



HELDENDOKUMENT

Name	Shaya Lifgundsottir				
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



© Diana Rahfoth

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

VORTEILE & NACHTEILE

Vorteile: Geweiht (Travia), Gutaussehend, 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	Kampfgespür (INI+2)	
AT-Basiswert <small>(MU+GE+KK)/5</small>		7	7	Kampfreflexe (INI+4)	
PA-Basiswert <small>(IN+GE+KK)/5</small>		7	7	Wundschwelle	
FK-Basiswert <small>(IN+FF+KK)/5</small>		8	8		

ABENTEUERPUNKTE & STUFE

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

[illegible]

[illegible]

Zauber	Probe	Z-Dauer	Wirkungsdauer	Reichweite	ASP	ZK

Tragkraft Held:	360 Unzen = 9 Stein ;getragen: 683 Uz	
Sprint:	8 Schritt/Sek. für 49,5 Sek. bzw. 396 Schritt	1 Unze = 25 g
Dauerlauf:	4 Schritt/Sek. für 99 Min. bzw. 23,76 Meilen	1 Stein = 40 Unzen = 1 kg
Weitsprung:	4,2m = 21 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 1/2 Spann (ohne Anlauf nur 50%)	1 Spann = 10 Finger = 20 cm
Hochsprung:	1m = 5 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 3 Finger (ohne Anlauf nur 50%)	1 Finger = 2 cm
Schwimmen:	Angezogen: 4455 Schritt; Nackt: 4455 Schritt	
Tauchen:	29,7 Schritt; Luft für: 66 Sek.	

Mirakel+ sind hellgrau hinterlegt

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/Entfng.	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) ☐ Parierwaffen I ☐ II ☐

RÜSTUNG

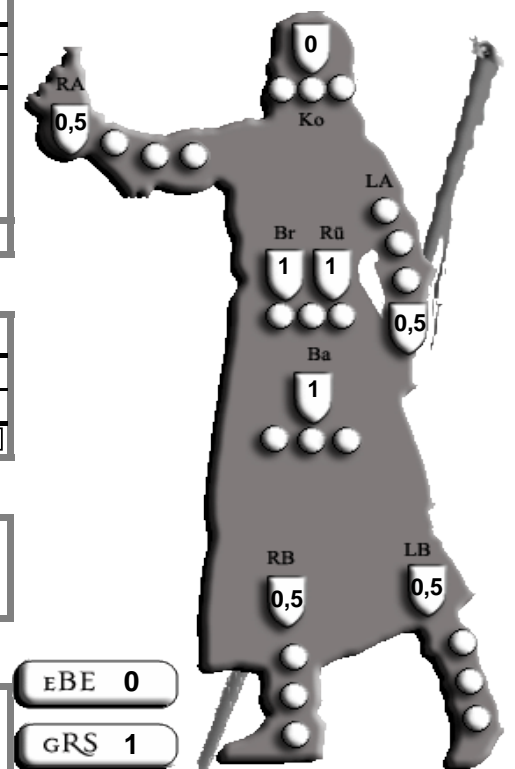
Rüstungsstück	RS	BE
Geweihtenrobe	1	0
Schuhe	0	0
Summe	1	0
Rüstungsgewöhnung I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>		0

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

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

AUSRÜSTUNG, PROVIANT & VERMÖGEN

Kleidung am Körper		Gewicht	Proviant u.ä.		Rationen			Gewicht
Gelborange Wollrobe mit silberner Gänsespange		100	Eiserne Ration, je 25 Unzen		oo			50
Wollunterwäsche, stabile Lederschuhe, Zopfband2x		57	Proviant, je 60 Unzen		o			60
			Bierkrug mit Bügelverschluss		ooo			52
			Premier Feuer (kl. Krüglein)		ooo	ooo		10
Gewicht in Unzen der Kleidung am Körper:		157	Dörrobst		ooo	ooo	o	3,5

Ausrüstung	Wo getragen?	Gewicht
Woldecke	unter Beutel	60
Wasserschlauch, voll, 3.75 Mass	Beutelriemen	125
Umhängebeutel mit 2 Schlaufenpaaren	Linke Schulter	5
Geldkatze	Gürtel rechts vorn	1
Gürteltasche	Gürtel rechts Seite	4
Brustbeutel	vor Brust	2
Seife in Säckchen	Umhängetasche	5
Hornkamm	Brustbeutel	3

Ausrüstung	Wo getragen?	Gewicht
Schreibfeder mit Tintenfässchen	Gürteltasche rechts	5
Vademecum	Gürteltasche rechts	10
Holzschale klein mit Holzlöffel	Umhängetasche	7
Bücher / Waffen		Gewicht
Feuerstein mit Zunderbox	Gürteltasche	13
hohe, große Stilpfanne aus Eisen	Beutel außen	120
großer, tiefer Holzlöffel	Beutel oben	4
Messer, 10 Finger lang in Gürtelscheide	Gürtel links	20

Tränke / Gifte	Anwendungen				Gewicht	Kräuter & Salben	Anwendungen				Gewicht
Heiltrank	o				4	Zwölfbblatt	ooo				0,75
						Walsachnussöl, Honig	oooo	oooo	oooo	ooo	11,75
						Salz, Pfeffer, Petersilie, Dill	oooo	oooo	oooo	ooo	4,5
						Pfefferminzblätter (getrocknet)	oooo	oooo	oooo	ooo	3,75
						Lindenblüten (getrocknet)	oooo	oooo	oooo	ooo	3,75
						Honigbonbons	oooo	oooo	oooo	ooooo	4,25

Vermögen							Gewicht	Sonstiger Besitz		Gewicht
	Start (1 D = 10 S = 100 H = 1000 K)									
Dukaten	4	4					4	in Brustbeutel: Beutelchen mit Kohlestück (Reisesegen)	3,5	
Silbertaler	9	8					1,6	20 Gänsedaunen; 1 kleiner Saphir im Beutelchen;	0,25	
Heller	1	9					0,9	Betschnur mit orangefarbenen Kieseln	0,75	
Kreuzer	1	10					1			

ΠΟΤΙΖΕΙΝ

		dämonischer Gegenpart: Lolgramoth (Ruhelos, Zwietracht, Verrat)	
		Gesamtgewicht in Gürteltasche bis max. 80 Unzen	64,25
		Gesamtgewicht im Umhängebeutel bis max 250 Unzen	248
		Gesamtsumme Gewicht in Unzen	682,75

TIERE

[illegible]

AUSRÜSTUNG, PROVIANT & VERMÖGEN 2

[illegible]

Sonstiges	Bemerkungen	Menge	Gewicht
Seekiste bis 50 Stein	an Bord der Seeadler	1	200
Schneeschuhe	in Seekiste an Bord der Seeadler	1	50
Schneebrille	in Seekiste an Bord der Seeadler	1	4
Summe Sonstiges			254

[illegible][illegible][illegible]

LITURGIEN & HEILIGE RITUALE

	max.	aktuell
KE	44	
Entrückung		

Karmale SF:	Karmalqueste alv. Götter,
-------------	---------------------------

Liturgiekenntnis	9	Travia
------------------	---	--------

	Wert	Probe	Probe
Mirakelprobe	9	MU•IN•CH	12•15•15

Ritualkenntnis

--

	Wert	Probe	Probe
Geister rufen			
Geister bannen			
Geister binden			
Geister aufnehmen			

Leittalente Eigenschaften: MU, IN, CH, FF,

Mirakel+ Talente:

Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Zechen, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Sagen/Legenden, Hauswirtschaft, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Kochen, Viehzucht

Mirakel- Talente:

Armbrust, Belagerungswaffen, Blasrohr, Bogen, Diskus, Schleuder, Wurfböle, Wurfmesser, Wurfspeer, Taschendiebstahl, Betören, Bogenbau, Falschspiel

Modifikatoren der Mirakelprobe

nach Motivation/Seelenlaage:

- Notlage -3
- Erfüllung kirchl/göttl. Auftrag bis zu -7
- eigensüchtiger Motivation bis zu +7
- unter mag. Beeinflussung +12
- frisch konvertierter Geweihte +3

nach dem Ort:

- geweihter Boden 12-Gott -1
- Kapelle/Schrein -2
- Tempel der Gottheit -3
- Heiligen Ort der Gottheit -4
- tief unter Ungläubigen +3
- Gegenwart viele Ungläubige +3
- andere Welt/Globule/Limbus mind. +7
- däm. verzerrtem Grund mind. +7

nach der Zeit:

- Monat des Zwölfgottes -1
- Feiertag der Gottheit -3
- Namenlose Tage +7

nach Umständen:

- Harmonie -2 bis +7
- Ziel ist Frevler/Verdammter +7/+12

Kosten pro Liturgie-Grad		erschwert
Grad 0	2 KaP	-2
Grad I	5 KaP	-
Grad II	10 KaP	+2
Grad III	15 KaP	+4
Grad IV	20 KaP	+6
Grad V	25 KaP (1 perm.)	+8
Grad VI	30 KaP (3 perm.)	+10

[illegible][illegible]

Weitere Liturgien	Grad	Ziel	R-Dauer	W-Dauer	Weite	Seite

Ziel: **G**=Geweihete, **P**=Person/Objekt, **PP**= <10 Pers./Objekte, **PPP**= <100Pers./Objekte, **PPPP**= <1000 Pers./Objekte

Z=10 Schritt, ZZ=30 Schritt, ZZZ= 100 Schritt, ZZZZ=300 Schritt

Entfernung: Selbst=Geweihter, **Berührung**=Berührtes durch Geweihten, **Sicht:** Innerhalb Sichtfeld, **Fern:** frei wählbarer Ort

Ritualdauer Gew: Stossgebet=5-15 Aktionen, Gebet=1 SR, Andacht=1/2 Stunde, Zeremonie=mehrere Stunden, Zyklus=mehrere Tage

Ritualdauer Sch: Spontanritual=5-15 Aktionen, **Kurzritual**=1 SR, **Ritual**=1/2 Stunde, **Grossritual**=mehrere Stunden, **Zyklus**=mehr. Tage

Wirkungsdauer: Augenblicklich, LkP* KR, LkP* x 10KR, LkP* SR, LkP* Stunden, LkP* Tage, LkP* Wochen, LkP* Monate, LkP* Jahre, Permanent

BEKANNTE PERSONEN, ORTE & ABENTEUER

[illegible][illegible][illegible][illegible]

Abenteuer	Nr .	Beschreibung	Stufe	AP	Datum