

Heldendokument

Name	Treumunde Rotha von Eychgras
Rasse	Mittelländerin
Kultur	Mittelreich - Landadel
Profession	Kriegerin: Haus der Hohen Kriegskunst derer vom Berg in Eslamsgrund

Geschlecht	weiblich
Alter	24. Phex 1003 BF
Grösse	87 Finger (174 cm)
Gewicht	74 Stein
Haarfarbe	blond
Augenfarbe	grün
Aussehen	

Stand	
Titel	
Sozialstatus	13
Familie/Herkunft/Hintergrund	

Adliges Erbe, Akademische Ausbildung (Krieger), Besonderer Besitz erfahrenes Pferd, *Angst vor Spinnen: 8, Höhenangst: 8, Neugier: 8, Prinzipientreue, Schlechte Regeneration, Unfähigkeit für [Talentgruppe] Natur,*

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	0	12	12
Klugheit	0	14	14
Intuition	0	12	12
Charisma	0	14	14
Fingerfertigkeit	0	10	10
Gewandtheit	0	12	12
Konstitution	0	13	13
Körperkraft	0	12	12
Geschwindigkeit	0	7	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte $(KO + KO + KK)/2$	12	19	31	0	7
Ausdauer $(MU + KO + GE)/2$	13	19	32	0	26
Astralenergie $(MU + IN + CH)/2$					
Karmaenergie					
Magieresistenz $(MU + KL + KO)/5$	-4	8	4	0	0
INI-Basiswert $(MU + MU + IN + GE)/5$	0	10	10	☐ Kampfesgefühl (INI+2)	
AT-Basiswert $(MU + GE + KK)/5$	0	7	7	☐ Kampfflexe (INI+4)	
PA-Basiswert $(IN + GE + KK)/5$	0	7	7	GP-Start: 110 GP-Rest: 0	
FK-Basiswert $(IN + FF + KK)/5$	0	7	7		

Gesamt: 2000 Guthaben: 1 Eingesetzte AP: 1999 Stufe: 6 [6]

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

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Gaben (G)

TaW

Kampftechniken

BE

AT PA

TaW

Anderthalbhänder (An)	E	BE-2	11	11	8
Armbrust (Ar)	C	BE-5	11		4
Bogen (Bo)	E	BE-3	17		10
Dolche (Do)	D	BE-1	10	7	3
Hieb Waffen (Hi)	D	BE-4	8	7	1
Lanzenreiten (Lr)	E		11		4
Raufen (Ra)	C	BE	8	8	2
Ringen (Ri)	D	BE	10	10	6
Säbel (Sä)	D	BE-2	7	7	0
Schwerter (Sc)	E	BE-2	11	11	8
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	7		0
Zweihandschwerter/-säbel (2SE)	E	BE-2	9	9	4

Körperliche Talente (D)

BE

TaW

Athletik (GE/KO/KK)	BE	5
Klettern (MU/GE/KK)	BE	4
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BE	6
Reiten (CH/GE/KK)	BE	8
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	0
Schwimmen (GE/KO/KK)	BE	4
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		6
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE	0
Singen (IN/CH/CH)	BE	0
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	5
Tanzen (CH/GE/GE)	BE	8
Zechen (IN/KO/KK)		1

Gesellschaft (B)

TaW

Etikette (KL/IN/CH)	8
Gassenwissen (KL/IN/CH)	4
Lehren (KL/IN/CH)	0
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	8
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	0
Überreden (MU/IN/CH)	8

Natur (B)

TaW

Fährten suchen (KL/IN/KO)	0
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	0
Orientierung (KL/IN/IN)	0
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	0
Wildnis leben (IN/GE/KO)	0
Ansitzjagd + Waffe (MU/IN/GE) [M]	0
Pirschjagd + Waffe (MU/IN/GE) [M]	0
Nahrung sammeln (MU/IN/FF) [M]	0
Kräuter suchen (MU/IN/FF) [M]	0
Wache halten (MU/IN/KO) [M]	5

Wissen (B)

TaW

Brettspiel (KL/KL/IN)	7
Geografie (KL/KL/IN)	5
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	8
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	8
Heraldik (KL/KL/FF)	6
Kriegskunst (MU/KL/CH)	6
Magiekunde (KL/KL/IN)	4
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	0
Rechnen (KL/KL/IN)	6
Rechtskunde (KL/KL/IN)	8
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	3
Schätzen (KL/IN/IN)	0
Sprachenkunde (KL/KL/IN)	0
Staatskunst (KL/IN/CH)	10
Tierkunde (MU/KL/IN)	0

Sprachen (A) (KL/IN/CH)

Komp

TaW

Bosparano	21	10
Ferkina	16	10
Garethi	18	12
Rogolan	21	10
Tulamidya	18	10

Schrift (A) (KL/KL/FF)

Komp

TaW

Kusliker Zeichen	10	10
Rogolan	11	10
Tulamidya	14	10

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

Handwerk (B)	TaW
Ackerbau (IN/FF/KO)	12
Boote fahren (GE/KO/KK)	0
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	0
Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	0
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	4
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	1
Kochen (KL/IN/FF)	0
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	3
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0
Musizieren (IN/CH/FF)	0
Schneidern (KL/FF/FF)	1
Stoffe färben (KL/FF/KK)	0
Töpfern (KL/FF/FF)	0
Viehzucht (KL/IN/KK)	8
Webkunst (FF/FF/KK)	8
Winzer (KL/FF/KK)	3

Attacke-Basiswert: 7 Parade-Basiswert: 7 Fernkampf-Basiswert: 7 Initiative-Basiswert: 10

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	8	9	1W+4	1 1
Sonderfertigkeiten	Wuchtschlag;									

Fernkampfwaffe	Typ/eBe	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Kurzbogen	Bo / BE-3	1W+4	5 / 15 / 25 / 40 / 60	1 / 1 / 0 / 0 / -1	15	
Sonderfertigkeiten	Scharfschütze;					

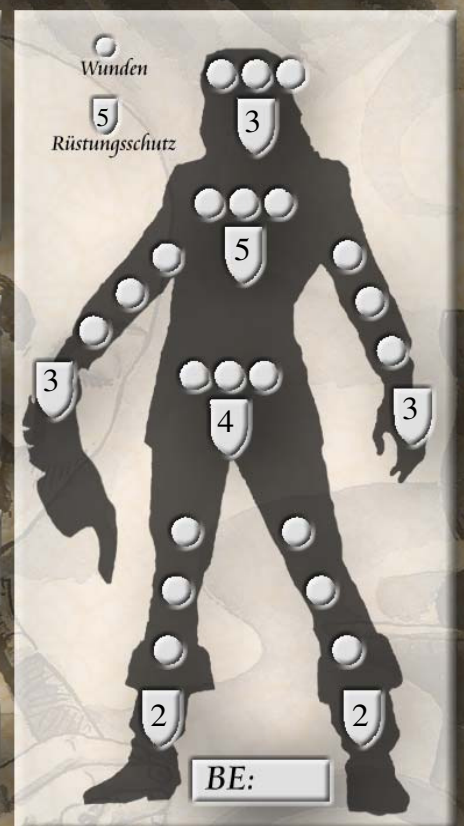
Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0	6	5	1W+0
Ring	10/3	+0	8	7	1W+0
Sonderfertigkeiten					

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor
Holzschild (verstärkt)	Schild	-1	-2 / 3	13	0 0
☒ Linkhand (PA+1), ☒ Schildkampf I (PA+2) ☐ II (PA+3), ☐ Parierwaffen I ☐ II					

Rüstungsstück	RS	BE
Kettenhaube	1	1
Kettenhemd, Lang	4	4
Summe	5	5
Rüstungsgewöhnung	☒ I ☒ II ☐ III	

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
7	~ 5	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3)	= 2

je Wunde AT, PA, GE, INI-2; GS-1



	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	31	15	10	7	
Ausdauer	32	16	10	8	

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative 10 | Ini-Basis-BE= ± Mod. + W6 =

<i>Ausrüstung</i>		<i>Gewicht</i>	<i>Wo getragen?</i>
Kettenhemd, Lang	1	400.0	
Kurzbogen	1	20.0	
Lederhandschuhe	1	6.0	
Leichte Stiefel	1	75.0	
Lippenrot	1	1.0	
Ohring	1	1.0	
Parfüm	1	1.0	
Pergament	10	10.0	
Ring	1	1.0	
Schminke, Sortiment	1	2.0	
Schwertgürtel, verstärkt	1	80.0	
Siegelstock	1	5.0	
Siegelwachs	1	4.0	
Silberpokal	1	10.0	
Spielkarten	1	10.0	
Stulpenstiefel	1	100.0	
Sturmlaterne, Öl	1	30.0	

Proviant / Tränke	Rationen

[illegible]

[illegible]

[illegible][illegible]

<u>Proviant / Tränke</u>	<u>Rationen</u>

Proviant / Tränke	Rationen

Vermögen[illegible]

Verbindungen

Notizen Notizen

[illegible]