

# Bolpanif, Frau

## Söldnerin

Eigenschaft	Wert
Kraft	84
Geschicklichkeit	77
Reaktion	62
Intelligenz	59
Selbstbeherrschung	62
Aussehen	57
persönliche Ausstrahlung	65
Wahrnehmung/Erinnerung	62+15
Gabe	62
Glaube	65
Geist	60
Lebensenergie	100
	(75/60/50/40/30/20/10)
Traglast im Kampf	7,47kg
Traglast	9,12kg
Bewegungsweite [m/min]	78 / 76
Kondition	246
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	22/22/22
Erfahrungspunkte	19676
Abenteuerpunkte	1

Angeborene Talente	Wert
Berserkerang	3
Scharfblick	4
Schmecken	9
Wachgabe	6
Zauberlärm hören	6
schlechte Eigenschaften	Wert
Angst vor Feuer	3
Spielsucht	4
Fresssucht	9
Trunkenheit	6
Eitelkeit	6
Goldgier bzw. Geiz	7
Neugier	7
Angst vor Dunkelheit	6
Sprungkraft mit aktueller Last:	300cm
Sprungkraft ohne Last:	346cm
maximale Fallhöhe ohne Probe:	4m
Heben ohne Probe:	84kg
Halten/Blockieren ohne Probe:	420kg
Aufstehen (nach Sturz) dauert	3s
Beim Erwachen dauert es	1W4
Sekunden, bis ich handeln kann.	



Geburtsdatum (Alter): 26.08.4004 (24)  
 Größe: 196 cm  
 Gewicht: 100 kg  
 Gesamtgewicht: 107,5 (109,1) kg  
 Normalgewicht, BMI:26

## Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	0-1W6	100	90	9	Lykantrophiekontrolle	6-2W20	450	62	36
Akrobatik [noch 32 Punkte, bis GS erhöht wird]	5-1W6	30	77	7-9	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	6-1W12	250	77	7
Alchimie	5-1W10	250	59	5-1	Maße und Entfernungen schätzen	5-1W6	50	59	5+10
Ausdauer [Kondition + 78]	4-1W20	250	84	38+1	Meucheln	7-1W6	300	74	7
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 4]	7-2W20	75	77	22	Minnekünste und Verführen	6-1W10	0	65	6
Bekehren	6-2W20	50	65	6	Pflanzenkunde	---	125	59	5
Beschatten	6-1W10	30	78	7-1	Rechnen [Zählen, addieren und subtrahieren grenzenlos möglich]	---	0	59	20
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 8 / 8 / 9]	---	100	62	35-6	Reiten [erfahrener Reiter]	---	75	77	51
Diplomatie	---	150	65	6	Richtungssinn	7-1W6	75	59	5
Entfesseln	7-1W4	50	77	7	Schleichen	8-1W6	150	77	7-6
Etwas verbergen	6-1W10	0	77	7	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	9-1W6	100	77	7
Fallen stellen & Jagen	0-2W10	25	87	23+5	Schneidern	3-1W12	70	77	7
Feilschen	5-1W4	100	77	7-5	Schreibern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	7-1W10	30	77	7
Feinschmiedekunst	3-1W6	30	77	7-3	Schwimmen [Nichtschwimmer]	7-1W10	70	77	7+20
Fernkampf vom Pferd [Malus 42]	5-2W6	75	77	7	Segeln [rudern auf Seen möglich]	7-1W10	75	35	3
Fischen & Angeln	7-1W6	0	77	9+5	Singen, Musizieren und ...	6-1W6	50	70	7
Foltern	6-1W6	25	77	7	Spuren lesen	6-1W10	100	77	7+5
Gassenwissen	---	150	65	6	Steinhauerei	7-1W10	30	77	7
Gefahren erkennen	---	350	67	6+3	Tanzen	7-1W10	0	77	7
Geheimfächer finden	6-1W6	150	77	7	Tarnen	6-1W10	90	77	7+5
Gewichte & Werte schätzen	2-1W6	100	59	5+15	Taschenspielereien	7-1W10	150	77	7-7
Glücksspiel	7-1W10	100	77	7-4	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W6	10	62	6-9
Heilung	11-1W10	350	59	5	Tier- und Monsterekunde	---	150	59	5
Heraldik	5-1W6	0	87	8	Überreden & Überzeugen	2-1W4	130	65	6-6
Himmelskunde	5-2W20	75	59	20	Verkleiden	6-1W8	30	71	7-6
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 16]	11-3W10	150	84	8	Waffenbau & Schmieden	7-1W12-3	150	77	7-3
Kampf zu Pferd [Malus: 17]	8-1W10	75	77	32	Wagen lenken	1-1W6	50	77	7
Kampfkoordination [±0]	---	150	77	7	Wettersvorhersage	5-2W12	0	59	20
Klettern	7-3W12	100	77	20	Wildniskenntnisse	5-1W12	0	77	28
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	7-1W6	25	77	7	Wissen erlangen	---	50	82	8
Kochen	7-2W10	0	77	7+10	Wissen um die Physik	---	175	59	5
Laufen [+1]	---	150	77	12-9	Zechen	16-1W6	25	100	10-6

Mein Vermögen beläuft sich auf 0,000 Goldstücke:

MS	PS	GS	SS	He	Kr
0	0	0	0	0	0

Hintergrundoptionen

- 75 - Schwimmer
- 14 - Elefanten-Gedächtnis
- 32 - lebende Waage
- 3 - Werwildschwein - Proben gegen In und Sb beim ersten Schaden/Tag

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	0	0	0	0	1
Gesicht	0	0	0	0	
Oberkörper	2	0	0	0	
Taille	5	2	3	1	
Oberarme	2	0	0	0	
Unterarme	2	0	0	0	
Oberschenkel	2	0	0	0	
Unterschenkel	5	2	3	1	
Hände	0	0	0	0	
Füße	3	2	3	1	

## Waffen & Rüstungen

Name	Ort	Gewicht
Bolpanif - normale Kleidung	Körper	3,267 kg
Bolpanif - Waffengurt aus Leder	Taille	817 g
Bolpanif - Lederstiefel	Füße	1,633 kg
Dan-Gien +0	rechte Hand	700 g
Seidenschal, rot	Kopf	50 g

## Allgemeine Gegenstände

Name	Ort	Gewicht
Bolpanif - Tuchbeutel	Rücken / Inhalt: Waffenpflegeset (0.625 kg) , Eßbesteck, Zinn (0.25 kg) , Zunderkästchen (20x) (0.125 kg) , Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg) und Teller, irden (0.15 kg)	375 g + 1,275 kg
Bolpanif - Schwertscheide	Taille	1 kg
Waffenpflegeset (0.625 kg)	in Bolpanif - Tuchbeutel	625 g
Teller, irden (0.15 kg)	in Bolpanif - Tuchbeutel	150 g
Eßbesteck, Zinn (0.25 kg)	in Bolpanif - Tuchbeutel	250 g
Feuerstein & Stahl (500x) (3min) (0.125 kg)	in Bolpanif - Tuchbeutel	125 g
Zunderkästchen (20x) (0.125 kg)	in Bolpanif - Tuchbeutel	125 g

## mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Dan-Gien +0	15	12	71	4 W6+4	6	1	2	90	WM9, BH1, FH1 und BA1
Dan-Gien +0 (Berserkergang)	22	9	71	4 W10+4	8	1	2	90	WM9, BH1, FH1 und BA1
Ausweichen	---	10 + 2	62	---	---	½	---	---	AS4 und VV2

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BH=Beidhändig, FH=Falschhändig, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

## Entfernungstabellen Fernkampf

### beherrschte Sprachen (Obergrenze:59)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Paschta	5	5-2W10	50	Muttersprache	---

### Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:79)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW	über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	6+1W6-Q+H	7-1W6	11	Umgebung	5+1W6-Q+H	7-1W6	7
Halblinge	6+1W6-Q+H	7-1W6	11	Stadt und Umland	5+1W6-Q+H	7-1W6	7
Menschen	6+1W6-Q+H	7-1W6	19	Land bzw. Staat	5+1W6-Q+H	7-1W6	7
Zwerge	6+1W6-Q+H	7-1W6	10				

Bib = Bibliothek, Erz = Erzähler (TW senken möglich!),  
Q = Qualität Bibliothek, H = Hilfe Bibliothek

## Liste der nicht identifizierten Gegenstände

Name	Archibald the Curious			Bolpanif			Ella Donnerbalken		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Name	Hih-kuf Lanskad			Laylin'Far			Rachel Marianna Morgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Name	Savannah			Shaea al'Moonstone			Thorgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Name	Torwall Fenrisson			Zumboka					
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch



## Durchführungszeiten Zauber

Art	Zeitangaben bis Sekunde #				verfügbare Aktivität
	*-Zauber	leicht	mittel	schwer	
Vorbereitung	---	---	Sek. 4	Sek. 8	25%
Durchführung	---	Sek. 1	Sek. 5	Sek. 9	25%
Wirkung	sofort	Sek. 2	Sek. 6	Sek. 10	50%
nächster Zauber	Sek. 4	Sek. 5	Sek. 9	Sek. 13	100%

Verkürzung der Vorbereitung: AZP+6/s

## gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Schwerter	15	12	71	4 W6+4	6	1	2	580 (609)	WM9, BH1, FH1 und BA1 (Punkte:0)
Kriegsbeile	10	7	28	3 W10	6	3	0	413 (433)	---
Morgensterne	10	7	20	2 W8+2	4	2	2	382 (385)	---
Ausweichen	---	10 + 2	62	---	---	½	---	---	AS4 und VV2 (Punkte:2)

AS=Ausweichender Sprung, BA=Beschleunigter Angriff, BH=Beidhändig, FH=Falschhändig, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

## Liste der Begegnungen

### Lebenslauf

#### Was ich bisher gelernt habe

Per Autodidaktik gelernt bis zum 1. Maresch 4029 [1.2.4029]

- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 6 auf 7
- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 7 auf 8
- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 8 auf 12
- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 12 auf 14
- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 14 auf 19
- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 19 auf 20
- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 20 auf 21
- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 21 auf 22
- Talent Lykantrophiekontrolle autodikatisch gesteigert von 22 auf 23

Gelernt wurde vom 1. Maresch 4029 [1.2.4029] bis zum 34. Maresch 4029 [34.2.4029]. Also 33 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 9838 Abenteuerpunkte und 96 GS, 4 SS und 1 He

- Lernen des Schwerter-Pools von 65 auf 71 dauert 2 Tage und kostet 805 Abenteuerpunkte und 788,9 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigter Angriff +1; Waffenmeister +9; Falschhändig +1; Beidhändig +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Ausweichen-Pools von 40 auf 62 dauert 5 Tage und kostet 1666 Abenteuerpunkte und 1632,7 Heller / Waffenfertigkeiten: Ausweichender Sprung +4; Verbesserte Verteidigung +2 / verfügbarer Pool: 2
- Lernen des Kriegsbeile-Pools von 16 auf 28 dauert 3 Tage und kostet 1635 Abenteuerpunkte und 1602,3 Heller
- Lernen des Morgensterne-Pools von 15 auf 20 dauert 1 Tag und kostet 420 Abenteuerpunkte und 411,6 Heller
- Lernen des Talents Lykantrophiekontrolle von 23 auf 36 dauert 3 Tage und kostet 3120 Abenteuerpunkte und 3057,6 Heller
- Lernen des Talents Himmelskunde von 5 auf 20 dauert 3 Tage und kostet 660 Abenteuerpunkte und 646,8 Heller
- Lernen des Talents Rechnen von 5 auf 20 dauert 3 Tage und kostet 97 Abenteuerpunkte und 95,1 Heller
- Lernen des Talents Wettvorhersage von 5 auf 20 dauert 3 Tage und kostet 97 Abenteuerpunkte und 95,1 Heller
- Lernen des Talents Klettern von 7 auf 20 dauert 3 Tage und kostet 741 Abenteuerpunkte und 726,2 Heller
- Lernen des Talents Laufen von 7 auf 12 dauert 1 Tag und kostet 400 Abenteuerpunkte und 392 Heller
- Lernen des Talents Wildniskenntnisse von 7 auf 28 dauert 5 Tage und kostet 189 Abenteuerpunkte und 185,2 Heller
- Lernen des Talents Fischen & Angeln von 7 auf 9 dauert 1 Tag und kostet 8 Abenteuerpunkte und 7,8 Heller