

HELDENDOKUMENT

NAME	Ranulf Bruk	GP-Basis:	110
RASSE	Mittelländer	(MODIFIKATIONEN):	LEP +10, AuP +10 MR -4
KULTUR	Bornland	(MODIFIKATIONEN):	
PROFESSION	Jäger: Fallensteller	(MODIFIKATIONEN):	AuP +2, SO 3-7

GESCHLECHT	männlich
ALTER	18. Rondra 1001 BF
GRÖSSE	91 Finger
GEWICHT	82 Stein
HAARFARBE	rabenschwarz
Augenfarbe	braun
AUSSEHEN	gebräunte Haut, drahtige Figur, Kurzhaarschnitt

WAPPEN/PORTRÄT

STAND	
TITEL	
SOZIALSTATUS	4
FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND	Die Familie Bruk gehört mit zu den ersten Siedlern in Firunsreuth. Und Ranulf ist sogar eines der ersten in Firunsreuth geborenen Kinder. Wie sein Vater und seine beiden Brüder geht er dem Beruf des Jägers nach.

VORTEILE & NACHTEILE

Ausdauernd (2), Entfernungssinn, Gefahreninstinkt

Schlafstörungen (1), Schlafwandler, Selbstgespräche, Aberglaube (5)

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell		Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Mut		11	11	LEBENSPPUNKTE $(KO+KO+KK)/2$	10	18	28		
Klugheit		11	11	AUSDAUER $(MU+KO+GE)/2$	14	18	32		
Intuition		13	13	ASTRALENERGIE $(MU+IN+CH)/2$					
Charisma		10	10	KARMAENERGIE					
Fingerfertigkeit		13	13	MAGIERESISTENZ $(MU+KL+KO)/5$	-3	7	4		
Gewandtheit		13	13	IPi-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$		10	10	<input type="checkbox"/> Kampfes spur (INI+2)	
Konstitution		12	12	AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$		7	7	<input type="checkbox"/> Kampfrelexe (INI+4)	
Körperkraft		12	12	PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$		8	8	WUND SCHWELLE (KO/2), Modifikator:	
Geschwindigkeit		8	8	FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$		8	8		6

ABENTEUERPUNKTE

GESAMT:	480	EINGESETZTE AP:	478	GUTHABEN:	2
---------	-----	-----------------	-----	-----------	---

SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

Kulturrkunde (Bornland), Sumpfkundig, Waldkundig

GABEN (F)

Gabe	TaW
Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	3

KAMPFTECHNIKEN

	BE	AT • PA	TaW
Dolche	D BE-1	8 • 11	4
Hiebaffen	D BE-4	7 • 8	0
Raufen	C BE	8 • 8	1
Ringem	D BE	9 • 8	2
Säbel	D BE-2	12 • 9	6
Wurfmesser	C BE-3	9 •	1
Bogen	E BE-3	15 •	7
Speere	D BE-3	8 • 10	3
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

Talent	TaW
Athletik (GE•KO•KK)	BE _{x2} 2
Klettern (MU•GE•KK)	BE _{x2} 2
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{x2} 2
Schleichen (MU•IN•GE)	BE 5
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{x2} 2
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	— 2
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2 5
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE-3 0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez. 5
Tänzen (CH•GE•GE)	BE _{x2} 1
Zehen (IN•KO•KK)	— 2
Stimmen immitieren (KL/IN/CH)	BE-4 1

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

Talent	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	1
Überreden (MU•IN•CH)	2
Etikette (KL/IN/IN)	1

NATUR-TALENTE (B)

Talent	TaW
Fährtsuchen (KL•IN•IN/KO)	6
Orientierung (KL•IN•IN)	5
Wildnisleben (IN•GE•KO)	7
Fallen stellen (KL/FF/KK)	7
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	3
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	2
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	3

WISSENSTALENTE (B)

Talent	TaW
Götter / Kulte (KL•KL•IN)	1
Rechnen (KL•KL•IN)	0
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	2
Brett- und Kartenspiel (KL/KL/IN)	2
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	6
Tierkunde (MU/KL/IN)	7

SPRACHEN & SCHRIFTEN (var.)

Sprache / Schrift	Komp.	TaW
Muttersprache: Alaani	21	6
Garethi	18	8
Nujuka	15	2
Lesen/Schreiben		
Kusliker Zeichen	10	0

HANDWERKLICHE TALENTE (B)

Talent	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	5
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	6
Kochen (KL•IN•FF)	2
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	4
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	0
Schneidern (KL•FF•FF)	3
Viehucht (KL/IN/KK)	2
Abrichten (MU/IN/CH)	2
Ackerbau (MU/IN/CH)	1
Bogenbau (KL/IN/FF)	3
Gerber/Kürschner (KL/FF/KO)	4
Heilkunde Gift (MU/KL/IN)	3
Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH)	2

ATTACK-BASISWERT: 7 PARADE-BASISWERT: 8 FERNKAMPF-BASISWERT: 8 INITIATIVE-BASISWERT: 10

WAFFEN & KAMPFWERTE

NAHKAMPFWAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ini	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Jagdmesser		H	W6+2	12/5	-1	0/-2	8	9		3
Kurzsword			W6+2	11/4	0	0/-1	12	8		1
Jagdspieß		S	W6+6	12/4	-1	0/-1	8	9		3

SONDERFERTIGKEITEN

FERNKAMPFWAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Kurzbogen		W6+4*	5/15/25/40/60	+1/+1/0/0/-1		x x x x x x x x x

SONDERFERTIGKEITEN

WAFFENLOSER KAMPF	TP/KK	ini	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0	8	8	1W6+0
Ringn	10/3	+0	9	8	1W6+0

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

SCHILD / PARIERWAFFE

NAME	Typ	ini	WM	PA	BRUCHFAKTOR

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

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE
Krötenhaut	3	2
Topfhelm	+2	+2
Summe	5	4
Rüstungsgewöhnung <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III		

AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	-4	+ <input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig?	= 4

WUNDEN

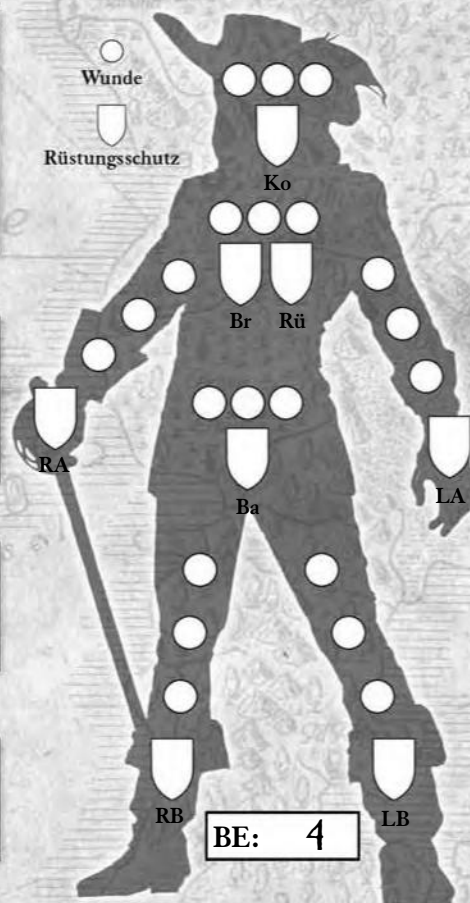
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
je Wunde AT, PA, FK, GE, INI -2; GS -1

LEBENSENERGIE, AUSDAUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE	28				
AUSDAUER	32				

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE		
KARMAENERGIE		

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



BE: 4

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG lange Wollunterhose, Lederhose, Wollsocken (2), Wollhemd, knielanger Wollmantel, Lederfäustlinge, leichte Lederstiefel

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
Rucksack		Körper
Gürteltaschen (2), Gürtel		Körper
Wolldecken (3)		Rucksack
Feldflasche mit Dunkelbier (1 Liter)		Gürtel
Waffenpflegeutensilien		Rucksack
Feuerstein, Zunder und Stahl		Rucksack
Angelzeug		Gürteltasche
Nadel und Faden		Gürteltasche
lange Wollunterhose		Körper
Lederhose		Körper
Wollsocken (2)		Körper/Ruck
Wollhemd		Körper
knielanger Wollmantel		Körper
Lederfäustlinge		Körper
leichte Lederstiefel		Körper

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
Krötenhaut	4	
Topfhelm	4,5	
Jagdmesser		
Kurzsword		
Jagdspieß		
Kurzbogen		
Pfeilköcher		
Pfeile x x x x x x x x x x x x x x x x x x		

PROVIANT / TRÄNKE	Rationen / Ladungen			
normale Tagesration	x	x	x	x

PROVIANT / TRÄNKE	Rationen / Ladungen			
-------------------	---------------------	--	--	--

VERMÖGEN		(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)							
Dukaten	0								
Silbertaler	1								
Heller	4								
Kreuzer	11								
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

VERBINDUNGEN

POTIZEN

TIERE

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