

Torwall Fenrisson, Mann

Waldläufer

Eigenschaft	Wert
Kraft	92
Geschicklichkeit	78
Reaktion	52
Intelligenz	70
Selbstbeherrschung	66
Aussehen	54
persönliche Ausstrahlung	56
Wahrnehmung/Erinnerung	66
Gabe	56
Glaube	58
Geist	52
Lebensenergie	93
(69/55/46/37/27/18/9)	
Traglast im Kampf	6,77kg
Traglast	14,67kg
Bewegungsweite [m/min]	82 / 74
Kondition	202
Zauberpunkte	1/1/1
Magieangriffswert	23
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	23/23/23
Erfahrungspunkte	0
Abenteurpunkte	555

Sprungkraft mit aktueller Last:	319cm
Sprungkraft ohne Last:	354cm
maximale Fallhöhe ohne Probe:	4m
Heben ohne Probe:	92kg
Halten/Blockieren ohne Probe:	460kg
Aufstehen (nach Sturz) dauert 3s	
Beim Erwachen dauert es 1W4 Sekunden, bis ich handeln kann.	

Geburtsdatum (Alter):	11.08.4002 (26)
Größe:	181 cm
Gewicht:	81 kg
Gesamtgewicht:	87,8 (95,7) kg
Normalgewicht, BMI:	24,7

- Angeborene Talente
- Nachtsicht
 - Scharfblick
 - Schmecken
 - Wachgabe
 - Zauberlärm hören

Bewegungsweitentabelle

	B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke
1/2x	0.6			10/h	44.8km/20.2h
1x	1.3			25/h	35.8km/8.0h
1 1/2x	2.0			2/min	11.2km/101.0min
2x	2.7			1/10s	4.9km/33.6min
3x	4.1	0/1/2	1/s		747m/202s
4x	5.4	0/2	5/s		196m/40s
5x	6.8	0/0	8/s		155m/25.25s

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

schlechte Eigenschaften	Wert
Spielsucht	12
Angst vor Feuer	9
Eitelkeit	8

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Kindjal +0	10	7	26	2 W10	6	2	2	80	
Ausweichen	---	7 + 2	25	---	---	1/2	---	---	VV2

VV=Verbesserte Verteidigung

mitgeführte Fernkampf-Waffen

Name	Pool	TP	KT	#	eff.	max.	Waffenfertigkeiten
Scythian Bow +0	65	4 W6	4	2\2	130m	300m	BZ3, BN2 und Vor1

BN=Beschleunigtes Nachladen, BZ=Beschleunigtes Zielen, Vor=Voraussicht

gelernte Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Schwerter	10	7	26	2 W10	6	2	2	418 (433)	---
Ausweichen	---	7 + 2	25	---	---	1/2	---	---	VV2 (Punkte:5)
Langbögen	14	---	65	4 W6	4	2\2	-3	563 (569)	BZ3, BN2 und Vor1 (Punkte:5)

BN=Beschleunigtes Nachladen, BZ=Beschleunigtes Zielen, VV=Verbesserte Verteidigung, Vor=Voraussicht

Entfernungstabellen Fernkampf

Scythian Bow +0 (Standardmunition)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Kriegs-)										Scythian Bow +0 (Pfeil, Kriegs-)									
m	1	4	7	10	13	16	19	TP	KT	m	1	4	7	10	13	16	19	TP	KT	m	1	4	7	10	13	16	19	TP	KT
-13	1	4	7	10	13	16	19	4 W8+4	5	-12	1	4	7	10	13	16	19	4 W8+2	5	-12	1	4	7	10	13	16	19	4 W8+2	5
-33	--	1	4	7	10	13	16	4 W6+4	4	-29	--	1	4	7	10	13	16	4 W6+2	4	-29	--	1	4	7	10	13	16	4 W6+2	4
-65	--	--	1	4	7	10	13	4 W6	4	-59	--	--	1	4	7	10	13	2 W12+1	4	-59	--	--	1	4	7	10	13	2 W12+1	4
-98	--	--	--	1	4	7	10	2 W12	4	-88	--	--	--	1	4	7	10	2 W10+3	4	-88	--	--	--	1	4	7	10	2 W10+3	4
-130	--	--	--	--	1	4	7	2 W10+2	4	-117	--	--	--	--	1	4	7	2 W10+1	4	-117	--	--	--	--	1	4	7	2 W10+1	4
-225	--	--	--	--	--	1	4	2 W8+2	4	-203	--	--	--	--	--	1	4	2 W8+1	4	-203	--	--	--	--	--	1	4	2 W8+1	4
-300	--	--	--	--	--	--	1	2 W4	4	-270	--	--	--	--	--	--	1	2 W3+1	4	-270	--	--	--	--	--	--	1	2 W3+1	4

Mein Vermögen beläuft sich auf 6,090 Goldstücke:

MS	PS	GS	SS	He	Kr
0	0	6	0	9	0

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	2-1W6	100	86	8+2	Lykantrophiekontrolle	6-1W20	450	66	6
Akrobatik [noch 23 Punkte, bis GS erhöht wird]	6-1W6	30	78	7	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	6-1W12	250	66	6
Alchimie	7-1W10	250	70	7-9	Maße und Entfernungen schätzen	6-1W10	50	66	22+20
Ausdauer [Kondition + 18]	4-1W6	250	92	9	Meucheln	7-1W6	300	72	7
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	7-2W10	0	78	7+1	Minnekünste und Verführen	5-1W10	0	56	5
Bekehren	5-2W20	50	58	5	Pflanzenkunde	---	125	70	22
Beschatten	5-1W10	30	68	6-3	Rechnen	---	0	70	7
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 10 / 10 / 10]	---	100	52	5	Reiten [völlig unerfahren]	7-1W10	75	78	7
Diplomatie	---	150	56	5	Richtungssinn	---	75	66	40
Entfesseln	7-1W4	50	78	7	Schleichen	8-1W6	150	78	7-8
Etwas verbergen	6-1W10	0	66	6	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	10-1W6	100	78	7
Fallen stellen & Jagen	2-2W10	25	76	22+6	Schneidern	3-1W12	70	78	7
Feilschen	0-1W4	100	46	4	Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	7-1W10	30	78	7
Feinschmiedekunst	3-1W6	30	78	7-9	Schwimmen [Nichtschwimmer]	7-1W10	70	78	7+20
Fernkampf vom Pferd [Malus 93]	0-2W6	75	7	0	Segeln [rudern auf Seen möglich]	7-1W10-0	75	70	7+2
Fischen & Angeln	7-1W6	0	76	7+5	Singen, Musizieren und ...	7-1W6	50	61	6
Foltern	6-1W6	25	66	6	Spuren lesen	6-2W12	100	66	37+5
Gassenwissen	---	150	56	18	Steinhauerei	7-1W10	30	78	7
Gefahren erkennen	---	350	56	18+10	Tanzen	7-1W10	0	78	7
Geheimfächer finden	6-1W6	150	66	6	Tarnen	6-1W10	90	78	7+5
Gewichte & Werte schätzen	3-1W6	100	66	6	Taschenspielereien	7-1W10	150	78	7
Glücksspiel	7-1W10	100	78	7-12	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W6	10	66	6-9
Heilung	11-1W10	350	52	5+2	Tier- und Monsterkunde	---	150	66	21
Heraldik	6-1W6	0	76	7	Überreden & Überzeugen	3-1W4	130	56	5
Himmelskunde	7-1W6	75	66	6	Verkleiden	7-1W8	30	78	7-8
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 60]	12-3W20	150	90	30	Waffenbau & Schmieden	7-1W12-9	150	78	7-9
Kampf zu Pferd [Malus: 93]	0-1W6	75	7	0	Wagen lenken	1-1W6	50	76	7+2
Kampfkoordination [±0]	---	150	78	7	Wettersvorhersage	6-1W6	0	66	6
Klettern	7-3W12	100	78	22	Wildniskenntnisse	6-1W12	0	66	22
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	7-1W6	25	78	7	Wissen erlangen	---	0	76	7
Kochen	7-2W10	0	78	7+10	Wissen um die Physik [1 Gesetz bekannt]	---	175	70	7
Laufen [+2]	---	150	78	7	Zechen	14-1W6	25	93	9

Bekannte Gesetze der Physik: I) Parallaxe

Hintergrundoptionen

75 - Schwimmer

63 - +20 auf Sprache Paschta

Sprachen (Obergrenze:70)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	7	7-2W10	25	Muttersprache	---	Lubosch	7	7-2W10	200	---	---
Anashe	7	7-2W10	75	---	---	Malaleeh	7	7-2W10	75	---	---
Brrgdf	7	7-2W10	0	---	---	Mohzar al Ged	7	7-2W10	75	---	---
Falala	7	7-2W10	200	---	---	Nndackisch	7	7-2W10	50	---	---
Falaleeh	7	7-2W10	75	---	---	Norgasch	7	7-2W10	150	---	---
Gandahr	7	7-2W10	100	---	---	Orkisch	7	7-2W10	75	---	---
Gargr	7	7-2W10	0	---	---	Paschta	53	---	50	fast akzentfrei	---
Geanish	7	7-2W10	75	---	---	Querka	7	7-2W10	75	---	---
Goblinisch	7	7-2W10	75	---	---	Schischschrischsch	7	7-2W10	200	---	---
Grruhrg	7	7-2W10	0	---	---	Skandihhr	7	7-2W10	75	---	---
Guhrtguar	7	7-2W10	75	---	---	Tulamidisch	7	7-2W10	75	---	---
Helole	7	7-2W10	75	---	---	Waleeh	7	7-2W10	75	---	---
Hieera	7	7-2W10	200	---	---	Zaubersprache	7	7-2W10	50	---	---
Jashduhr	7	7-2W10	75	---	---	Zeichensprache	7	7-2W10	0	---	---
Jodasch	7	7-2W10	75	---	---	dRAKisch	7	7-2W10	350	---	---
Kreash	7	7-2W10	200	---	---						

Waffen

Name	Ort	Gewicht
Scythian Bow +0	Hand	700 g
Kindjal +0	in Schwertscheide, einfach (1.0 kg)	500 g

Rüstung

Name	Ort	Gewicht
Kleidung, normal (voll) +0 für die Größe 181cm.	Angezogen	2,514 kg

Munition

Name	Ort	Gewicht
20x Pfeil, Kriegs-	in	1 kg
30x Pfeil, Kriegs-	in Tasche, Tuchbeutel (5kg) (0.375 kg)	1,5 kg

Ausrüstung

Name	Ort	Gewicht
Pfeilköcher (Leder) (20 Pfeile) (0.75 kg)	Am Gürtel / Inhalt: Pfeil, Kriegs-	750 g + 1 kg
Schwertscheide, einfach (1.0 kg)	Am Gürtel / Inhalt: Kindjal +0	1 kg + 500 g
Tasche, Tuchbeutel (5kg) (0.375 kg)	Auf dem Rücken / Inhalt: Pfeil, Kriegs- , Mein Wasserschlauch und Gut, konserviert (0.65 kg)	375 g + 7,525 kg
Beutel, Gürtel (Geld, 25 Steine) (0.075 kg)	Am Gürtel / Inhalt: 6,1 GS	75 g + 234 g
6x Gut, konserviert (0.65 kg)	in Tasche, Tuchbeutel (5kg) (0.375 kg)	3,9 kg
Mein Wasserschlauch	in Tasche, Tuchbeutel (5kg) (0.375 kg) / Inhalt: Wasser 2l (2.0 kg)	125 g + 2 kg
Wasser 2l (2.0 kg)	in Mein Wasserschlauch	2 kg

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

Liste der Begegnungen

Lebenslauf

Was ich bisher gelernt habe

bis zum 20. Yardack 4029 [20.05.4029] wurde nichts autodidaktisch gelernt

- Lernen des Talents Sprachkunde Paschta von 33 auf 33 (Kf verringert auf 50) dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurden 5 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Langbögen-Pools von 65 auf 65 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigtes Zielen +3; Beschleunigtes Nachladen +2; Voraussicht +1 / verfügbarer Pool: 5
- Das physikalische Gesetz "Parallaxe" wurde gelernt.
- Lernen des Ausweichen-Pools von 25 auf 25 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +2 / verfügbarer Pool: 5