Fanprodukt

Heldendokument

Name	Asleif Phileasson "Foggwulf"		
Rasse	Thorwaler	(Modifikationen):	LeP 11 AuP 10 MR -5
Kultur	Thorwal (Ottajasko) [UdW]	(Modifikationen):	AuP 2
Profession	Navigator	(Modifikationen):	

Geschlecht	männlich
Tsatag	971 BF
Grösse	182 Halbfinger
Gewicht	87
Haarfarbe	weißblond
Augenfarbe	eisgrau
Aussehen	muskulös,
Dreitagebart, Haare schulterlang & glatt	

© Diana Rahfoth

Stand	frei
Titel	Hetmann
Sozialstatus	6
Familie/Herkunft/Hintergrund	
Familie	Glutströhm Ottajasko
Geburtsort	Brattasö (südl. Bodirtal)

Vorteile & Nachteile

Vorteile: Eisern, Richtungssinn, Zäher Hund, Ausdauernd 6, Hohe Lebenskraft 1

Nachteile: Verpflichtungen (Glutströhm-Ottajasko), Aberglaube 5, Neugier 6, Prinzipientreue 6 (Ehrenwort)

Lebensenergie, Ausdauer, etc.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut		15	**15**
Klugheit		12	**12**
Intuition	6	11	**17**
Charisma	5	11	**16**
Fingerfertigkeit	1	11	**12**
Gewandtheit	1	14	**15**
Konstitution	3	15	**18**
Körperkraft	2	14	**16**
Geschwindigkeit	-2	8	**6**

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	12	26	**47**	9	9
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	24	24	**66**	18	18
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-5	9	**4**	0	8
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5		12	**12**	Kampfgespür (INI+2) / Kampfreflexe (INI+4)	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5		9	**9**	**Wundschwelle**	
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5		10	**10**	**11**	
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5		9	**9**		

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: 11999 **Guthaben: 0** **Eingesetzte AP: 11999** **Stufe: 11**

MU: 15	KL: 12	IN: 17	CH: 16	FF: 12	GE: 15	KO: 18	KK: 16	BE: 2

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Gaben (G)

	TaW

Körperliche Talente (D)

				TaW
Athletik	BEx2	GE•KO•KK	15•18•16	**4**
Klettern	BEx2	MU•GE•KK	15•15•16	**5**
Körperbeherrschung	BEx2	MU•IN•GE	15•17•15	**10**
Schleichen	BE	MU•IN•GE	15•17•15	**1**
Schwimmen	BEx2	GE•KO•KK	15•18•16	**14**
Selbstbeherrschung	--	MU•KO•KK	15•18•16	**5**
Sich Verstecken	BE-2	MU•IN•GE	15•17•15	**0**
Singen	BE-3	IN•CH•CH	17•16•16	**1**
Sinnenschärfe	spez.	KL•IN•IN	12•17•17	**11**
Tanzen	BEx2	CH•GE•GE	16•15•15	**0**
Zechen	--	IN•KO•KK	17•18•16	**15**

Gesellschaftliche Talente (B)

			TaW
Menschenkenntnis	KL•IN•CH	12•17•16	**9**
Überreden	MU•IN•CH	15•17•16	**3**
Etikette	KL•IN•CH	12•17•16	**1**
Lehren	KL•IN•CH	12•17•16	**4**
Überzeugen	KL•IN•CH	12•17•16	**6**

Wissenstalente (B)

			TaW
Götter/Kulte	KL•KL•IN	12•12•17	**3**
Rechnen	KL•KL•IN	12•12•17	**6**
Sagen/Legenden	KL•IN•CH	12•17•16	**5**
Geographie	KL•KL•IN	12•12•17	**5**
Mechanik	KL•KL•FF	12•12•12	**2**
Rechtskunde	KL•KL•IN	12•12•17	**4**
Schätzen	KL•IN•IN	12•17•17	**1**
Staatskunst	KL•IN•CH	12•17•16	**6**
Sternkunde	KL•KL•IN	12•12•17	**11**

SF Allgemein

Kulturkunde: Thorwal, Meereskundig, Standfest

Natur-Talente (B)

			TaW
Fährtensuchen	KL•IN•KO	12•17•18	**0**
Orientierung	KL•IN•IN	12•17•17	**15**
Wildnisleben	IN•GE•KO	17•15•18	**3**
Fesseln/Entfesseln	FF•GE•KK	12•15•16	**5**
Fischen/Angeln	IN•FF•KK	17•12•16	**5**
Wettervorhersage	KL•IN•IN	12•17•17	**13**

Handwerkliche Talente (B)

			TaW
Heilkunde Wunden	KL•CH•FF	12•16•12	**9**
Holzbearbeitung	KL•FF•KK	12•12•16	**4**
Kochen	KL•IN•FF	12•17•12	**0**
Lederarbeiten	KL•FF•FF	12•12•12	**2**
Malen/Zeichnen	KL•IN•FF	12•17•12	**4**
Schneidern	KL•FF•FF	12•12•12	**0**
Boote Fahren	GE•KO•KK	15•18•16	**15**
Grobschmied	FF•KK•KO	12•16•18	**1**
Handel	KL•IN•CH	12•17•16	**2**
Heilkunde Krankheiten	MU•KL•CH	15•12•16	**6**
Kartographie	KL•KL•FF	12•12•12	**4**
Seefahrt (Steuermann)	FF•GE•KK	12•15•16	**17**
Webkunst	FF•FF•KK	12•12•16	**1**
Zimmermann	KL•FF•KK	12•12•16	**1**

MU: 15	KL: 12	IN: 17	CH: 16	FF: 12	GE: 15	KO: 18	KK: 16	BE: 2

Sprachen, Schriften & Talente

Sprachen & Schriften (A)	Komp.	TaW
Garethi [Zweitsprache]	18	**12**
Thorwalsch [Muttersprache]	18	**16**
L/S: Kusliker Zeichen	10	**6**

Kampftalente		BE	AT		PA	TaW
Dolche	D	BE-1	**10**	•	**11**	**2**
Hiebwaffen	D	BE-4	**11**	•	**12**	**4**
Raufen	C	BE	**16**	•	**17**	**12**
Ringen	D	BE-2	**9**	•	**10**	**0**
Säbel	D	BE-3	**9**	•	**10**	**0**
Wurfmesser	C	BE-3	**9**	•		**0**
Schwerter	E	BE-2	**17**	•	**17**	**15**
Wurfbeile	D	BE-2	**22**	•		**13**
Wurfspeere	C	BE-2	**10**	•		**1**

Eigene & Meta-Talente (var.)			TaW
Wache halten	MU•IN•KO	15•17•18	**7**
Kräuter suchen	MU•IN•FF	15•17•12	**akt.**
Nahrung sammeln	MU•IN•FF	15•17•12	**akt.**
Pirschjagd Wurfmesser	MU•IN•GE	15•17•15	**akt.**
Ansitzjagd Bogen	MU•IN•GE	15•17•15	**akt.**
Kontrollwert Meister der Elemente	MU•IN•CH	15•17•16	**akt.**

Weitere Werte

Tragkraft Held:	640 Unzen = 16 Stein ;getragen: 1160 Uz	
Sprint:	6 Schritt/Sek.	für 99 Sek. bzw. 594 Schritt
Dauerlauf:	3 Schritt/Sek.	für 198 Min. bzw. 35,64 Meilen
Weitsprung:	5,8m = 29 Spann	+ TaP* *Athletik* mal 1/2 Spann (ohne Anlauf nur 50%)
Hochsprung:	1,4m = 7 Spann	+ TaP* *Athletik* mal 3 Finger (ohne Anlauf nur 50%)
Schwimmen:	Angezogen: 10164 Schritt;	Nackt: 13860 Schritt
Tauchen:	92,4 Schritt;	Luft für: 132 Sek.

1 Skrupel = 5 Karat = 1 g
1 Unze = 25 Skrupel = 25 g
1 Stein = 40 Unzen = 1 kg
1 Finger = 2 cm
1 Spann = 10 Finger = 20 cm
1Schritt = 5 Spann = 1 Meter

Bemerkungen

Eisern:
Zäher Hund:
Aufmerksamkeit:

Wuchtschlag:
Linkhand:
Raufen:
Waffenlos Hammerfaust:
Auspendeln:
Block:
Doppelschlag:

Eisenarm:
Gerade:
Handkante:
Kreuzblock:

Schmetterschlag:

Schwinger:

Attacke-Basiswert: 9 Parade-Basiswert: 10 Fernkampf-Basiswert: 9 Initiative-Basiswert: 12

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Talent/eBE	DK	TP	TP/KK	AT	PA	INI	WM	2.Hand	Bruchfaktor		
Fejris (Breitschwert)	Schwerter (-2)	N	1W+6	12/3	17	16	0	0/-1	-6/-6	1		
Stuhlbein	Hiebwaffen (-4)	HN	1W+1	11/5	10	11	-1	-1/-1	-6/-6	8		

Nahkampf-SF: Aufmerksamkeit, Schildkampf II, Wuchtschlag

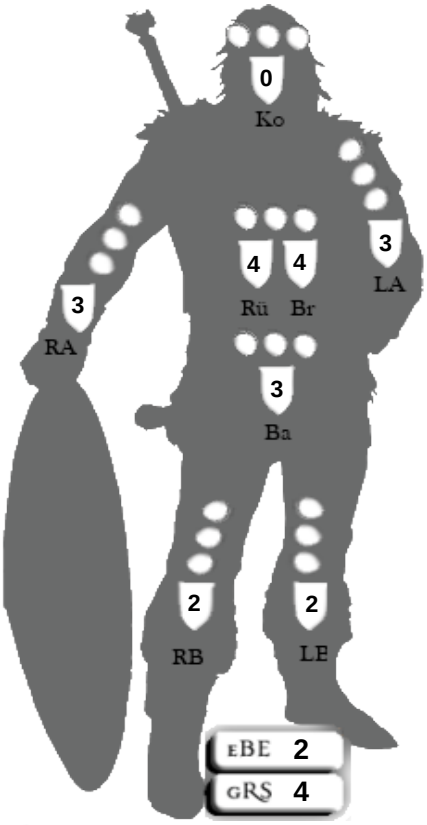
Fernkampfwaffe	Typ (eBE)	Entfernungen	TP/Entfrng.	FK	TP	Laden	Geschosse		
Schneidzahn	Wurfbeile (-2)	0/5/10/15/30	(-/+1/+1/0/-1)	22	1W+4	0	1		

Fernkampf-SF:

Waffenloser Kampf	Kampftalent	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Fausthieb	Raufen	10/3	-2	15	15	1W+2 (A)
Fausthieb	Ringen	10/3	-2	8	8	1W+2 (A)

Waffenlose-SF: Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger, Waffenlos Hammerfaust

Raufen [AT/PA]: 16 / 17 Ringen [AT/PA]: 9 / 10



Schild / Parierwaffe

Schild / Parierwaffe	Typ	WM	INI	PA	Bruchfaktor				
Thorwalerschild	S	-2/4	-1	20	3				

Linkhand (PA+1) [X] Schildkampf I (PA+2) [X] II (PA+2) [X] Parierwaffen I [ ] II [ ]

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Krötenhaut	3	2
Fellumhang	1	1
Armschienen, Leder	0	0
Lederhose	0	0
Summe	4	3
Rüstungsgewöhnung I [X] II [ ] III [ ]		2

Ausweichen

Basis	BE	Sonderfertigkeit		Summe
10-	2+	[ ] Ausweichen I [ ] Ausweichen II [ ] Ausweichen III [ ] Akrobatik	=	8

Wunden

(●) keine Wunden Wundschwelle: 11

( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5 ( ) 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)	**47**	24	16	12	9	≤ 5		1W LeP [+1 bei KO-Probe]
	AT/PA/Eig Tal/Zaub	-1 -3	-2 -6	-3 -9	-4 -12	Kampf- unfähig		
Ausdauer (AuP)	**66**	33	22	17	13	0		3W6 [+6 bei KO-Probe] / SR
	AT/PA/Eig Tal/Zaub	0 0	-1 -3	-2 -6	-3 -9	Handl.- unfähig		
	Erschöpf.		+1			+1W6		

Erschöpfung	Erschöpfung>19	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 =	**10**	(Experte:	**10**	)	±Mod	**0**	+Parierwaffe	**0**	- Wunden	**0**	+ **W6**	=		
Überraschung	Gefahrenins.	**0**	±Kriegsk.	**0**		+Aufmerks.	**4**	+Kampfgespür	**0**	+IN-Basis	**17**		=	**21**	

Ausrüstung, Proviant & Vermögen

Kleidung am Körper	Gewicht
Krötenhaut, Armschienen, Lederhose, Lederstiefel, -gürtel	323
Fellweste, Wollhemd dkl.blau mit Zierborten, Wollunterzeug	117
Stirnband mit Ziersymbolen	2
Gewicht in Unzen der Kleidung am Körper:	442

Proviant u.ä.	Rationen				Gewicht
Eiserne Ration, je 25 Unzen	oo				50
Proviant, je 60 Unzen	o				60
Premer Feuer (kleiner Krug)	ooo	ooo	ooo	ooo	30

Ausrüstung	Wo getragen?	Gewicht
Wolldecke	unter Rucksack	60
Wasserschlauch, voll, 3.75 Mass	Rucksackriemen	125
Kletterseil 10 Schritt	unter Rucksack	50
Geldkatze	Gürtel links vorn	1
Rucksack, bis 600 Stein	Rücken	40
Gürteltasche	Gürtel hinten links	4

Ausrüstung	Wo getragen?	Gewicht
Nadel und Faden, Lederflicken	Gürteltasche	2
Sturmlaterne mit Öl	Rucksackseite rechts	30
Feuerstein und Zunderbox	Rucksackseite links	15
Pergament	Gürteltasche	1
Gänsekiel und Tintenfässchen	Rucksackseite links	5
Holzschale klein und Holzlöffel	Rucksack	7
Trinkhorn	Rucksack	15
Bücher / Waffen		
Fejris (Breitschwert) mit Seitenscheide	Gürtel links Seite	120
Schneidzahn mit Gürtelschlaufe	Gürtel rechts hinten	60
Dolch mit Gürtelscheide	Gürtel rechts vorn	30
Thorwalerschild mit Runen am Rand	Rucksackrückseite	180
av. Seekarten in Leder gewickelt	Rucksack	25

Tränke / Gifte	Anwendungen				Gewicht

Kräuter & Salben	Anwendungen				Gewicht
Waffenfett im Tiegel	oooo	oooo	oo		13

Vermögen	Start (1 D = 10 S = 100 H = 1000 K)							Gewicht
Dukaten	3	10						10
Silbertaler	6	10						2
Heller	1	10						1
Kreuzer	1	10						1

Sonstiger Besitz	Gewicht
Amulett (Glücksbringer)	2

Notizen

Gesamtgewicht im Rucksack bis max. 600 Unzen	540
Gesamtgewicht im Beutel bis max 80 Unzen	3
Gesamtsumme Gewicht in Unzen	1160

Tiere

Name	Art	MU	KO	AT	PA	Biss TP Tritt	RS	LE	MR	GS	AU	FS	LO	KK	TK	ZK

Ausrüstung, Proviant & Vermögen 2

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

Sonstiges	Bemerkungen	Menge	Gewicht
Seekiste bis 50 Stein	an Bord der Seeadler	1	200
Öltuch	in Seekiste an Bord der Seeadler	1	60
Schneeschuhe	in Seekiste an Bord der Seeadler	1	50
Schneebrille	in Seekiste an Bord der Seeadler	1	4
Summe Sonstiges			314

Kräuter & Tränke	Bemerkungen

Kräuter & Tränke	Bemerkungen

Bekannte Personen, Orte & Abenteuer

Freunde/Bekannte	Alter	Rasse/Beruf	Bemerkungen

Feinde	Bemerkungen	Dauer

Bekannte Orte	Bemerkungen

Bekannte Orte	Bemerkungen

Abenteuer	Nr .	Beschreibung	Stufe	AP	Datum