

HELDENDOKUMENT

NAME	Bolgar Radlikov	GP-Basis:	110
RASSE	Mittelländer	(MODIFIKATIONEN):	LEP +10, AuP +10 MR -4
KULTUR	Bornland	(MODIFIKATIONEN):	
PROFESSION	dörflicher Handwerker, Zimmermann	(MODIFIKATIONEN):	SO 5 - 10

GESCHLECHT	männlich
ALTER	18. Hesinde 1003 BF
GRÖSSE	88 Finger
GEWICHT	77 Stein
HAARFARBE	braun
Augenfarbe	braun
AUSSEHEN	breite Schultern, trainierte Gestalt, schulterlanges, volles Haar, gewinnende Gesichtszüge

WAPPEN/PORTRÄT

STAND	
TITEL	
SOZIALSTATUS	5
FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND	Die Familie von Bolgar stammt aus Norburg und gehört zu den Gründern des Ortes Firunsreuth. Bolgar hat noch zwei Schwestern und einen Bruder. Alle sind jünger. Auch wenn er seinen Arbeit gern macht, langweilt er sich.

VORTEILE & NACHTEILE

Ausdauern 4, Begabung für Wurfbeile, Eisern, Kälteresistenz, Verbindungen (6): Holzhändler aus Norburg /

Aberglaube (5), Geizig (6)

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut		12	12
Klugheit		10	10
Intuition		12	12
Charisma		10	10
Fingerfertigkeit		12	12
Gewandtheit		13	13
Konstitution		12	12
Körperkraft		14	14
Geschwindigkeit		8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
LEBENSRUNKTE $(KO+KO+KK)/2$	10	19	29		
AUSDAUER $(MU+KO+GE)/2$	14	19	33		
ASTRALENERGIE $(MU+IN+CH)/2$					
KARMAENERGIE					
MAGIERESISTENZ $(MU+KL+KO)/5$	-4	7	3		
INI-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$		10	10	<input type="checkbox"/> Kampfesgrün (INI+2)	
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$		8	8	<input type="checkbox"/> Kampfesgrün (INI+4)	
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$		8	8	WUNDSCWELLE (KO/2), Modifikator: 6	
FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$		8	8		

ABENTEUERPUNKTE

GESAMT:	440	EINGESETZTE AP:	439	GUTHABEN:	1
---------	-----	-----------------	-----	-----------	---

SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

Kulturrunde (Bornland), Meister der Improvisation, Ortskenntnis
Firunsreuth, Waldkundig

GABEN (F)

TaW

KAMPFTECHNIKEN

BE

AT • PA

TaW

Dolche	D	BE-1	8 • 10	2
Hiebaffen	D	BE-4	9 • 9	2
Raufen	C	BE	11 • 8	3
Ringen	D	BE	8 • 10	2
Säbel	D	BE-2	8 • 8	0
Wurfmesser	C	BE-3	9 •	1
Schwerter	E	BE-2	12 • 10	6
Wurfbeile	D	BE-3	14 •	6
Zweihandaffen	D	BE-3	7 • 9	2
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

TaW

Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	1
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	4
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	4
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	4
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	0
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE-3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	3
Tänzen (CH•GE•GE)	BEx2	2
Zechen (IN•KO•KK)	—	3

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

TaW

Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	3
Überreden (MU•IN•CH)	2
Etikette (KL/IN/CH)	1
Lehren (KL/IN/CH)	2

NATUR-TALENTE (B)

TaW

Fährtsuchen (KL•IN•IN/KO)	0
Orientierung (KL•IN•IN)	2
Wildnisleben (IN•GE•KO)	4
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	1

WISSENSTALENTE (B)

TaW

Götter / Kulte (KL•KL•IN)	2
Rechnen (KL•KL•IN)	3
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	3
Brett- und Kartenspiel (KL/KL/IN)	2
Schätzen (KL/IN/IN)	2
Rechtskunde (KL/KL/IN)	1

SPRACHEN & SCHRIFTEN (var.)

Komp.

TaW

Muttersprache: Alaani	21	6
Garethi	18	8
Nujuka	15	2
Lesen/Schreiben		
Kusliker Zeichen	10	3

HANDWERKLICHE TALENTE (B)

TaW

Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	1
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	7
Kochen (KL•IN•FF)	1
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	2
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	1
Schneidern (KL•FF•FF)	1
Stellmacher (KL/FF/KK)	4
Zimmermann (KL/FF/KK) - Holzkonstruktionen	9
Ackerbau (IN/FF/KO)	1
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	3
Hendel (KL/IN/CH)	4

ATTACK-BASISWERT: 8 PARADE-BASISWERT: 8 FERNKAMPF-BASISWERT: 8 INITIATIVE-BASISWERT: 10

WAFFEN & KAMPFWERTE

NAHKAMPFWAFFE	TP/EBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Bordorn		H	W6+2	12/5	0	0/-1	8	9		1
Streitaxt			W6+4	13/2	0	0/-1	9	8		2
Breitschwert			W6+4	12/3	0	0/-1	12	9		1
Wurfbeil			W6+3	10/4	-1	-1/-1	8	8		2

SONDERFERTIGKEITEN Knaufschlag

FERNKAMPFWAFFE	TP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Wurfbeil		W6+3	0/5/10/15/25	-/+1/+1/0/-1		x x

SONDERFERTIGKEITEN

WAFFENLOSER KAMPF	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0	11	8	1W6+0
Ringn	10/3	+0	8	10	1W6+0

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

SCHILD / PARIERWAFFE

NAME	TP	INI	WM	PA	BRUCHFAKTOR

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

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE
Lederharnisch	3	3
Lederhelm	+1	+1
Lederzeug	+1	+1
Summe	5	5

Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III

AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	-5	+3	3

☐ Ausweichen I (+3)
☐ Ausweichen II (+3)
☐ Ausweichen III (+3)
 Akrobatik? Flink/Behäbig?

WUNDEN



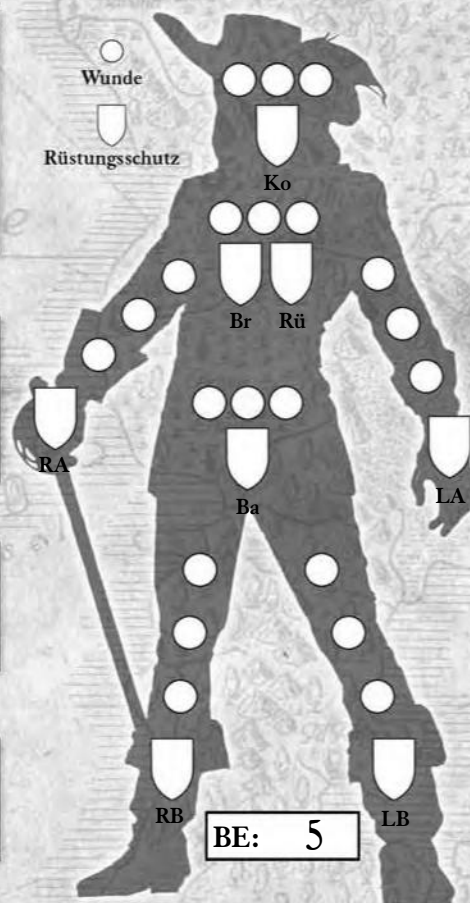
je Wunde AT, PA, FK, GE, INI -2; GS -1

LEBENSENERGIE, AUSDAUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE	29				
AUSDAUER	33				

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE		
KARMAENERGIE		

INITIATIVE | INI-Basis - BE = ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) =



AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG lange Wollunterhose, Lederhose, Wollsocken (2), Leinenhemd, Wollkapuzenumhang, Lederhandschuhe, schwere Stiefel

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
Rucksack		Körper
Gürteltaschen, Gürtel		Körper
Schlafsack		Rucksack
Woldecke		Rucksack
Flasche Premier Feuer (1 Liter)		Rucksack
Waffenpflegeutensilien		Rucksack
Feuerstein, Zunder und Stahl		Rucksack
Angelzeug		Gürteltasche
Nadel und Faden		Gürteltasche
lange Wollunterhose		Körper
Lederhose		Körper
Wollsocken (2)		Körper/Ruck
Leinenhemd		Körper
Wollkapuzenumhang		Körper
Lederhandschuhe		Körper

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
schwere Stiefel		Körper
Lederharnisch	4,5	
Lederhelm	1,5	
Lederzeug	2	
Borndorn		
Streitaxt		
Wurfbeil (2)		
Breitschwert		

PROVIANȚ / TRÄPKE normale Tagesration

Rationen / Ladungen
x x x x

PROVIANȚ / TRÄPKE

Rationen / Ladungen

VERMÖGEN (1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)

Dukaten	0								
Silbertaler	5								
Heller	8								
Kreuzer	3								
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

VERBINDUNGEN

NOTIZEN

TIERE

NAME	ART	INI	AT	PA	TP	LE	RS	KO	GS	AV	MR	LO	TK	ZK