfaran von Mardrabrück
Rasse:	Mittelländer
Kultur:	Garetien/Städtischer Adel
Profession:	Knappe: Knappe

Geschlecht:	männlich	Stand:	Bastard des Hauses Ochs
Geburtsdatum:	20. Rondra 1014 BF	Titel:	Ritter von Wandleth
Größe:	94 Finger (189 cm)	Sozialstatus:	10
Gewicht:	89 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund	
Haarfarbe:	nussbraun	Vater Leobrecht von Ochs	
Augenfarbe:	dunkelbraun	Reichsvogt der Efferdtränen	
Aussehen:		Mutter Korhilda von	
		Hartwalden-Sturmfels	
		Ritterin zu Wiekenbrück	

Vorteile und Nachteile

Adlige Abstammung, Besonderer Besitz Erprobtes Reitpferd, Gebildet: 4, Herausragende Eigenschaft: Mut: 1,

Vom Schicksal begünstigt, *Jähzorn: 8, Neugier: 6, Prinzipientreue, Unfähigkeit für [Talentgruppe] Natur, Verpflichtungen,*

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	14	15
Klugheit	0	14	14
Intuition	0	10	10
Charisma	0	14	14
Fingerfertigkeit	0	10	10
Gewandtheit	0	12	12
Konstitution	0	12	12
Körperkraft	0	14	14
Geschwindigkeit (GS)	0	7	8

Basiswerte

		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	12	19	31	0	6
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	13	19	33	0	24
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-4	8	4	0	0
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	4	10	14		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	7	7	GP-Start: 110	
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	7	7	GP-Rest: 0	

Abenteuerpunkte: 1650 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 1650 Stufe: 6 [6]

Notizen

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

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Gaben (G)

	TaW	

Kampftechniken

		BE	AT	PA	TaW	
Armbrust (Ar)	C	BE-5	13		6	
Dolche (Do)	D	BE-1	12	7	4	
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	8	7	0	
Lanzenreiten (Lr)	E		15		7	
Raufen (Ra)	C	BE	9	8	2	
Ringen (Ri)	D	BE	11	10	6	
Säbel (Sä)	D	BE-2	8	7	0	
Schwerter (Sc)	E	BE-2	13	12	10	
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	7		0	
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	E	BE-2	10	9	4	

Körperliche Talente (D)

	BE	TaW	
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	3	
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	0	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	6	
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	10	
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	0	
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	4	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		8	
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	0	
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	0	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	6	
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	6	
Zechen (IN/KO/KK)		5	

Gesellschaft (B)

	TaW	
Etikette (KL/IN/CH)	10	
Lehren (KL/IN/CH)	1	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	8	
Überreden (MU/IN/CH) (Feilschen)	10	

Natur (B)

	TaW	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	-1	
Orientierung (KL/IN/IN)	1	
Wildnisleben (IN/GE/KO)	-1	
Wache halten (MU/IN/KO) [M]	7	

Wissen (B)

	TaW	
Brettspiel (KL/KL/IN)	6	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	6	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	6	
Heraldik (KL/KL/FF)	8	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	8	
Rechnen (KL/KL/IN)	4	
Rechtskunde (KL/KL/IN) (Staatsrecht)	8	
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	10	
Staatskunst (KL/IN/CH) (Verwaltung)	8	

Sprachen (A) (KL/IN/CH)

	Komp	TaW	
Bosparano	21	8	
Ferkina	16	6	
Garethi	18	12	
Rogolan	21	10	
Tulamidya	18	4	

Schrift (A) (KL/KL/FF)

	Komp	TaW	
Kusliker Zeichen	10	8	
Rogolan	11	8	
Tulamidya	14	4	

Handwerk (B)

	TaW	
Abrichten (MU/IN/CH)	2	
Ackerbau (IN/FF/KO)	1	
Bergbau (IN/KO/KK)	0	
Brauer (KL/FF/KK)	0	
Grobschmied (FF/KO/KK)	6	
Handel (KL/IN/CH) (Metalle)	12	
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	2	
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0	
Kochen (KL/IN/FF)	0	
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	0	
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0	
Schneidern (KL/FF/FF)	0	

Wolfaran von Mardrabrück

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 7 Fernkampf-Basiswert: 7 Initiative-Basiswert: 14

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor								
(Lang-)Schwert (S1)	Sc / BE-2	N	1W+4	11 / 4	0	0 / 0	10	10	1W+4	1	1							

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe; Linkhand; Reiterkampf; Rüstungsgewöhnung I; Schildkampf I; Turnierreiterei; Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	7	5	1W+1
Ringen	10/3	+0	9	7	1W+1

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor	
Holzschild (verstärkt)	Schild	-1	-2 / 3	13	0	0

Manöver:

	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	31	15	10	7
Ausdauer	33	16	11	8

	Max
Astralenergie	
Karmaenergie	

Initiative 14 | INI-Basis - BE = _____ +MOD + W6 = _____

Rüstung nach Trefferzonen

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	4	4	4	4	3	3	2	2	3	6	5		

Rüstungsstück	RS	BE
Kettenhemd, Lang	4	4
Schaller	2	1
Summe:	6	5

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

7 - 5 + 0 = 2

Wunden (AT,PA,GE,INI)-2, GS-1

○○○○○○○

	Links	Rechts
Beine	○○○	○○○
Arme	○○○	○○○
Hüfte	○○○	
Brust	○○○	
Kopf	○○○	

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Wolfaran von Mardrabrück

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
(Lang-)Schwert	1	80.0	
Essbesteck, Zinn	1	10.0	
Fellgefütterter Schlafsack	1	80.0	
Geldbeutel, Leder	1	1.0	
Gugel	1	15.0	
Gänsekiel	10	10.0	
Hanfseil (1 Schritt)	5	25.0	
Hemd	1	15.0	
Holzkamm	1	5.0	
Holzschild (verstärkt)	1	160.0	
Holzteller, einfach	1	4.0	
Hose	1	30.0	
Kapuzenumhang, lang	1	80.0	
Kettenhemd, Lang	1	400.0	
Langdolch	1	30.0	
Lederhandschuhe	1	6.0	
Lederrucksack (15 Stein)	1	40.0	
Leichte Stiefel	1	75.0	
Rasiermesser	1	10.0	
Schaller	1	160.0	
Schwamm	1	5.0	
Schwere Reitstiefel	1	100.0	
Schwertgürtel, verstärkt	1	80.0	
Spielkarten	1	10.0	
Sturmlaterne, Öl	1	30.0	
Tagebuch, Papier	1	20.0	
Tinte	1	4.0	
Tonkrug, einfach	1	30.0	
Trinkflasche (5 Schank)	1	8.0	
Unterkleidung, verstärkt	1	160.0	
Waffenpflegeutensilien	1	40.0	
Wappenrock	1	30.0	
Würfel, Mammuton	3	3.0	

Vermögen

Proviant

Proviant	Rationen

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	INI	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK

Wolfaran von Mardrabrück

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Zunderdose, Wasserdicht	1	10.0	

Vermögen

Proviant

Proviant	Rationen

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	INI	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK

Wolfaran von Mardrabrück