

Name:

Tjoldor Rosgorson

Rasse:

Hjaldinger

Kultur:

Maritime Kultur

Profession:

Schiffskämpfer

Geschlecht:

männlich

Stand:

Geburtsdatum:

2. Phex 1003 BF

Titel:

Größe:

104 Finger (208 cm)

Sozialstatus:

2

Gewicht:

118 Stein

Familie/Herkunft/Hintergrund

Haarfarbe:

rotblond

Augenfarbe:

dunkelbraun

Aussehen:

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Hieb Waffen, Beidhändig, Eisern, Herausragende Eigenschaft: Körperkraft: 1, Innerer Kompass, Aberglaube: 9, Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn: 6, Neugier: 10, Widerwärtiges Aussehen,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell	Basiswerte	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Mut	0	14	14	Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	12	20	35	1	6
Klugheit	0	10	10	Ausdauer (MU+KO+GE)/2	11	21	34	2	11
Intuition	0	14	15	Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Charisma	0	8	9	Karmaenergie					
Fingerfertigkeit	0	13	13	Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-5	7	4	2	5
Gewandtheit	0	14	14	INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	11	17	GP-Start: 110 GP-Rest: 10	
Konstitution	0	13	13	AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	8	9		
Körperkraft	2	14	18	PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	8	9		
Geschwindigkeit (GS)	0	8	7	FK-Basiswert (IN+PF+KK)/5	0	8	9		

Abenteuerpunkte:

5480

Verfügbar:

0

Eingesetzt:

5480

Stufe:

5 [5]

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturrunde (Hjaldinger (Myranor)); Meereskundig; Meereskundig (Meer
der schwimmenden Inseln); Standfest;

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

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

Belagerungswaffen (Be)	D		10	1	
Dolche (Do)	D	BE-1	11 9	2	
Hiebswaffen (Hi) (Skraja)	D	BE-4	23 18	23	
Raufen (Ra)	C	BE	14 9	5	
Ringens (Ri)	D	BE	10 9	1	
Säbel (Sä)	D	BE-2	10 9	1	
Wurfbeile (Wb)	D	BE-2	22	13	
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	10	1	

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

Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	2	
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	4	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	6	
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	3	
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	7	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		6	
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	1	
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	1	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	6	
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	1	
Zechen (IN/KO/KK)		3	

Gesellschaft (B) | TaW

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	1	
Überreden (MU/IN/CH)	4	

Natur (B) | TaW

[illegible]

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

Geografie (KL/KL/IN)	5	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	1	
Kriegskunst (MU/KL/CH) (Seegefechte)	7	
Mechanik (KL/KL/FF)	3	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	1	
Rechnen (KL/KL/IN)	3	
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	3	
Schätzen (KL/IN/IN)	3	
Sternkunde (KL/KL/IN)	4	

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

Gemein-Imperial	A	18	9	
Hjaldingsch	A	18	8	
Tighral/Tharr'Orr	B	14	4	

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

Hjaldingsche Runen	A	16	4	

Handwerk (B)	TaW
--------------	-----

[illegible]

Attacke-Basiswert: 9
 Parade-Basiswert: 9
 Fernkampf-Basiswert: 9
 Initiative-Basiswert: 17

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor							
Streitkolben My (R)	Hi / BE-4	N	1W+4	11 / 3	0	0 /-1	23	17	1W+6	2	2						

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Kampfgespür; Kampfreflexe; Linkhand; Mehrfachangriff; Rüstungsgewöhnung I (Nietenpanzer); Schildkampf I; Schildkampf II; Sturmangriff; Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse							
Vollmetall-Wurfaxt (J)	Wb / BE-2	1W+5	0 / 6 / 11 / 17 / 28	0 / 0 / 0 / -1 / -2	22								

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	14	8	1W+2
Ringn	10/3	+0	10	8	1W+2

Manöver:

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor			
Großschild	Schild	-2	-2/ 5	19	2	2		
Lederschild	Schild	0	-1/ 3	17	5	5		

Wundschwelle: 9	Max	1/2	1/3	1/4	GS:7
Lebensenergie	35	17	11	8	
Ausdauer	34	17	11	8	

	Max
Astralenergie	
Karmaenergie	

Initiative 17 | INI-Basis - BE = ____ +MOD + W6 = ____ |

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	5	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1		

Rüstungsstück	RS	BE
Nietenpanzer	2	2
Hörnerhelm	2	2
Summe:	2	1

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

9 - 1 + 0 = 8

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?
Großschild	1	200.0	
Hörnerhelm	1	200.0	
Lederschild	1	80.0	
Nietenpanzer	1	60.0	
Streitkolben My	1	130.0	
Vollmetall-Wurfaxt	1	50.0	

Vermögen

Proviant	Rationen
----------	----------

Verbindungen

Notizen