

## HELDENDOKUMENT

NAME	Rosana Salsweiler	GP-Basis:	110
RASSE	Mittelländerin	(MODIFIKATIONEN):	LEP +10, AuP +10 MR -4
KULTUR	Bornland (um Festum)	(MODIFIKATIONEN):	
PROFESSION	Streunerin: Spielerin	(MODIFIKATIONEN):	SO 2-10

GESCHLECHT	weiblich
ALTER	5. Phex 1000 BF
GRÖSSE	83 Finger
GEWICHT	66 Stein
HAARFARBE	blond
Augenfarbe	blau
AUSSEHEN	sehr schmale Taillie, große Brüste, lange Beine, verschmitzte Lächeln, trägt polangen Zopf unter Hut mit großer Feder

### WAPPEN/PORTRÄT

### STAND

#### TITEL

Sozialstatus 2

#### FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND

Rosana ist mit ihrem Vater erst vor einigen Jahren nach Firunsreuth gekommen. Ihre Mutter kennt sie nicht. Bevor sie umgezogen ist, hat sie in Festum gelebt und dort begonnen zu lernen was ihr Vater gemacht hat.

## VORTEILE & NACHTEILE

Begabung für Fechtwaffen, Begehung für Taschendiebstahl, Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit, gutes Gedächtnis, Verbindungen (25): Wirt vom "Anker" im Hafenviertel von Festum(2), Wirt der Taverne "Des Wanderes Wonne" in Wosna(4), Torwache in Wosna(2), Dorfbüttel in Firunsreuth(4), Wirt der Taverne "Zur Eiche" in Firunsreuth(5 - verehrt sie), Schieber in Wosna(4), 3 Bettler in Wosna(je 1), 1 Bettler in Firunsreuth(1) Aberglaube (5), Verschwendungssucht (5), Goldgier (5)

## EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut		13	13
Klugheit		11	11
Intuition		13	13
Charisma		12	12
Fingerfertigkeit		14	14
Gewandtheit		11	11
Konstitution		11	11
Körperkraft		10	10
Geschwindigkeit		8	8

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
LEBENSPPUNKTE $(KO+KO+KK)/2$	10	16	26		
AUSDAUER $(MU+KO+GE)/2$	10	18	28		
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 $(MU+GE+KK)/5$		7	7	<input type="checkbox"/> Kampfesgrün (INI+4)	
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$		7	7		
FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$		7	7		
					WUNDSCHELLE (KO/2), Modifikator: 6

## ABENTEUERPUNKTE

Gesamt: 480      Eingesetzte AP: 479      Guthaben: 1

MU: 13 KL: 11 IP: 13 CH: 12 FF: 14 GE: 11 KO: 11 KK: 10 BE:

# SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

## SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

Kulturkunde (Bornland), Waldkundig

## GABEN (F)

TaW

## KAMPFTECHNIKEN

BE

AT • PA

TaW

Dolche	D	BE-1	9 • 9	4
Hieb Waffen	D	BE-4	7 • 7	0
Raufen	C	BE	7 • 10	3
Ringen	D	BE	7 • 8	1
Säbel	D	BE-2	7 • 7	0
Wurfmesser	C	BE-3	10 •	3
Blasrohr	D	BE-5	9 •	2
Fechtwaffen (Florett)	E	BE-1	13 • 9	8
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	

## KÖRPERLICHE TALENTE (D)

TaW

Athletik (GE•KO•KK)	BE <sub>x2</sub>	2
Klettern (MU•GE•KK)	BE <sub>x2</sub>	1
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE <sub>x2</sub>	1
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	3
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE <sub>x2</sub>	0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	3
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	3
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE-3	0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	3
Tänzen (CH•GE•GE)	BE <sub>x2</sub>	4
Zehen (IN•KO•KK)	—	5
Gaukeleien (MU/CH/FF)	BE <sub>x2</sub>	2
Taschendiebstahl	BE <sub>x2</sub>	5

## GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

TaW

Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	7
Überreden (MU•IN•CH)	6
Betören (IN/CH/CH)	5
Etikette (KL/IN/CH)	5
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	6

## NATUR-TALENTE (B)

TaW

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

## WISSENSTALENTE (B)

TaW

Götter / Kulte (KL•KL•IN)	1
Rechnen (KL•KL•IN)	4
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	3
Brett- und Kartenspiel (KL/KL/IN)	5
Schätzen (KL/IN/IN)	5

## SPRACHEN & SCHRIFTEN (var.)

Komp.

TaW

Muttersprache: Alaani	21	6
Garethi	18	6
Nujuka	15	2
Isdira	21	4
Lesen/Schreiben		
Kusliker Zeichen	10	0

## HANDWERKLICHE TALENTE (B)

TaW

Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	0
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	2
Kochen (KL•IN•FF)	1
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	1
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	0
Schneidern (KL•FF•FF)	5
Ackerbau (IN/FF/KO)	1
Falschspiel (MU/CH/FF)	8
Schlösser knacken (KL/FF/FF)	5

# AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

**KLEIDUNG** Stoffhosen (2), Wollsocken (2), Seidenbluse, Wollpullover, Lederjacke, Lederschuhe, Wollhandschuhe, Schlapphut mit Feder

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
Rucksack		Körper
Gürteltaschen (2), Gürtel		Körper
Wolldecken (2)		Rucksack
Flasche Rotwein (1 Liter)		Rucksack
Schultergurt		Körper
Waffenpflegeutensilien		Rucksack
Feuerstein, Zunder und Stahl		Rucksack
Angelzeug		Gürteltasche
Nadel und Faden		Gürteltasche
Stoffhose (2)		Körper
Wollsocken (2)		Körper
Seidenbluse		Körper
Wollpullover		Körper
Lederjacke		Körper
Wollhandschuhe		Körper

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wo getragen?
Lederschuhe		Körper
Schlapphut		Kopf
Dicke Kleidung	3	Körper
Wurfdolch (4)		
Florett		
Blasrohr		

**PROVIANȚ / TRÄNKKE** Rationen / Ladungen  
normale Tagesration

	x	x	x	x

**PROVIANȚ / TRÄNKKE** Rationen / Ladungen


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

Dukaten	0								
Silbertaler	3								
Heller	12								
Kreuzer	17								
Edelsteine u.ä.									
Sonstiger Besitz									

**VERBINDUNGEN**


**NOTIZEN**


## TIERE

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

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

## WAFFEN & KAMPFWERTE

NAHKAMPFWAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Wurfdolch		H	W6+1	12/5	-1	-1/-2	8	7		2
Florett		N	W6+3	13/5	+3	+1/-1	14	8		4

SONDERFERTIGKEITEN

FERNKAMPFWAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Blasrohr		W6-1	2/5/10/20/40	0/0/0/0/-2		x x x x x x x x
Wurfdolch		W6+1	2/4/6/8/15	+1/0/0/0/-1		x x x x

SONDERFERTIGKEITEN Aufmerksamkeit

WAFFENLOSER KAMPF	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
			7	10	1W6+0
			7	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
Dicke Kleidung	1	1
Summe	1	1
Rüstungsgewöhnung <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III		

## AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
7	-1	+6	= 6
		<input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> 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	26				
AUSDAUER	28				

	max.	aktuell
KARMAENERGIE		
ASTRALENERGIE		

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

