



Heldendokument

PERSÖNLICHE DATEN

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| MU | KL | IN | CH | FF | GE | KO | KK |
| 14 | 12 | 11 | 13 | 9 | 13 | 14 | 14 |

Eigenschaften: 100 Punkte - Kosten: 540 AP

Name Frenja Thorwulfsdottir

Familie Verschollen

Geburtsdatum 4. Friskenmond (Perain)

Spezies Mensch

Haarfarbe blond

Kultur Thorwaler

Titel -

Charakteristika

Sonstiges

Geburtsort Die Wälder Thorwals

Alter 20 Geschlecht w

Größe 1,80 Gewicht 89

Augenfarbe blau

Profession Sangara

Sozialstatus Frei

Erfahrungsgrad

0

AP gesamt

-1044

AP verfügbar

1044

AP ausgegeben

Porträt/Wappen

Vorteile

Zaubererin / Magische Einstimmung (Wesen des Waldes) /
Wohlklang / Richtungssinn

80 AP

Energien: 0 AP

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KK)

Grundwert:

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteig.-Bonus)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteig.-Bonus)

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

-42 AP

Seelenkraft

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

Grundwert:

Zähigkeit

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

Grundwert:

Ausweichen

(GE/2)

optionale Parade Erhöhung:

Initiative

(MU + GE)/2

1 AP

Geschwindigkeit

(GW der Spezies)

Nachteile

Körperliche Auffälligkeit (Auffälligkeit) / Prinzipientreue II (ögnir
Glaube) / Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile) / Schlechte
Eigenschaft (Neugier) / Stigma (Zeichen)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis: Heimat: Ort / Fertigkeitsspezialisierung (Singen:
Gebiet)

Schicksalspunkte

Wert Bonus Max Aktuell

3

0

3



Heldendokument

SPIELWERTE

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| MU | KL | IN | CH | FF | GE | KO | KK |
| 14 | 12 | 11 | 13 | 9 | 13 | 14 | 14 |

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 | 5 | - | |
| Klettern | MU/GE/KK | JA | B | 4 | +2 | | Geschichtswissen | KL/KL/IN | NEIN | B | 5 | - | |
| Körperbeherrschung | GE/GE/KO | JA | D | 5 | +2 | | Götter & Kulte | KL/KL/IN | NEIN | B | 5 | - | |
| Kraftakt | KO/KK/KK | JA | B | | - | | Kriegskunst | MU/KL/IN | NEIN | B | 0 | - | |
| Reiten | CH/GE/KK | JA | B | 0 | - | | Magiekunde | KL/KL/IN | NEIN | C | 2 | - | |
| Schwimmen | GE/KO/KK | JA | B | 4 | +2 | | Mechanik | KL/KL/FF | NEIN | B | 0 | - | |
| Selbstbeherrschung | MU/MU/KO | NEIN | D | 2 | +3 | | Rechnen | KL/KL/IN | NEIN | A | 3 | - | |
| Singen | KL/CH/KO | EVTL | A | 10 | +1 | VS | Rechtskunde | KL/KL/IN | NEIN | A | 2 | - | |
| Sinnesschärfe | KL/IN/IN | EVTL | D | 5 | - | | Sagen & Legenden | KL/KL/IN | NEIN | B | 5 | - | |
| Tanzen | KL/CH/GE | JA | A | 2 | - | | Sphärenkunde | KL/KL/IN | NEIN | B | 0 | - | |
| Taschendiebstahl | MU/FF/GE | JA | B | 0 | - | | Sternkunde | KL/KL/IN | NEIN | A | 3 | - | |
| Verbergen | MU/IN/GE | JA | C | 2 | - | | | | | | | | 54 AP/4,5 AP |
| Zechen | KL/KO/KK | NEIN | A | 10 | +1 | | Handwerkstalente | FF/FF/KO | | | | | S. 206 - 213 |
| | | | | | | 92 AP/6,6 AP | Alchimie | MU/KL/FF | JA | C | 0 | - | |
| Gesellschaftstalente | IN/CH/CH | | | | | S. 194 - 198 | Boote & Schiffe | FF/GE/KK | JA | B | | - | |
| Bekehren & Überzeugen | MU/KL/CH | NEIN | B | 4 | +3 | NN | Fahrzeuge | CH/FF/KO | JA | A | 0 | - | |
| Betören | MU/CH/CH | EVTL | B | 2 | +3 | NN | Handel | KL/IN/CH | NEIN | B | 0 | - | N |
| Einschüchtern | MU/IN/CH | NEIN | B | 2 | - | N | Heilkunde Gift | MU/KL/IN | JA | B | 0 | - | |
| Etikette | KL/IN/CH | EVTL | B | 0 | - | NN | Heilkunde Krankheiten | MU/IN/KO | JA | B | 0 | - | |
| Gassenwissen | KL/IN/CH | EVTL | C | 0 | - | NNS | Heilkunde Seele | IN/CH/KO | NEIN | B | 0 | - | |
| Menschenkenntnis | KL/IN/CH | NEIN | C | 5 | - | N | Heilkunde Wunden | KL/FF/FF | JA | D | 0 | - | |
| Überreden | MU/IN/CH | NEIN | C | 5 | - | NN | Holzbearbeitung | FF/GE/KK | JA | B | | - | |
| Verkleiden | IN/CH/GE | EVTL | B | 0 | - | NN | Lebensmittelbearbeitung | IN/FF/FF | JA | A | 0 | - | |
| Willenskraft | MU/IN/CH | NEIN | D | 0 | - | NN | Lederbearbeitung | FF/GE/KO | JA | B | 0 | - | |
| | | | | | | 46 AP/5,1 AP | Malen & Zeichnen | IN/FF/FF | JA | A | 0 | - | |
| Naturtalente | MU/GE/KO | | | | | S. 198 - 201 | Metallbearbeitung | FF/KO/KK | JA | C | 0 | - | |
| Fährtensuchen | MU/IN/GE | JA | C | 2 | - | | Musizieren | CH/FF/KO | JA | A | 10 | - | |
| Fesseln | KL/FF/KK | EVTL | A | 0 | - | | Schlösserknacken | IN/FF/FF | JA | C | 0 | - | |
| Fischen & Angeln | FF/GE/KO | EVTL | A | | - | | Steinbearbeitung | FF/FF/KK | JA | A | 0 | - | |
| Orientierung | KL/IN/IN | NEIN | B | 2 | - | VS | Stoffbearbeitung | KL/FF/FF | JA | A | | - | |
| Pflanzenkunde | KL/FF/KO | EVTL | C | 2 | - | | | | | | | | Sf. = STEIGERUNGSFAKTOR, Fw = FERTIGKEITSWERT, R = ROUTINE |
| Tierkunde | MU/MU/CH | JA | C | 4 | +2 | | | | | | | | 10 AP/0,6 AP |
| Wildnisleben | MU/GE/KO | JA | C | 4 | +2 | | | | | | | | Talente zusammen (evt. inkl. Tier-LO): 242 AP |

Sprachen

| | |
|--------------------------|----------|
| Thorwalsch | III (MS) |
| Garethi | III |
| Fjarningsch | II |
| Sprache 3 (oder Schrift) | II |
| Sprache 4 (oder Schrift) | II |

Schriften

| | |
|-------------------|-------|
| Thorwalsche Runen | 18 AP |
| Kusliker Zeichen | |

4 AP

40 AP/5,7 AP

Routineproben

ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+
OPTIONAL:
JE FEHLENDEM EIGENSCHAFTSPUNKT
FW UM DREI HÖHER ALS ANGEGBEN

| PROBEN-MOD. | NÖTIGER Fw | PROBEN-MOD. | NÖTIGER Fw |
|-------------|------------|-------------|------------|
| ab +3 | 1 | -1 | 13 |
| +2 | 4 | -2 | 16 |
| +1 | 7 | -3 | 19 |
| +/-0 | 10 | | |

Eigenschaftsmodifikationen

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

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 |
| 33 | 7 | 14 | 1 | 2 | 7 | 14 | 12 | 11 | 13 | 9 | 13 | 14 | 14 |

Kampftechniken

| KAMPFTECHNIKEN | LEITEIG. | SF. | KTW. | AT/FK | PA | S. |
|---------------------|----------|-----|------|-------|----|-----|
| Armbrüste | FF | B | 6 | 6 | X | 245 |
| Bögen | FF | C | 6 | 6 | X | 245 |
| Wurfaffen | FF | B | 6 | 6 | X | 245 |
| Dolche | GE | B | 8 | 10 | 5 | 235 |
| Fecht Waffen | GE | C | 6 | 8 | 4 | 235 |
| Hieb Waffen | KK | C | 10 | 12 | 7 | 235 |
| Ketten Waffen | KK | C | 6 | 8 | X | 235 |
| Lanzen | KK | B | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Raufen | GE/KK | B | 8 | 10 | 6 | 235 |
| Schilde | KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Schwerter | GE/KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Stangen Waffen | GE/KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Zweihandhieb Waffen | KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Zweihandschwerter | KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |

Kampftechniken: 20 AP

Lebensenergie

| | |
|-----|--|
| Max | Aktuell |
| 33 | |
| 25 | 1/4 verloren (+1 Schmerz) |
| 17 | 1/2 verloren (+1 Schmerz) |
| 8 | 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 | V. | AT | PA | GEWICHT |
|-----------|--------------|-----------|--------------|------------|------------|----|----|----|----|---------|
| Streitaxt | Hieb Waffen | KK 14 | 1W6 +4 1W6+4 | 0 -1 | mittel | 12 | | 12 | 6 | 1,5 Stn |

Fernkampfwaffen

| WAFFE | KAMPFTECHNIK | LADEZEITEN | TP | MUNITION | REICHWEITE | BF | V. | FERNKAMPF | GEWICHT |
|-------|--------------|------------|----|----------|------------|----|----|-----------|---------|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Rüstungen

| RÜSTUNG | ST. | V. | RS | BE | ZUS. ABZÜGE | GEWICHT | REISE, SCHLACHT... |
|--------------|-----|----|----|-------|-------------|---------|--------------------|
| Lederrüstung | 8 | | 3 | 0 (1) | -1/-1 | 6 Stn | |

Schild/Parierwaffe

| SCHILD/PARIERWAFFE | STR. | BF | V. | AT/PA MOD. | GEWICHT |
|--------------------|------|----|----|------------|---------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I

20 AP

| | ZUSTÄNDE | | | | STATUS | |
|--------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------|---------------------------------------|
| Animosität | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bewegungsunf. | <input type="checkbox"/> Liegend |
| Belastung | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bewusstlos | <input type="checkbox"/> Pechmagnet |
| Ber./Überan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Blind | <input type="checkbox"/> Stumm |
| Betäubung | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bluttausch | <input type="checkbox"/> Taub |
| Entrückt | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Brennend | <input type="checkbox"/> Überrascht |
| Furcht | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Eingeengt | <input type="checkbox"/> Übler Geruch |
| Paralyse | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Fixiert | <input type="checkbox"/> Unsichtbar |
| Schmerz | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Handlungsunf. | <input type="checkbox"/> Vergiftet |
| Trance | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Hörigkeit | <input type="checkbox"/> Versteinert |
| Verwirrung | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Krank | <input type="checkbox"/> |



Heldendokument

KAMPF (ZONENRÜSTUNG)

| | | | | | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| LE 33 | AW 7 | INI 14 | SK 1 | ZK 2 | WS 7 | | |
| MU 14 | KL 12 | IN 11 | CH 13 | FF 9 | GE 13 | KO 14 | KK 14 |

Kampftechniken

| KAMPFTECHNIKEN | LEITEIG. | SF. | KTW. | AT/FK | PA | S. |
|---------------------|----------|-----|------|-------|----|-----|
| Armbrüste | FF | B | 6 | 6 | X | 245 |
| Bögen | FF | C | 6 | 6 | X | 245 |
| Wurfaffen | FF | B | 6 | 6 | X | 245 |
| Dolche | GE | B | 8 | 10 | 5 | 235 |
| Fecht Waffen | GE | C | 6 | 8 | 4 | 235 |
| Hieb Waffen | KK | C | 10 | 12 | 7 | 235 |
| Ketten Waffen | KK | C | 6 | 8 | X | 235 |
| Lanzen | KK | B | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Raufen | GE/KK | B | 8 | 10 | 6 | 235 |
| Schilde | KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Schwerter | GE/KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Stangen Waffen | GE/KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Zweihandhieb Waffen | KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |
| Zweihandschwerter | KK | C | 6 | 8 | 5 | 235 |

Kampftechniken: 20 AP

Lebensenergie

| Max | Aktuell |
|-----------|--|
| 33 | |
| 25 | 1/4 verloren (+1 Schmerz) |
| 17 | 1/2 verloren (+1 Schmerz) |
| 8 | 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 | V. | AT | PA | GEWICHT |
|-----------|--------------|-----------|--------------|------------|------------|----|----|----|----|---------|
| Streitaxt | Hieb Waffen | KK 14 | 1W6 +4 1W6+4 | 0 -1 | mittel | 12 | | 12 | 6 | 1,5 Stn |

Fernkampfwaffen

| WAFFE | KAMPFTECHNIK | LADEZEITEN | TP | MUNITION | REICHWEITE | BF | V. | FERNKAMPF | GEWICHT |
|-------|--------------|------------|----|----------|------------|----|----|-----------|---------|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Rüstungen

| RÜSTUNG | KO | TO | LA | RA | LB | RB | BE | GS/INI | GEWICHT |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|--------|---------|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Schild/Parierwaffe

| SCHILD/PARIERWAFFE | STR. | BF | V. | AT/PA MOD. | GEWICHT |
|--------------------|------|----|----|------------|---------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I

20 AP

| | | | | ZUSTÄNDE | STATUS | | |
|--------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------|--------------------------|--------------|--------------------------|
| Animosität | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bewegungsunf. | <input type="checkbox"/> | Liegend | <input type="checkbox"/> |
| Belastung | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bewusstlos | <input type="checkbox"/> | Pechmagnet | <input type="checkbox"/> |
| Ber./Überan. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Blind | <input type="checkbox"/> | Stumm | <input type="checkbox"/> |
| Betäubung | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Blutausch | <input type="checkbox"/> | Taub | <input type="checkbox"/> |
| Entrückt | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Brennend | <input type="checkbox"/> | Überrascht | <input type="checkbox"/> |
| Furcht | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Eingeengt | <input type="checkbox"/> | Übler Geruch | <input type="checkbox"/> |
| Paralyse | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Fixiert | <input type="checkbox"/> | Unsichtbar | <input type="checkbox"/> |
| Schmerz | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Handlungsunf. | <input type="checkbox"/> | Vergiftet | <input type="checkbox"/> |
| Trance | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Hörigkeit | <input type="checkbox"/> | Versteint | <input type="checkbox"/> |
| Verwirrung | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Krank | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |

