Name Die Glückliche Alrike **Typus** Holzfäller* **Geburtsort** Silz **Geburtstag** 24. Hesinde

Geschlecht w **Grösse** 1,89 **Gewicht** 89 **Haarfarbe** braun **Augenfarbe** blau

Geschwister drei Brüder, auf die sie immer aufpassen musste **Gottheit** Phex

Stand der Eltern reich **Titel**

Mut	12	**Aberglaube**	7	**Lebensenergie**	30
Klugheit	10	**Höhenangst**	3	**Ausdauer**	43
Intuition	10	**Raumangst**	5	**Astralenergie**	-
Charisma	11	**Totenangst**	4	**Karmaenergie**	-
Fingerfertigkeit	13	**Neugier**	4	**Magieresistenz**	-9
Gewandtheit	13	**Goldgier**	3	**Abenteuerpunkte**	0
Körperkraft	13	**Jähzorn**	4	**Stufe**	1

Kleidung, Ausrüstung

Alrike trägt eine stabile Bluse über einer Lederhose und kräftigen Stiefeln. Auf ihrem Kopf sitzt eine Pelzmütze, in der mehrere Glücksbringer hängen, genau wie an ihrer Waffe und um ihren Hals.

Notizen

Erstellt als "Thorwaler" mit Tausch der Werte für Holzbearbeitung und Boote Fahren

Mitgeführtes Vermögen 3 Dukaten, 1 Silber, 8 Heller

WAFFEN

Waffe	Gewicht	KK-Zuschlag	WV	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Holzfälleraxt	160	KK-13	9/1	11	9	2W	5
Beil	70	KK-14	6/2	11	9	1W+3	5

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Gewicht	TaW	TP	Gewicht Geschosse	Stückzahl Pfeile/Bolzen
Wurfbeil	60	11	1W+3	60	1

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht
komplett			

SCHILD

Art	WV	BE	Gewicht	Bruchfaktor

Patzertabelle

2	Waffe/Schild zerstört	9-10	Selbst verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe verloren
6-8	Stolpern	12	Selbst schwer verletzt

Attacke-Basiswert (MU+GE+KK):5 — 8 | **Parade-Basiswert** (IN+GE+KK):5 — 7 | **Fernkampf-Basiswert** (IN+FF+KK):4 — 9 | **Ausweichen** (MU+IN+GE):4 — 8

Raufen	AT	11			
	PA	9			
Boxen	AT	10			
	PA	9			
Ringen	AT	9			
	PA	9			
Äxte/Beile	AT	11			
	PA	9			
Messer/Dolche	AT	9			
	PA	7			
Scharfe Hiebwaffen	AT	10			
	PA	9			
Schwerter	AT	9			
	PA	7			
Speere und Stäbe	AT	9			
	PA	8			
Stichwaffen		8			
		7			

Stumpfe Hiebwaffen	AT	10			
	PA	9			
Zweihänder	AT	9			
	PA	8			
	AT				
	PA				
	AT				
	PA				
Linkshändig (Abzüge)	AT	-7			
	PA	-7			
Schusswaffen ( )					
Wurfwaffen (Wurfbeil)		11			

Eigenschaften: MU 12 KL 10 IN 10 CH 11 FF 13 GE 13 KK 13

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Waffenlose Kampftechniken

Raufen	5					
Boxen	4					
Ringen	3					

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile	5					
Messer und Dolche	1					
Scharfe Hiebwaffen	4					
Schwerter	1					
Speere und Stäbe	2					
Stichwaffen	0					
Stumpfe Hiebwaffen	4					
Zweihänder	2					
Infanteriewaffen	2					
Kettenwaffen	1					

Fernkampftechniken

Schußwaffen ( )	-3					
Wurfwaffen (Wurfbeil)	2					
Schleuder	-1					

Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Akrobatik (MU/GE/KK)	-3					
Fliegen (MU/KL/GE)	-3					
Gaukeleien (CH/FF/GE)	-3					
Klettern (MU/GE/KK)	3					
Körperbeherrschung(MU/IN/GE)	3					
Reiten (CH/GE/KK)	-1					
Schleichen (MU/IN/GE)	-1					
Schwimmen (MU/GE/KK)	5					
Selbstbeherrschung(MU/KK/KK)	4					
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	-2					
Tanzen (CH/GE/GE)	0					
Zechen (KL/IN/KK)	6					

Gesellschaft (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Bekehren (KL/IN/CH)	-4					
Betören (IN/CH/CH)	0					
Etikette (KL/CH/GE)	-4					
Feilschen (MU/KL/CH)	-2					
Gassenwissen (KL/IN/CH)	-2					
Lehren (KL/IN/CH)	1					
Lügen (MU/IN/CH)	-1					
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	0					
Schätzen (KL/IN/IN)	0					
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	-2					

Natur (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Fährtensuchen (KL/IN/GE)	-4					
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-4					
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	3					
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	4					
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	-4					
Orientierung (KL/IN/IN)	4					
Tierkunde (MU/KL/IN)	-2					
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	4					
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-1					

Wissenstalente (Steigern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)	-4					
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	-1					
Geographie (KL/KL/IN)	2					
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	0					
Götter und Kulte (KL/IN/CH)	2					
Kriegskunst (MU/KL/CH)	0					
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	1					
Magiekunde (KL/KL/FF)	-3					
Mechanik (KL/KL/IN)	2					
Rechnen (KL/KL/IN)	2					
Rechtskunde (KL/IN/CH)	-2					
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)	1					
Staatskunst (KL/IN/CH)	-6					
Sternkunde (KL/KL/IN)	1					

Handwerk (Steigern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Abrichten (MU/IN/CH)	-4					
Boote Fahren (FF/GE/KK)	4					
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)	0					
Falschspiel (MU/CH/FF)	0					
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)	-1					
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)	1					
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)	-3					
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)	2					
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	8					
Kochen IN/KL/FF)	2					
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	2					
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0					
Musizieren (KL/IN/FF)	1					
Schneidern (KL/FF/FF)	2					
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)	0					
Singen (KL/IN/CH)	1					
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	-2					
Töpfern (KL/FF/FF)	1					

Intuitive Begabungen (steigern: max.+1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	-2					
Glücksspiel (MU/IN/IN)	4					
Prophezeien (IN/IN/CH)	0					
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	3					
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)	-2					

Berufsfertigkeiten/Sonstige Talente

Holzfäller (MU/GE/KK)	5					

Sprachen:

Garethi 4

Rogolan 1 von 3

Alte Sprachen: