



HELDENDOKUMENT

Name	Galandel "Yetimutter"				
Rasse	Auelf	(Modifikationen): LeP 6 AuP 12 MR -2			
Kultur	Auelfische Sippe	(Modifikationen):			
Profession	Wandernder Auenläufer	(Modifikationen):			

Geschlecht	weiblich
Tsatag	um 700BF
Grösse	1,58
Gewicht	49 Stein
Haarfarbe	weiß
Augenfarbe	smaragdgrün
Aussehen	

Wappen/Porträt

Stand	frei
Titel	
Sozialstatus	3
Familie/Herkunft/Hintergrund	
Goldregenglanz-Sippe im Yaquirtal unweit der Bosquirmündung	

VORTEILE & NACHTEILE

Vorteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang, Herausragender Sinn Hören

Nachteile: Elfische Weltsicht, Randgruppe, Sippenlosigkeit, Neugier 9, Niedrige Lebenskraft 3, Sensibler Geruchssinn 6, Weltfremd 8 (Besitz), Weltfremd 8 (Götterverehrung)

LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut	1	13	14
Klugheit	3	10	13
Intuition	3	15	18
Charisma	4	12	16
Fingerfertigkeit	5	10	15
Gewandtheit	1	16	17
Konstitution		14	14
Körperkraft	2	9	11
Geschwindigkeit	-4	9	5

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$	3	20	23	0	7
Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$	12	23	35	0	14
Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$	12	24	42	6	16
Karmaenergie					
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$	-2	8	8	2	7
INI-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$		13	13	Kampfgespür (INI+2)	
				Kampflexe (INI+4)	
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$		8	8	Wundschwelle	
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$		9	9		
FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$		9	9	7	

ABENTEUERPUNKTE & STUFE

Gesamt: 15996	Guthaben: 7	Eingesetzte AP: 15989	Stufe: 15
---------------	-------------	-----------------------	-----------

[illegible]

[illegible]

Tragkraft Held:	440 Unzen = 11 Stein ;getragen: 577 Uz	
Sprint:	5 Schritt/Sek. für 52,5 Sek. bzw. 262,5 Schritt	1 Skrupel = 5 Karat = 1 g
Dauerlauf:	3 Schritt/Sek. für 105 Min. bzw. 18,9 Meilen	1 Unze = 25 Skrupel = 25 g
Weitsprung:	4,8m = 24 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 1/2 Spann (ohne Anlauf nur 50%)	1 Stein = 40 Unzen = 1 kg
Hochsprung:	1,2m = 6 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 3 Finger (ohne Anlauf nur 50%)	1 Finger = 2 cm
Schwimmen:	Angezogen: 3185 Schritt; Nackt: 6825 Schritt	1 Spann = 10 Finger = 20 cm
Tauchen:	45,5 Schritt; Luft für: 70 Sek.	1 Schritt = 5 Spann = 1 Meter

БЕМЕРКУВАННЯ

[illegible]

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 9 Fernkampf-Basiswert: 9 Initiative-Basiswert: 13

WAFFEN & KAMPFWERTE

Nahkampfwaffe	Talent/eBE	DK	TP	TP/KK	AT	PA	INI	WM	2.Hand	Bruchfaktor
Säbel	Säbel (-2)	N	1W+3	12/4	8	10	1	0/0	unmgl.	2
Elfishes Jagdmesser	Dolche (-1)	H	1W+2	12/5	12	6	-1	0/-2	unmgl.	1
Stuhlbein	Hieb Waffen (-4)	HN	1W+0	11/5	7	8	-1	-1/-1	unmgl.	8

Nahkampf-SF:

Fernkampfwaffe	Typ (eBE)	Entfernungen	TP/Entfng.	FK	TP	Laden	Geschosse
Elfenbogen	Bogen (-3)	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	18	1W+5 *	3	20

Fernkampf-SF:

Waffenloser Kampf	Kampftalent	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)

Waffenlose-SF:

Raufen [AT/PA]: 8 / 9 Ringen [AT/PA]: 8 / 9

SCHILD / PARIERWAFFE

Schild / Parierwaffe	Typ	WM	INI	PA	Bruchfaktor

Linkhand (PA+1) ☐ Schildkampf I (PA+2) ☐ II (PA+2) ☐ Parierwaffen I ☐ II ☐

RÜSTUNG

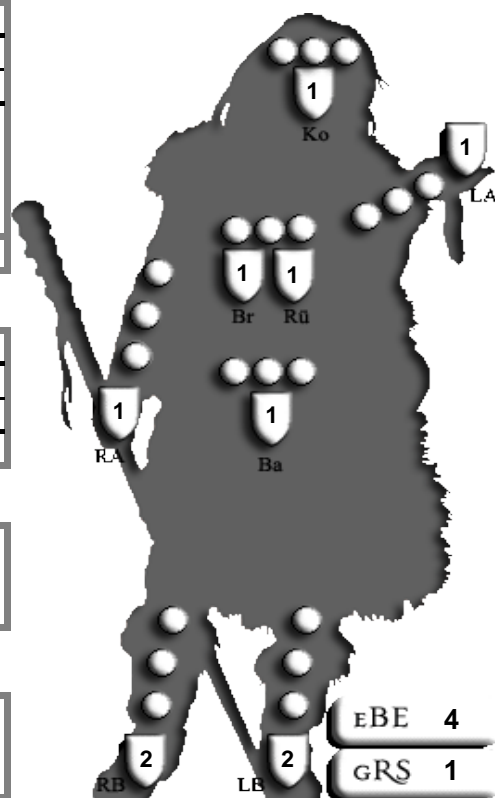
Rüstungsstück	RS	BE
Anaurak	1	4
Stiefel, hoch	0	0
Summe	1	4
Rüstungsgewöhnung I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>		4

AUSWEICHEN

Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
9	4+	<input type="checkbox"/> Ausweichen I <input type="checkbox"/> Ausweichen II <input type="checkbox"/> Ausweichen III <input type="checkbox"/> Akrobatik	= 5

WUNDEN

<input checked="" type="radio"/> keine Wunden	Wundschwelle: 7
<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6	
je Wunde AT, PA, GE, INI -2; GS -1	



LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	1/5	aktuell	Regeneration
Lebensenergie (LeP)	23	12	8	6	5	≤ 5	1W LeP [+1 bei KO-Probe]
	AT/PA/Eig	-1	-2	-3	-4	Kampf-	
	Tal/Zaub	-3	-6	-9	-12	unfähig	
Ausdauer (AuP)	35	18	12	9	7	0	3W6 [+6 bei KO-Probe] / SR
	AT/PA/Eig	0	-1	-2	-3	Handl.-	
	Tal/Zaub	0	-3	-6	-9	unfähig	
	Erschöpf.		+1			+1W6	
Erschöpfung	Erschöpfung > 15	Erschöpfung +1 je Stunde Marsch					Pro h Rast: 2; Pro h Schlaf: 4 Punkte
Überanstrengung	dann ÜA je +1	BE+1, KO-1 je Punkt Überanstr.					Pro h Rast: 1; Pro h Schlaf: 2 Punkte

Initiative	INI-Basis - BE =	9	(Experte: 9)	±Mod	1	+Parierwaffe	0	- Wunden	0	+ W6 =
Überraschung	Gefahrenins.	0	±Kriegsk.	0	+Aufmerks.	0	+Kampfgespür	0	+IN-Basis	18 = 18

AUSRÜSTUNG, PROVIANT & VERMÖGEN

Kleidung am Körper	Gewicht
Lederhemd, Lederhose, Gürtel, Lederstirnband	77
Anaurak, Bauschunterzeug	132
Wollstrümpfe, Pelzstiefel, Pelzfäustlinge Hermelin	120
Gewicht in Unzen der Kleidung am Körper:	329

Proviant u.ä.	Rationen				Gewicht
Eiserne Ration, je 25 Unzen	oo				50

[illegible][illegible][illegible]

Kräuter & Salben	Anwendungen				Gewicht
Seifenkraut	ooo				0,75
Jagdpfeife	oooo	oooo	oooo	oooo	48

Vermögen	Start (1 D = 10 S = 100 H = 1000 K)					Gewicht
Dukaten	0	0				0
Silbertaler	9	0				0
Heller	1	0				0
Kreuzer	1	0				0

Sonstiger Besitz	Gewicht
mit Pflanzenornamenten verzierte Beinflöte (lama)	
Nurtis Träne (bernsteinfarb. Edelstein, innen glühend)	

ΠΟΤΙΖΕΙΝ

[illegible]

Gesamtgewicht im Rucksack bis max. 600 Unzen	
Gesamtgewicht im Beutel bis max 200 Unzen	
Gesamtsumme Gewicht in Unzen	577,25

TIERE

[illegible]

AUSRÜSTUNG, PROVIANT & VERMÖGEN 2

Kleidung	RS	KS	Beh	Bemerkung	Gewicht
Fellhose		2	1		45
Fellmütze		2	0		30
Wolltuch		1	0		5
Fellmantel	1	4	2		120
Unterkleidung Wolle		1	0		22
Fellstiefel	1	2	0		100
Lederumhang		1	1		40
Fäustlinge	1	1	-FF5		4
Schlafsack Pelz	1	-1 Kältestufe			100
Summe Kleidung	4	14	4		466

Sonstiges	Bemerkungen	Menge	Gewicht
Tranlämpchen	im Iglu	1	200
Öltuch	im Iglu	1	60
Schneeschuhe	im Iglu	1	50
Schneebrille	im Iglu	1	4
Felldecken, Mammut, Firunsbär	im Iglu	15	2250
Robbelfelle	Bodenbelag im Iglu	15	1500
Summe Sonstiges			4064

[illegible][illegible][illegible]

MU: 14 KL: 13 IN: 18 CH: 16 FF: 15 GE: 17 KO: 14 KK: 11 MR: 8

Abkürzungen

Allgemein (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, AsP Astralpunkte, KR: Kampfrunde, MR: Magieresistenz, SR: Spielrunde, ZIP*: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitsspunkte, ZiW: Zauberfertigkeitswert

Merkmale Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Hellsicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objekt-verzauberung, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umwt: Umweltveränderung, Vers: Verständigung

Traditionen und Repräsentationen Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlatane

