

Name:

Basilon

Rasse:

Thorwaler

Kultur:

Mittelländische Landbevölkerung - Weiden/Greifenfurt - Fern der Zivilisation

Profession:

dörflicher Handwerker, Grobschmied

Geschlecht:

männlich

Geburtsdatum:

18. Rondra 1003 BF

Größe:

98 Finger (197 cm)

Gewicht:

102 Stein


Haarfarbe:

rotbraun

Augenfarbe:

grün

Aussehen:



Stand:

Titel:

Sozialstatus:

6

Familie/Herkunft/Hintergrund

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Grobschmied, Eisern, Gutausehend, Guter Ruf: 2, Hitzeresistenz, Gesucht: 1, Jähzorn: 2, Neugier: 6, Schlafstörungen: 1, Weltfremd bzgl. Städtisches Treiben 5,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	14	16
Klugheit	0	11	11
Intuition	0	13	13
Charisma	0	11	11
Fingerfertigkeit	0	13	13
Gewandtheit	0	10	13
Konstitution	1	14	17
Körperkraft	1	14	17
Geschwindigkeit (GS)	0	8	7

Basiswerte	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	11	21	37	0	9
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	19	33	0	17
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-5	8	6	2	6
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	10	16	GP-Start: 110	GP-Rest: 0
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	8	9		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	7	9		
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	8	9		

Abenteuerpunkte:

8884

Verfügbar:

1

Eingesetzt:

8883

Stufe:

8 [8]

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturrkunde (Mittelreich); Meister der Improvisation; Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort); Waldkundig;

<i>Gaben (F)</i>	<i>TaW</i>	

Kampftechniken		BE	AT PA		TaW	
<i>Dolche (Do)</i>	D	BE-1	11	9	2	
<i>Hieb Waffen (Hi)</i>	D	BE-4	17	13	12	
<i>Raufen (Ra)</i>	C	BE	17	12	11	
<i>Ring en (Ri)</i>	D	BE	11	14	7	
<i>Säbel (Sä)</i>	D	BE-2	11	9	2	
<i>Wurfmesser (Wm)</i>	C	BE-3	11		2	
<i>Wurfspeere (Ws)</i>	C	BE-2	12		3	
<i>Zweihandhieb Waffen (2H)</i> <i>(Barbarenstreitaxt)</i>	D	BE-3	19	15	16	

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Akrobatik (MU/GE/KK)	BEx2	2
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	7
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	7
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	6
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	3
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	3
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		9
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	1
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	0
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	5
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)	BE-4	4
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	1
Zechen (IN/KO/KK)		3

<i>Gesellschaft (B)</i>	<i>TaW</i>	
<i>Etikette (KL/IN/CH)</i>	4	
<i>Gassenwissen (KL/IN/CH)</i>	2	
<i>Lehren (KL/IN/CH)</i>	2	
<i>Menschenkenntnis (KL/IN/CH)</i>	6	
<i>Überreden (MU/IN/CH)</i>	3	

<i>Natur (B)</i>	<i>Ta</i>	<i>W</i>
<i>Fährtensuchen (KL/IN/KO)</i>	6	
<i>Fallen stellen (KL/FF/KK)</i>	5	
<i>Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)</i>	6	
<i>Fischen/Angeln (IN/FF/KK)</i>	6	
<i>Orientierung (KL/IN/IN)</i>	7	
<i>Wettervorhersage (KL/IN/IN)</i>	7	
<i>Wildnisleben (IN/GE/KO)</i>	10	

Wissen (B)

Wissen (B)	TaW
Geografie (KL/KL/IN)	3
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	4
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	2
Heraldik (KL/KL/FF)	3
Kriegskunst (MU/KL/CH)	3
Magiekunde (KL/KL/IN)	7
Mechanik (KL/KL/FF)	4
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	4
Rechnen (KL/KL/IN)	4
Rechtskunde (KL/KL/IN)	4
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	4
Schätzen (KL/IN/IN)	4
Sprachenkunde (KL/KL/IN)	3
Sternkunde (KL/KL/IN)	2
Tierkunde (MU/KL/IN)	5

<i>Sprache</i>	<i>(KL/IN/CH)</i>	<i>Komp</i>	<i>TaW</i>	
<i>Garethi</i>	<i>A</i>	<i>18</i>	<i>9</i>	
<i>Oloarkh</i>	<i>B</i>	<i>10</i>	<i>3</i>	
<i>Rogolan</i>	<i>B</i>	<i>21</i>	<i>3</i>	
<i>Thorwalsch</i>	<i>A</i>	<i>18</i>	<i>4</i>	

<i>Schrift</i>	<i>(KL/KL/FF)</i>	<i>Komp</i>	<i>TaW</i>
<i>Kusliker Zeichen</i>	<i>A</i>	<i>10</i>	<i>3</i>

Handwerk (B)

[illegible]

Attacke-Basiswert: 9

Parade-Basiswert: 9

Fernkampf-Basiswert: 9

Initiative-Basiswert: 16

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Barbarenstreitaxt (Drakka) (R)	2H / BE-3	N	3W+3	14 / 1	-2	0 / -3	20	13	3W+6	0 0
Jagdmesser (R)	Do / BE-1	H	1W+2	12 / 5	-1	0 / -2	11	7	1W+3	3 3
Streitaxt (R)	Hi / BE-4	N	1W+4	13 / 2	0	0 / -1	17	12	1W+6	2 2
Warunker Hammer (R)	2H / BE-3	NS	1W+6	14 / 3	-1	0 / -1	19	14	1W+7	2 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Auspendeln; Ausweichen I; Ausweichen II; Block; Doppelschlag; Eisenarm; Gerade; Hammerschlag; Handkante; Kampfreflexe; Kreuzblock; Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch); Schmetterschlag; Schwinger; Waffenloser Kampfstil; Hammerfaust; Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Wurfspeer	Ws / BE-2	1W+5	6 / 11 / 17 / 28 / 44	3 / 1 / 0 / -1 / -1	12	

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	18	12	1W+2
Ringn	10/3	+0	11	13	1W+2

Manöver:

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor
--------	-----	-----	----	----	-------------

Wundschwelle: 11	Max	1/2	1/3	1/4	GS:7
Lebensenergie	37	18	12	9	
Ausdauer	33	16	11	8	

	Max
Astralenergie	
Karmaenergie	

Initiative 16 | INI-Basis - BE = ____ +MOD + W6 = ____ |

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	0	3	3	3	1	1	1	1	2	2	1		

Rüstungsstück	RS	BE
Lederharnisch	3	3
Armschienen (Paar), Leder	*	*
Beinschienen (Paar), Leder	*	*
Summe:	2	1

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$9 - 1 + 6 = 14$$

Wunden

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

○○○○○○○○

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

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Barschienen (Paar), Leder	1	40.0	
Barbarenstreitaxt (Drakka)	1	250.0	
Beinschienen (Paar), Leder	1	40.0	
Essbesteck, Zinn	1	10.0	
Fackel	1	50.0	
Fellgefütterter Schlafsack	1	80.0	
Fellmütze	1	30.0	
Geldbeutel, Leder	1	1.0	
Rabenbroche (Guter Ruf +1 bei Rabenmund)	1	1.0	
Gürteltasche, Hartleder	1	4.0	
Hemd	1	15.0	
Hose	1	30.0	
Jagdmesser	1	15.0	
Ledergürtel	1	8.0	
Lederharnisch	1	180.0	
Lederrucksack (15 Stein)	1	40.0	
Leichte Stiefel	1	75.0	
Mantel	1	60.0	
Gesiegelter Brief (Guter Ruf +2 bei Gareth)	1	1.0	
Wertlinger Ring	1	1.0	
Ring des Bundes vom Greif, Funchs & Raben	1	1.0	
Kreidestück (Rot & Grün)	2	2.0	
Greifenfeder	1	1.0	
Streitaxt	1	120.0	
Vierpersonenzelt	1	900.0	
Waffenpflegeutensilien	3	120.0	
Warunker Hammer	1	150.0	
Wurfspeer	1	80.0	

Vermögen[illegible]

Proviant

[illegible]

Verbindungen

[illegible]

Notizen

Holzstück zum Schnitzen (Fuchs): -> Albiron

Holzstück zum Schnitzen (Brenack): -> Albiron

Holzstück zum Schnitzen (Greif):

[illegible]