

Name: Boriane

Rasse: Mittelländerin

Kultur: Svellttal und Nordlande/Fern der Zivilisation

Profession: Geweihte: Ifirn

Vorteile

Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; Richtungssinn;

Nachteile

Angst vor Menschenmassen: 5; Moralkodex Ifirn; Neugier: 5; Raumangst: 6; Selbstgespräche;

Profane Sonderfertigkeiten

Kulturkunde (Nordlande); Meister der Improvisation; Waldkundig;

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	14	14
Klugheit	0	11	11
Intuition	0	15	15
Charisma	0	12	12
Fingerfertigkeit	0	15	15
Gewandtheit	0	14	14
Konstitution	0	13	13
Körperkraft	0	11	11
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8
Sozialstatus (SO)	0	6	6

Basiswerte

Basiswerte		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	11	19	30	0	7
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	14	21	35	0	13
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie		12		12	0	
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-3	8	5	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11	GP-Start: 120	
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8		
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8		
Wundschwelle	(KO/2) + Eisern		7	7	GP-Rest: 0	

Abenteuerpunkte: 520 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 520 Stufe: 0 [0]

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken		BE	AT PA	TaW
Bogen (Bo)	E	BE-3	16	8
Dolche (Do)	D	BE-1	11 9	4
Hieb Waffen (Hi)	D	BE-4	9 8	1
Raufen (Ra)	C	BE	8 9	1
Ring en (Ri)	D	BE	10 10	4
Säbel (Sä)	D	BE-2	8 8	0
Speere (Sp)	D	BE-3	12 11	7
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8	0

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	3
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	1
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	5
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	1
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	5
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	3
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	3
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	1
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	5
Skifahren (GE/GE/KO)	BE-2	2
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	2
Zeichen (IN/KO/KK)		1

Gesellschaft (B)	TaW	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	3	
Überreden (MU/IN/CH)	0	
Überzeugen (KL/IN/CH)	3	

Natur (B)	TaW	
Fähr tensuchen (KL/IN/KO)	7	
Fallen stellen (KL/FF/KK)	2	
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	5	
Orientierung (KL/IN/IN)	5	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	4	
Wildnisleben (IN/GE/KO)	8	

Wissen (B)	TaW	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	4	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	4	
Rechnen (KL/KL/IN)	3	
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	4	
Tierkunde (MU/KL/IN)	6	

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW
Alaani	B	21	2
Garethi	A	18	9
Isdira	B	21	4
Thorwalsch	A	18	5

Schrift	(KL/KL/FF)	Komp	TaW
Kusliker Zeichen	A	10	5

Handwerk (B)	TaW	
Abrichten (MU/IN/CH)	2	
Bogenbau (KL/IN/FF)	5	
Boote fahren (GE/KO/KK)	4	
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	1	
Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)	5	
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	7	
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	5	
Kochen (KL/IN/FF)	5	
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	4	
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0	
Schneidern (KL/FF/FF)	4	
Viehzucht (KL/IN/KK)	1	
Zimmermann (KL/FF/KK)	3	

[illegible]

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 11 GS:8 BE:0

[illegible][illegible]

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	8	9	1W+0
Ringen	10/3	+0	10	10	1W+0

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$8 - 0 + 0 = 8$$

[illegible]

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



Wundschwelle: 7	Max	1/2	1/3	1/4	
Lebensenergie	30	15	10	7	
Ausdauer	35	17	11	8	
Astralenergie					
Karmaenergie	12				

Initiative 11 | INI-Basis - BE = _____ + MOD + W6 = _____ |

Rüstung nach Trefferzonen (Berechnet mit Zonensystem)[illegible]

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

Rüstungsstück	RS	BE			
			Summe:	0	0

Fernkampf:Scharfschütze (Bogen):

Liturgiekenntnis: Ifirn9

Ritualname

Probe	Dauer	Kosten	Wirkung/Anmerkung
Liturgie: Grabsegen			
Liturgie: Göttliches Zeichen			
Liturgie: Harmoniesegen			
Liturgie: Heilungssegen			
Liturgie: Märtyrersegen			
Liturgie: Schutzsegen			
Liturgie: Sichere Wanderung im Schnee			
Liturgie: Speisesege			
Liturgie: Tierempathie			
Liturgie: Weisung des Himmels			
Liturgie: Zuflucht finden			

magische Vorteile & Sonderfertigkeiten

Vorteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit];

Karmale SF: Karmalqueste;

MR:

(MU+KL+KO)/5

8

+

Modifikationen

-3

+

Vor-/Nachteile

0

+

Gekauft

0

+

Sonderfertigkeiten

=

Aktuell

5

Ausrüstung & Vermögen

Kleidung

Vermögen	

[illegible][illegible]

Name:	Boriane
Rasse:	Mittelländerin
Kultur:	Svellttal und Nordlande/Fern der Zivilisation
Profession:	Geweihte: Ifirn

Geschlecht:	weiblich	Stand:	
Geburtsdatum:	26. Ingerimm 1003 BF	Titel:	
Größe:	94 Finger (189 cm)	Sozialstatus:	6
Gewicht:	89 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund	
Haarfarbe:	braun		
Augenfarbe:	blau		
Aussehen:			

Vorteile und Nachteile
Richtungssinn, Angst vor Menschenmassen: 5, Moralkodex Ifirn, Neugier: 5, Raumangst: 6, Selbstgespräche,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell	Basiswerte	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Mut	0	14	14	Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	11	19	30	0	7
Klugheit	0	11	11	Ausdauer (MU+KO+GE)/2	14	21	35	0	13
Intuition	0	15	15	Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Charisma	0	12	12	Karmaenergie	12		12	0	
Fingerfertigkeit	0	15	15	Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-3	8	5	0	7
Gewandtheit	0	14	14	INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11	GP-Start: 120 GP-Rest: 0	
Konstitution	0	13	13	AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	8	8		
Körperkraft	0	11	11	PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	8		
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8	FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	8	8		

Abenteuerpunkte:	520	Verfügbar:	0	Eingesetzt:	520	Stufe:	0 [0]
------------------	-----	------------	---	-------------	-----	--------	-------

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturkunde (Nordlande): Meister der Improvisation; Waldkundig;

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken		BE	AT PA	TaW
Bogen (Bo)	E	BE-3	16	8
Dolche (Do)	D	BE-1	11 9	4
Hieb Waffen (Hi)	D	BE-4	9 8	1
Raufen (Ra)	C	BE	8 9	1
Ring en (Ri)	D	BE	10 10	4
Säbel (Sä)	D	BE-2	8 8	0
Speere (Sp)	D	BE-3	12 11	7
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8	0

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Athletik (GE/KO/KK)	BE _{Ex2}	3
Klettern (MU/GE/KK)	BE _{Ex2}	1
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BE _{Ex2}	5
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	1
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	5
Schwimmen (GE/KO/KK)	BE _{Ex2}	3
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	3
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	1
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	5
Skifahren (GE/GE/KO)	BE-2	2
Tanzen (CH/GE/GE)	BE _{Ex2}	2
Zeichen (IN/KO/KK)		1

Gesellschaft (B)	TaW	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	3	
Überreden (MU/IN/CH)	0	
Überzeugen (KL/IN/CH)	3	

[illegible]

Wissen (B)

Wissen (B)	TaW	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	4	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	4	
Rechnen (KL/KL/IN)	3	
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	4	
Tierkunde (MU/KL/IN)	6	

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW
Alaani	B	21	2
Garethi	A	18	9
Isdira	B	21	4
Thorwalsch	A	18	5

Schrift	(KL/KL/FF)	Komp	TaW
Kusliker Zeichen	A	10	5

Handwerk (B)

[illegible]

Initiative-Basiswert: 11

[illegible]

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung

Anzahl

Gewicht

Wo getragen?

Vermögen

Provant

Rationen

Verbindungen

Notizen

Notizen

