



HELDENDOKUMENT

Name	Crottet		
Rasse	Nivese	(Modifikationen):	LeP 9 AuP 12 MR -5
Kultur	Nivesenstämme	(Modifikationen):	AuP 5
Profession	Kundschafter	(Modifikationen):	AuP 2

Geschlecht	männlich
Tsatag	978 BF
Grösse	160 Halbfinger
Gewicht	64 Stein
Haarfarbe	schwarz
Augenfarbe	gelb
Aussehen	



Stand	frei
Titel	
Sozialstatus	2
Familie/Herkunft/Hintergrund	
Häuptlingssohn der Sairan-Hokke	
Ziehbruder Nirkas	

VORTEILE & NACHTEILE

Vorteile: Entfernungssinn, Innerer Kompass, Kälteresistenz
Nachteile: Hitzeempfindlichkeit, Neugier 6, Raumangst 6, Totenangst 6

LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut		12	12
Klugheit		12	12
Intuition		14	14
Charisma	2	9	11
Fingerfertigkeit	4	9	13
Gewandtheit		13	13
Konstitution	2	15	17
Körperkraft		13	13
Geschwindigkeit	-1	8	7

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte <small>(KO+KO+KK)/2</small>	9	24	40	7	9
Ausdauer <small>(MU+KO+GE)/2</small>	19	21	55	15	17
Astralenergie <small>(MU+IN+CH)/2</small>					
Karmaenergie					
Magieresistenz <small>(MU+KL+KO)/5</small>	-5	8	3	0	6
INI-Basiswert <small>(MU+MU+IN+GE)/5</small>		10	10		
AT-Basiswert <small>(MU+GE+KK)/5</small>		8	8		
PA-Basiswert <small>(IN+GE+KK)/5</small>		8	8		
FK-Basiswert <small>(IN+FF+KK)/5</small>		8	8		
				Kampfgespür (INI+2)	
				Kampflexe (INI+4)	
				Wundschwelle	
					9

ABEITERVERPUNKTE & STUFE

Gesamt: 6814	Guthaben: 0	Eingesetzte AP: 6814	Stufe: 6
--------------	-------------	----------------------	----------

Angriff-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 10

WAFFEN & KAMPFWERTE

Nahkampfwaffe	Talent/eBE	DK	TP	TP/KK	AT	PA	INI	WM	2.Hand	Bruchfaktor
Kurzschwert	Dolche (-1)	HN	1W+2	11/4	12	12	0	0/-1	unmgl.	1
Jagdmesser	Dolche (-1)	H	1W+2	12/5	12	11	-1	0/-2	unmgl.	3
Stuhlbein	Hiebaffen (-4)	HN	1W+0	11/5	8	7	-1	-1/-1	unmgl.	8

Nahkampf-SF:

Fernkampfwaffe	Typ (eBE)	Entfernungen	TP/Entfrng.	FK	TP	Laden	Geschosse
Kurzbogen	Bogen (-3)	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20	1W+4 *	1	20
Stein, Flasche	Wurfbeile (-2)	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	9	1W+0	0	20

Fernkampf-SF: Scharfschütze Bogen, Schnellladen Bogen

Waffenloser Kampf	Kampftalent	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Fausthieb	Raufen	10/3	-2	9	6	1W+1 (A)
Fausthieb	Ringen	10/3	-2	9	8	1W+1 (A)

Waffenlose-SF:

Raufen [AT/PA]: 10 / 8 Ringen [AT/PA]: 10 / 10

SCHILD / PARIERWAFFE

Schild / Parierwaffe	Typ	WM	INI	PA	Bruchfaktor

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

RÜSTUNG

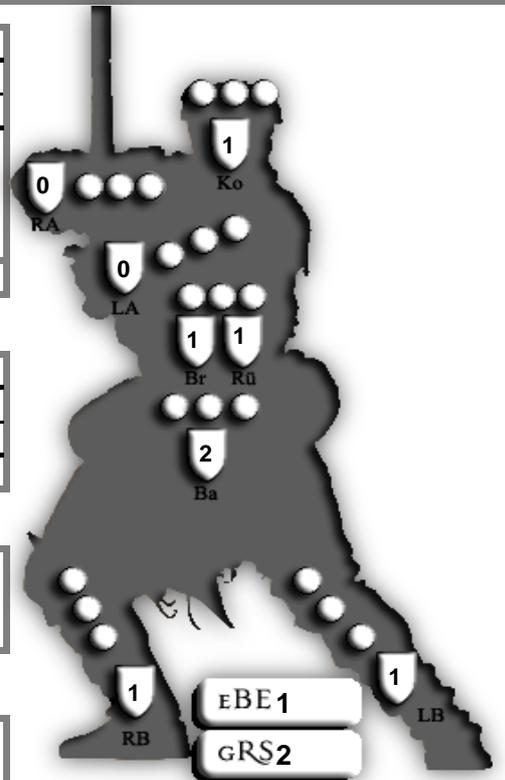
Rüstungsstück	RS	BE
Lederweste	1	1
Lederhose	0	0
Pelzmütze	1	1
Summe	2	2
Rüstungsgewöhnung I <input checked="" type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>		1

AUSWEICHEN

Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	1+	<input type="checkbox"/> Ausweichen I <input type="checkbox"/> Ausweichen II <input type="checkbox"/> Ausweichen III <input type="checkbox"/> Akrobatik	= 7

WUNDEN

<input checked="" type="radio"/> keine Wunden	Wundschwelle: 9
<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	



LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	1/5	aktuell	Regeneration
Lebensenergie (LeP)	40	20	13	10	8	≤ 5	1W LeP [+1 bei KO-Probe]
	AT/PA/Eig	-1	-2	-3	-4	Kampf- unfähig	
	Tal/Zaub	-3	-6	-9	-12		
Ausdauer (AuP)	55	28	18	14	11	0	3W6 [+6 bei KO-Probe] / SR
	AT/PA/Eig	0	-1	-2	-3	Handl.- unfähig	
	Tal/Zaub	0	-3	-6	-9		
	Erschöpf.		+1			+1W6	
Erschöpfung	Erschöpfung > 18	Erschöpfung +1 je Stunde Marsch					Pro h Rast: 2; Pro h Schlaf: 4 Punkte
Überanstrengung	dann ÜA je +1	BE+1, KO-1 je Punkt Überanstr.					Pro h Rast: 1; Pro h Schlaf: 2 Punkte

Initiative	INI-Basis - BE =	9	(Experte: 9)	±Mod	0	+Parierwaffe	0	- Wunden	0	+ W6 =
Überraschung	Gefahrenins.	0	±Kriegsk.	0	+Aufmerks.	0	+Kampfgespür	0	+IN-Basis	14 = 14

