

HELDENDOKUMENT

Name	Shaya Lifgundsdottir		
Rasse	Thorwaler	(Modifikationen):	LeP 11 AuP 10 MR -5
Kultur	Thorwal	(Modifikationen):	AuP 2
Profession	Travia-Geweihte	(Modifikationen):	MR 1

Geschlecht	weiblich
Tsatag	12. Tra 974BF
Grösse	158 Halbfinger
Gewicht	48 Stein
Haarfarbe	rot
Augenfarbe	smaragdgrün
Aussehen	Sommersprossen, geflochtene Zöpfe über Schultern stilisiertes Gänse-Hautbild auf rechtem Oberarm



Stand	frei
Titel	Mutter (Travia)
Sozialstatus	7
Familie/Herkunft/Hintergrund	
Geburtsort: Thorwal	

VORTEILE & NACHTEILE

Vorteile: Geweiht (Travia), Gutausschend, Gebildet 5
Nachteile: Moralkodex (6; Travia-Kirche), Verpflichtungen (Kirche), Höhenangst 7, Neugier 4

LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut		12	12
Klugheit		14	14
Intuition	1	14	15
Charisma	1	14	15
Fingerfertigkeit		14	14
Gewandtheit		12	12
Konstitution	1	14	15
Körperkraft		9	9
Geschwindigkeit		8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte <small>(KO+KO+KK)/2</small>	11	20	39	8	8
Ausdauer <small>(MU+KO+GE)/2</small>	12	20	33	1	15
Astralenergie <small>(MU+IN+CH)/2</small>					
Karmaenergie		24	44	20	
Magieresistenz <small>(MU+KL+KO)/5</small>	-4	8	7	3	6
INI-Basiswert <small>(MU+MU+IN+GE)/5</small>		10	10		
AT-Basiswert <small>(MU+GE+KK)/5</small>		7	7		
PA-Basiswert <small>(IN+GE+KK)/5</small>		7	7		
FK-Basiswert <small>(IN+FF+KK)/5</small>		8	8		

ABEITERVERPUNKTE & STUFE

Gesamt: 6994	Guthaben: 0	Eingesetzte AP: 6994	Stufe: 6
--------------	-------------	----------------------	----------

WAFFEN & KAMPFWERTE

Nahkampfwaffe	Talent/eBE	DK	TP	TP/KK	AT	PA	INI	WM	2.Hand	Bruchfaktor
Wanderstab (Kampfs)	Stäbe (-2)	NS	1W+1	12/4	10	14	1	0/0	unmgl.	0
Messer	Dolche (-1)	H	1W+0	12/6	5	6	-2	-2/-3	unmgl.	4
Stuhlbein	Hiebaffen (-4)	HN	1W+0	11/5	6	7	-1	-1/-1	unmgl.	8

Nahkampf-SF: Aufmerksamkeit

Fernkampfwaffe	Typ (eBE)	Entfernungen	TP/Entfrng.	FK	TP	Laden	Geschosse
Stein, Flasche	Wurfbeile (-2)	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	10	1W+0	0	0

Fernkampf-SF:

Waffenloser Kampf	Kampftalent	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Fausthieb	Raufen	10/3	-2	6	9	1W+0 (A)
Fausthieb	Ringen	10/3	-2	6	5	1W+0 (A)

Waffenlose-SF:

Raufen [AT/PA]: 7 / 11 Ringen [AT/PA]: 7 / 7

SCHILD / PARIERWAFFE

Schild / Parierwaffe	Typ	WM	INI	PA	Bruchfaktor

Linkhand (PA+1) Schildkampf I (PA+2) II (PA+2) Parieraffen I II

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE
Geweihtenrobe	1	0
Schuhe	0	0
Summe	1	0
Rüstungsgewöhnung I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>		0

AUSWEICHEN

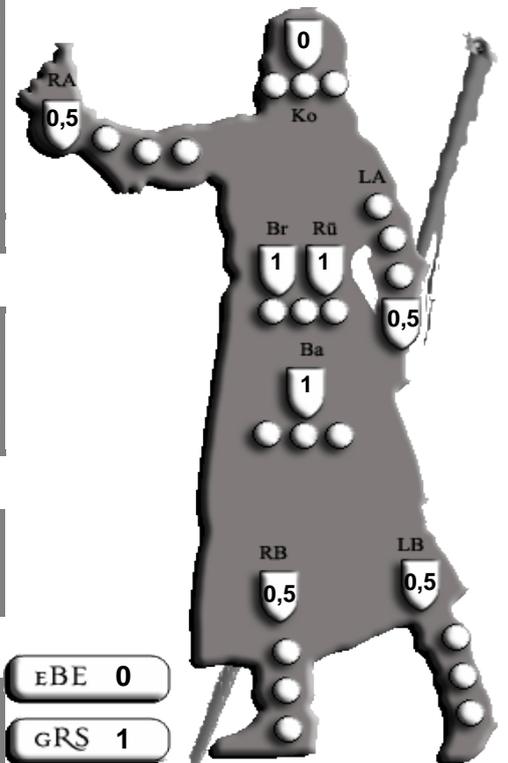
Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
7	-0+	<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen I <input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen II <input type="checkbox"/> Ausweichen III <input type="checkbox"/> Akrobatik	= 13

WUNDEN

Wunden	Wundschwelle: 8
<input checked="" type="radio"/> keine Wunden	
<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	

eBE 0

GRS 1



LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	1/5	aktuell	Regeneration
Lebensenergie (LeP)	39	20	13	10	8	≤ 5	1W LeP [+1 bei KO-Probe]
	AT/PA/Eig	-1	-2	-3	-4	Kampf-	
	Tal/Zaub	-3	-6	-9	-12	unfähig	
Ausdauer (AuP)	33	17	11	8	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	> KO	> 15					Pro h Rast: 2; Pro h Schlaf: 4 Punkte
Überanstrengung	je +1	je+1					Pro h Rast: 1; Pro h Schlaf: 2 Punkte
Karmaenergie (KaP)	44						1 KaP/Tag; Meditation: LkP*

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	15 = 19

