

Name: Erlgard Skadirsdater

Kultur: Städtische Kultur

Profession: Soldatin

Geburtsdatum: 29. Rahja 1003 BF 27 Jahre

Gewicht: 113 Stein

Augenfarbe: blau

Titel:

Vorteile und Nachteile

Balance; Eisern; Gefahreninstinkt; Gutaussehend; Aberglaube: 5; Eingeschränkter Sinn Gehör; Jähzorn: 6; Neugier: 7;

Prinzipientreue: 4; Raumangst: 6;

LeP:	37	18	12	9	Basis	AT:	9	FK:	8	INI:	15	Stufe:	5	AP:	5480
AuP:	36	^{1/2}	18	^{1/3}	12	^{1/4}	9	PA:	8	Ausweichen:	8	Stufe*:	5	AP*:	0

Sonderfertigkeiten:

Akklimatisierung; Kälte; Aufmerksamkeit; Auspendeln; Block; Doppelschlag;

Eisenarm; Finte; Gerade; Handkante; Kampfrelexe; Kreuzblock; Kulturkunde

(Hjaldinger (Myranor)); Linkhand; Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Brünne);

Rüstungsgewöhnung II; Rüstungsgewöhnung III; Schildkampf I; Schildkampf II:

Schmetterschlag; Schnellziehen; Schwinger; Standfest; Sturmangriff; TS

Hieb Waffen (Kriegsbeil My); Wl. KS: Hammerfaust; Wuchtschlag;

© 2011 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 270: 103–111

Gaben (G)	laW	Menschenk.
-----------	-----	------------

Kriegsbeil My (S1)

DK: N INI: -1 AT: 18 PA: 12 TP: 1W+5 BF: 3

Kurzschwert My

DK: HN INI: 0 AT: 14 PA: 12 TP: 1W+4 BF: 2

Großschild

INI:-2 WM: -2/ 5 PA: 18 BF: 2

Nandoros

FK: 18 TP: 1W+4 Entf: 6 / 11 / 17 / 22 / 33

TP-Entf: 2 / 1 / 0 / -1 / -2

Rüstung

Ko 3 Br 5 Rü 5 Ba 5 LA 3 RA 3 LB 4 RB 4

Ges. 4 gRS 4 gBE 1

Gaben (G)			TaW
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)		7
Kampftechniken		BE	AT/PATaW
Dolche	BE-1	13 8	D 4
Hiebswaffen	BE-4	19 13	D 15
(Kriegsbeil My)			
Raufen	BE	17 12	C 12
Ringern	BE	9 8	D 0
Säbel	BE-2	9 8	D 0
Schwerter	BE-2	14 13	E 10
Wurfmesser	BE-3	8	C 0
Wurfspeere	BE-2	18	C 10
Körperliche Talente (D)		BE	TaW
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	7
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	2
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	7
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	0
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx2	6
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		10
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	0
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	0
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->BE	6
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx2	2
Zechen	(IN/KO/KK)		5
Gesellschaft (B)			TaW
Betören	(IN/CH/CH)		2
Etikette	(KL/IN/CH)		2
Gassenwissen	(KL/IN/CH)		2
Lehren	(KL/IN/CH)		3

Menschenk.	(KL/IN/CH)	7
Überreden	(MU/IN/CH)	10
Überzeugen	(KL/IN/CH)	9
Natur (B)		TaW
Fährstensuchen	(KL/IN/KO)	0
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	0
Orientierung	(KL/IN/IN)	2
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	5
Wissen (B)		TaW
Geografie	(KL/KL/IN)	4
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	1
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	3
Heraldik	(KL/KL/FF)	2
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	10
Rechnen	(KL/KL/IN)	2
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	8
Schätzen	(KL/IN/IN)	1
Tierkunde	(MU/KL/IN)	2
Sprachen (KL/IN/CH)		K TaW
Gemein-Imperial		18 A 10
Hjaldingsch		18 A 10
Lyncal/Fhi'Ai		18 B 3
Myranisch		13 A 4
Schrift (KL/KL/FF)		K TaW
Hjaldingsche Runen		16 A 4
Neu-Imperiale Buchstaben		10 B 5
Handwerk (B)		TaW
Boote fahren	(GE/KO/KK)	4
Grobschmied	(FF/KO/KK)	4

[illegible]

Name: Erlgard Skadirsdater

Rasse: Hjaldingerin

Kultur: Städtische Kultur

Profession: Soldatin

Geschlecht: weiblich

Geburtsdatum: 29. Rahja 1003 BF

Größe: 101 Finger (203 cm)

Gewicht: 113 Stein

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: blau

Aussehen:

Stand:

Titel:

Sozialstatus: 6

Familie/Herkunft/Hintergrund

Vorteile und Nachteile

Balance, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutaussehend, *Aberglaube: 5, Eingeschränkter Sinn Gehör, Jähzorn: 6, Neugier: 7, Prinzipientreue: 4, Raumangst: 6,*

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell	Basiswerte	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Mut	0	14	14	Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	13	21	37	2	5
Klugheit	0	11	11	Ausdauer (MU+KO+GE)/2	12	21	36	3	11
Intuition	0	13	13	Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Charisma	0	11	11	Karmaenergie					
Fingerfertigkeit	0	10	10	Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-5	8	5	2	5
Gewandtheit	0	13	13	INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	11	15	GP-Start: 110 GP-Rest: 0	
Konstitution	0	14	14	AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	8	9		
Körperkraft	1	14	16	PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	8		
Geschwindigkeit (GS)	0	8	7	FK-Basiswert (IN+PF+KK)/5	0	7	8		

Abenteuerpunkte: 5480

Verfügbar: 0

Eingesetzt: 5480

Stufe: 5 [5]

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Akklimatisierung: Kälte; Kulturkunde (Hjaldinger (Myranor)); Standfest;

Gaben (F)	TaW
-----------	-----

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	7	

Kampftechniken	BE	AT PA	TaW
----------------	----	-------	-----

Dolche (Do)	D	BE-1	13	8	4	
Hieb Waffen (Hi) (Kriegsbeil My)	D	BE-4	19	13	15	
Raufen (Ra)	C	BE	17	12	12	
Ring en (Ri)	D	BE	9	8	0	
Säbel (Sä)	D	BE-2	9	8	0	
Schwerter (Sc)	E	BE-2	14	13	10	
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8		0	
Wurfspeere (Ws)	C	BE-2	18		10	

Körperliche Talente (D)	BE TaW
-------------------------	----------

Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	7	
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	2	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	7	
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	0	
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	6	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		10	
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	0	
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	0	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	6	
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	2	
Zechen (IN/KO/KK)		5	

Gesellschaft (B) | TaW

Betören (IN/CH/CH)	2	
Etikette (KL/IN/CH)	2	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	2	
Lehren (KL/IN/CH)	3	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	7	
Überreden (MU/IN/CH)	10	
Überzeugen (KL/IN/CH)	9	

Natur (B) | TaW

[illegible]

Wissen (B)	TaW
------------	-----

Geografie (KL/KL/IN)	4	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	1	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	3	
Heraldik (KL/KL/FF)	2	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	10	
Rechnen (KL/KL/IN)	2	
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	8	
Schätzen (KL/IN/IN)	1	
Tierkunde (MU/KL/IN)	2	

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW
---------	------------	------	-----

Gemein-Imperial	A	18	10	
Hjaldingsch	A	18	10	
Lyncal/Fhi'Ai	B	18	3	
Myranisch	A	13	4	

Schrift (KL/KL/FF) |Komp| TaW

Hjaldingsche Runen	A	16	4	
Neu-Imperiale Buchstaben	B	10	5	

Handwerk (B) | TaW

[illegible]

Attacke-Basiswert: 9 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 15

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor									
Kriegsbeil My (R) (S1)	Hi / BE-4	N	1W+4	13 / 3	-1	0 / -2	18	12	1W+5	3	3								
Kurzschwert My (R)	Sc / BE-2	HN	1W+3	11 / 4	0	0 / -1	14	12	1W+4	2	2								

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Auspendeln; Block; Doppelschlag; Eisenarm; Finte; Gerade; Handkante; Kampfreflexe;
 Kreuzblock; Linkhand; Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Brünne); Rüstungsgewöhnung II; Rüstungsgewöhnung III;
 Schildkampf I; Schildkampf II; Schmetterschlag; Schnellziehen; Schwinger; Sturmangriff; Waffenloser Kampfstil; Hammerfaust;
 Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse									
Nandoros	Ws / BE-2	1W+5	6 / 11 / 17 / 22 / 33	2 / 1 / 0 / -1 / -2	18										

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	18	12	1W+2
Ringern	10/3	+0	9	7	1W+2

Manöver:

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor									
Großschild	Schild	-2	-2 / 5	18	2	2								

Wundschwelle: 9	Max	1/2	1/3	1/4	GS:7
Lebensenergie	37	18	12	9	
Ausdauer	36	18	12	9	

	Max
Astralenergie	
Karmaenergie	

Initiative 15 | INI-Basis - BE = ____ +MOD + W6 = ____ |

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	3	5	5	5	3	3	4	4	4	4	1		

Rüstungsstück	RS	BE
Brünne	5	4
Bügelhelm	1	1
Summe:	4	1

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$8 - 1 + 0 = 7$$

Wunden

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

○○○○○○○○

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

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

[illegible]Vermögen

[illegible]

Verbindungen

[illegible]

Notizen

[illegible]