

Name: Therbun Perrainehilf
Rasse: Halbork **Kultur:** Bornland
Profession: Söldner/Leichtes Fußvolk

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 5. Tsa 1003 BF 14 Jahre
Größe: 90 Finger (180 cm) **Gewicht:** 80 Stein
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** braun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Hiebaffen; Dämmerungssicht; Eisern; Hohe Lebenskraft: 4; Kälteresistenz; Richtungssinn; Zäher Hund;
Aberglaube: 6; Bluttausch; Jähzorn: 6; Rachsucht: 5; Randgruppe; Übler Geruch; Unansehnlich;

LeP: 42 **21** **14** **10** **Basis AT:** 10 **FK:** 8 **INI:** 16 **Stufe:** 9 **AP:** 9514
AuP: 41 ^{1/2} **20** ^{1/3} **13** ^{1/4} **10** **PA:** 9 **Ausweichen:** 9 **Stufe*:** 9 **AP*:** 21

Sonderfertigkeiten:

- Aufmerksamkeit; Ausfall; Defensiver Kampfstil; Finte; Gegenhalten:
- Hammerschlag; Kampfflexe; Kulturkunde (Bornland); Linkhand; Meisterparade:
- Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Kettenmantel); Rüstungsgewöhnung II;
- Rüstungsgewöhnung III; Scharfschütze (Wurfspeere); Schildkampf I; Schildkampf
- II; Schnellziehen; Sturmangriff; TS Hiebaffen (Streitkolben); Wuchtschlag:

Streitkolben

DK: N INI: 0 AT: 22 PA: 16 TP: 1W+6 BF: 1
Wurfspeer
 DK: N INI: -2 AT: 15 PA: 7 TP: 1W+4 BF: 4
Thorwaler Rundschild
 INI: 0 WM: -1/5 PA: 19 BF: 3
Wurfspeer
 FK: 20 TP: 1W+4 Entf: 6 / 11 / 17 / 28 / 44
 TP-Entf: 3 / 1 / 0 / -1 / -1

Rüstung

Ko 5 Br 6 Rü 6 Ba 5 LA 4 RA 4 LB 4 RB 4
Ges. 5 gRS 5 gBE 2

Gaben (G)		TaW
Kampftechniken	BE	AT/PATaW
Dolche	BE-1	14 9 D 4
Hiebaffen	BE-4	21 16 D 18
(Streitkolben)		
Raufen	BE	16 13 C 10
Ringn	BE	13 10 D 4
Säbel	BE-2	10 9 D 0
Speere	BE-3	16 10 D 7
Wurfmesser	BE-3	9 C 1
Wurfspeere	BE-2	20 C 12
2H Hiebaffen	BE-3	13 9 D 3
Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Athletik	(GE/KO/KK) BEx2	7
Klettern	(MU/GE/KK) BEx2	3
Körperbeherr.	(MU/IN/GE) BEx2	11
Reiten	(CH/GE/KK) BE-2	6
Schleichen	(MU/IN/GE) BE	5
Schwimmen	(GE/KO/KK) BEx2	5
Selbstherr.	(MU/KO/KK)	13
Sich verstecken	(MU/IN/GE) BE-2	3
Singen	(IN/CH/CH) BE-3	-2
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN) 0->BE	10
Skifahren	(GE/GE/KO) BE-2	7
Tanzen	(CH/GE/GE) BEx2	1
Zechen	(IN/KO/KK)	8
Gesellschaft (B)		TaW
Etikette	(KL/IN/CH)	3
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	5

Lehren	(KL/IN/CH)	9
Menschenk.	(KL/IN/CH)	8
Überreden	(MU/IN/CH)	4
Natur (B)		TaW
Fährtsuchen	(KL/IN/KO)	8
Fallen stellen	(KL/FF/KK)	4
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)	2
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	3
Orientierung	(KL/IN/IN)	7
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	4
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	7
Wissen (B)		TaW
Brett-/Kartenspiel	(KL/KL/IN)	2
Geografie	(KL/KL/IN)	3
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	4
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	4
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	6
Heraldik	(KL/KL/FF)	1
Hüttenkunde	(KL/IN/KO)	5
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	10
Magiekunde	(KL/KL/IN)	7
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	7
Rechnen	(KL/KL/IN)	2
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	3
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	4
Schätzen	(KL/IN/IN)	8
Staatskunst	(KL/IN/CH)	3
Sternkunde	(KL/KL/IN)	3
Tierkunde	(MU/KL/IN)	6

Sprachen	(KL/IN/CH)	K TaW
Alaani		21 B 2
Atak		12 A 6
Garethi		18 A 8
Goblinisch		12 B 5
Nujuka		15 B 6
Schrift	(KL/KL/FF)	K TaW
Kusliker Zeichen		10 A 2
Handwerk (B)		TaW
Ackerbau	(IN/FF/KO)	1
Boote fahren	(GE/KO/KK)	5
Grobschmied	(FF/KO/KK)	10
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	9
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	6
Kochen	(KL/IN/FF)	4
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	6
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Musizieren	(IN/CH/FF)	2
Schneidern	(KL/FF/FF)	5

Name: Therbun Perrainehilf

Rasse: Halbork

Kultur: Bornland

Profession: Söldner/Leichtes Fußvolk

Vorteile

Begabung für [Talent] Hiebaffen; Dämmerungssicht; Eisern; Hohe Lebenskraft: 4; Kälteresistenz;
Richtungssinn; Zäher Hund;

Nachteile

Aberglaube: 6; Bluttausch; Jähzorn: 6; Rachsucht: 5; Randgruppe; Übler Geruch; Unansehnlich;

Profane Sonderfertigkeiten

Kulturkunde (Bornland);

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	14	16
Klugheit	-1	11	11
Intuition	0	11	13
Charisma	-2	9	10
Fingerfertigkeit	0	11	12
Gewandtheit	0	14	15
Konstitution	1	14	17
Körperkraft	1	14	17
Geschwindigkeit (GS)	0	8	6
Sozialstatus (SO)	0	2	2

Basiswerte

	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	16	21	42	0	9
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	17	21	41	0	17
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-6	9	3	0	8
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	11	16		
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	8	10		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	9		GP-Start: 110
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	7	8		
Wundschwelle (KO/2) + Eisern		9	11		GP-Rest: 0

Abenteuerpunkte: 9535 Verfügbar: 21 Eingesetzt: 9514 Stufe: 9 [9]

Attacke-Basiswert: 10 Parade-Basiswert: 9 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 16 GS:6 BE:2

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor													
Streitkolben (R)	Hi / BE-4	N	1W+4	11 / 3	0	0 / -1	22	16	1W+6	1	1												
Wurfspeer (R) (i)	Sp / BE-3	N	1W+3	11 / 5	-2	-1 / -3	15	7	1W+4	4	4												

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	20																		
Wurfspeer	Ws / BE-2	1W+5	6 / 11 / 17 / 28 / 44	3 / 1 / 0 / -1 / -1	20																		
Wurfspeer	Ws / BE-2	1W+5	6 / 11 / 17 / 28 / 44	3 / 1 / 0 / -1 / -1	20																		

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	15	12	1W+2
Ringeln	10/3	+0	12	9	1W+2

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

9 - 2 + 0 = 7

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor																		
Thorwaler Rundschild	Schild	0	-1 / 5	19	3	3																	

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



Wundschwelle: 11	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	42	21	14	10
Ausdauer	41	20	13	10
Astralenergie				
Karmaenergie				

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

Rüstung nach Trefferzonen (Berechnet mit Zonensystem)										
Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
5	6	6	5	4	4	4	4	5	5	2

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

Rüstungsstück	RS	BE
Kettenmantel	5	5
Kettenhaube mit Gesichtsschutz	1	
Wattiertes Unterzeug	1	1
Wattierte Kappe	0	0
Summe:		5 2

Nahkampf:

Aufmerksamkeit; Ausfall; Defensiver Kampfstil; Finte; Gegenhalten; Hammerschlag; Kampfrelexe; Linkhand;

Meisterparade; Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Kettenmantel); Rüstungsgewöhnung II; Rüstungsgewöhnung III;

Schildkampf I; Schildkampf II; Schnellziehen; Sturmangriff; Wuchtschlag;

Fernkampf:

Scharfschütze (Wurfspeere);

Talentspezialisierung: Hieb Waffen (Streitkolben);

Name: Therbun Perrainehilf

Rasse: Halbork

Kultur: Bornland

Profession: Söldner/Leichtes Fußvolk

Geschlecht: männlich

Geburtsdatum: 5. Tsa 1003 BF

Alter: 14 Jahre

Größe: 90 Finger (180 cm)

Gewicht: 80 Stein

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: braun

Aussehen:

Stand:

Titel:

Sozialstatus: 2

Familie/Herkunft/Hintergrund

Verbindungen

Notizen

Name: Therbun Perrainehilf
Rasse: Halbork **Kultur:** Bornland
Profession: Söldner/Leichtes Fußvolk

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 5. Tsa 1003 BF
Größe: 90 Finger (180 cm) **Gewicht:** 80 Stein
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** braun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Hiebaffen; Dämmerungssicht; Eisern; Hohe Lebenskraft: 4; Kälteresistenz; Richtungssinn; Zäher Hund;
Aberglaube: 6; Bluttausch; Jähzorn: 6; Rachsucht: 5; Randgruppe; Übler Geruch; Unansehnlich;

LeP: 42 **21** **14** **10** **Basis AT:** 10 **FK:** 8 **INI:** 16 **Stufe:** 9 **AP:** 9514
AuP: 41 ^{1/2} **20** ^{1/3} **13** ^{1/4} **10** **PA:** 9 **Ausweichen:** 9 **Stufe*:** 9 **AP*:** 21

Sonderfertigkeiten:

- Aufmerksamkeit; Ausfall; Defensiver Kampfstil; Finte; Gegenhalten:
- Hammerschlag; Kampfflexe; Kulturkunde (Bornland); Linkhand; Meisterparade:
- Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Kettenmantel); Rüstungsgewöhnung II;
- Rüstungsgewöhnung III; Scharfschütze (Wurfspeere); Schildkampf I; Schildkampf
- II; Schnellziehen; Sturmangriff; TS Hiebaffen (Streitkolben); Wuchtschlag:

Streitkolben

DK: N INI: 0 AT: 22 PA: 16 TP: 1W+6 BF: 1
Wurfspeer
 DK: N INI: -2 AT: 15 PA: 7 TP: 1W+4 BF: 4
Thorwaler Rundschild
 INI: 0 WM: -1/5 PA: 19 BF: 3
Wurfspeer
 FK: 20 TP: 1W+4 Entf: 6 / 11 / 17 / 28 / 44
 TP-Entf: 3 / 1 / 0 / -1 / -1

Rüstung

Ko 5 Br 6 Rü 6 Ba 5 LA 4 RA 4 LB 4 RB 4
Ges. 5 gRS 5 gBE 2

Gaben (G)		TaW
Kampftechniken	BE	AT/PATaW
Dolche	BE-1	14 9 D 4
Hiebaffen	BE-4	21 16 D 18
(Streitkolben)		
Raufen	BE	16 13 C 10
Ringn	BE	13 10 D 4
Säbel	BE-2	10 9 D 0
Speere	BE-3	16 10 D 7
Wurfmesser	BE-3	9 C 1
Wurfspeere	BE-2	20 C 12
2H Hiebaffen	BE-3	13 9 D 3
Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Athletik	(GE/KO/KK) BEx2	7
Klettern	(MU/GE/KK) BEx2	3
Körperbeherr.	(MU/IN/GE) BEx2	11
Reiten	(CH/GE/KK) BE-2	6
Schleichen	(MU/IN/GE) BE	5
Schwimmen	(GE/KO/KK) BEx2	5
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)	13
Sich verstecken	(MU/IN/GE) BE-2	3
Singen	(IN/CH/CH) BE-3	-2
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN) 0->BE	10
Skifahren	(GE/GE/KO) BE-2	7
Tanzen	(CH/GE/GE) BEx2	1
Zechen	(IN/KO/KK)	8
Gesellschaft (B)		TaW
Etikette	(KL/IN/CH)	3
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	5

Lehren	(KL/IN/CH)	9
Menschenk.	(KL/IN/CH)	8
Überreden	(MU/IN/CH)	4
Natur (B)		TaW
Fährtsuchen	(KL/IN/KO)	8
Fallen stellen	(KL/FF/KK)	4
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)	2
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	3
Orientierung	(KL/IN/IN)	7
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	4
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	7
Wissen (B)		TaW
Brett-/Kartenspiel	(KL/KL/IN)	2
Geografie	(KL/KL/IN)	3
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	4
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	4
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	6
Heraldik	(KL/KL/FF)	1
Hüttenkunde	(KL/IN/KO)	5
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	10
Magiekunde	(KL/KL/IN)	7
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	7
Rechnen	(KL/KL/IN)	2
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	3
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	4
Schätzen	(KL/IN/IN)	8
Staatskunst	(KL/IN/CH)	3
Sternkunde	(KL/KL/IN)	3
Tierkunde	(MU/KL/IN)	6

Sprachen (A) (KL/IN/CH)	K	TaW
Alaani	21	2
Atak	12	6
Garethi	18	8
Goblinisch	12	5
Nujuka	15	6
Schrift (A) (KL/KL/FF)		K TaW
Kusliker Zeichen	10	2
Handwerk (B)		TaW
Ackerbau	(IN/FF/KO)	1
Boote fahren	(GE/KO/KK)	5
Grobschmied	(FF/KO/KK)	10
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	9
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	6
Kochen	(KL/IN/FF)	4
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	6
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Musizieren	(IN/CH/FF)	2
Schneidern	(KL/FF/FF)	5

Name: Therbun Perrainehilf

Rasse: Halbork

Kultur: Bornland

Profession: Söldner/Leichtes Fußvolk

Geschlecht: männlich

Geburtsdatum: 5. Tsa 1003 BF

Größe: 90 Finger (180 cm)

Gewicht: 80 Stein

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: braun

Aussehen:

Stand:

Titel:

Sozialstatus: 2

Familie/Herkunft/Hintergrund

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Hieb Waffen, Dämmerungssicht, Eisern, Hohe Lebenskraft: 4, Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube: 6, Bluttausch, Jähzorn: 6, Rachsucht: 5, Randgruppe, Übler Geruch, Unansehnlich,

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	14	16
Klugheit	-1	11	11
Intuition	0	11	13
Charisma	-2	9	10
Fingerfertigkeit	0	11	12
Gewandtheit	0	14	15
Konstitution	1	14	17
Körperkraft	1	14	17
Geschwindigkeit (GS)	0	8	6

Basiswerte

	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest	
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	16	21	42	0	9
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	17	21	41	0	17
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-6	8	3	0	8
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	11	16		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	10		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	9		GP-Start: 110
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	7	8		GP-Rest: 0

Abenteuerpunkte: 9535 Verfügbar: 21 Eingesetzt: 9514 Stufe: 9 [9]

Notizen

