

FRENJA WUTBOLDDOTTIR

RUTH



GRÖßE	190 FINGER
GEBURTSTAG	27 PERAINE
VERMÖGEN	3 DUKATEN
STUFE	4
ÄBENTEUERPUNKTE	900
MAGIERESISTENZ	-8
LEBENSENERGIE	43
FERNKAMPFWAFFE	KEINE
FERNKAMPFBASISWERT	9
WAFFE (VERGLEICHSWERT)	SÄBEL (7/7)
TREFFERPUNKTE	1W+3 KK +15
ATTACKE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	7 (9)
PARADE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	8 (11)
HELM	OHNE HELM
RÜSTUNG 1	STRASSENKLEIDUNG RS 1 BE 1
RÜSTUNG 2	KEINE RS 0 BE 0
RÜSTUNG 3	KEINE RS 0 BE 0
ÄRME / BEINE	KEINE RS 0 BE 0
RÜSTUNGSSCHUTZ	1
BEHINDERUNG (-WAFFENBEHINDERUNG)	1 (-2)
AUSWEICHEN	8
INITIATIVE	11.5
TABLETOP FELDER	9

POSITIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT	NEGATIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT
MUT	MU	11	GOLDGIER	GG	2
KLUGHEIT	KL	11	TOTENANGST	TA	2
INTUITION	IN	12	HÖHENANGST	HA	2
CHARISMA	CH	11	JÄHZORN	JZ	4
GEWANDHEIT	GE	12	ÄBERGLAUBE	AG	7
FINGERFERTIGKEIT	FF	9	RAUMANGST	RA	4
KÖRPERKRAFT	KK	14	NEUGIER	NG	4

DISTANZ	EXTREM NAH
in SCHRITT	< 5 SCHRITT
TP MODIFIKATOR	0
WINZIG	20
SEHR KLEIN	20
KLEIN	20
MITTEL	20
GROß	20
SEHR GROß	20

KAMPF TECHNIK	BEDINGUNG	ZU WÜFELN	INITIAL	WERT
RAUFEN	AT 2 PA 3		4	5
BOXEN	AT 3 PA 2		3	5
HRURUZAT	AT -4 PA -2		-6	-6
RINGEN	AT 3 PA 3		3	6
ÄXTE UND BEILE	AT 3 PA 3		4	6
DOLCHE	AT 1 PA 1		1	2
INFANTERIE WAFFEN	AT 2 PA 1		2	3
LINKSHÄNDIG	AT 0 PA 0		0	0
KETTENWAFFEN	AT 0 PA 1		1	1
PEITSCHEN	AT 0 PA -1		-1	-1
SCHARFE HIEBWAFFEN	AT 2 PA 3		3	5
SCHWERTER	AT 1 PA 1		1	2
SPEERE UND STÄBE	AT 2 PA 2		2	4
STICHWAFFEN	AT 1 PA 1		0	2
STUMPFE HIEBWAFFEN	AT 3 PA 3		3	6
ZWEIHAENDER	AT 2 PA 3		2	5
LANZENREITEN	AT -3 PA -2		-5	-5
SCHUSSWAFFEN	AT 0 PA 0		-3	-3
WURFWAFFEN	AT 0 PA 0		1	4
SCHLEUDER	AT 0 PA 0		-1	0

KÖRPERLICHE TALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
AKROBATIK (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	11/12/14	-3	-3
FLIEGEN (MU/KL/GE)	MU/KL/GE	11/11/12	-3	-3
GAUKELEIEN (CH/FF/GE)	CH/FF/GE	11/9/12	-3	-3
KLETTERN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	11/12/14	3	6
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	11/12/12	2	6
REITEN (CH/GE/KK)	CH/GE/KK	11/12/14	-1	3
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	11/12/12	-1	4
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	11/12/14	5	5
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)	MU/KK/KK	11/14/14	4	6
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	11/12/12	-2	3
TANZEN (CH/GE/GE)	CH/GE/GE	11/12/12	0	0
ZECHEN (KL/IN/KK)	KL/IN/KK	11/12/14	6	6

GESELLSCHAFT	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
BEKEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	-4	-4
BETÖREN (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	12/11/11	1	2
ETIKETTE (KL/CH/GE)	KL/CH/GE	11/11/12	-4	-4
FEILSCHEN (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	11/11/11	-2	-1
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	-2	0
LEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	1	1
LÜGEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	11/12/11	-1	3
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	0	4
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	11/12/12	0	0
SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)	MU/FF/GE	11/9/12	-2	-2

NATUR	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
FÄHRTENSUCHE (KL/IN/GE)	KL/IN/GE	11/12/12	-4	0
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	11/9/14	-4	0
FESSELN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	9/12/14	3	4
FISCHEN (IN/FF/KK)	IN/FF/KK	12/9/14	4	6
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	11/12/9	-4	-2
ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	11/12/12	4	7
TIERKUNDE (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	11/11/12	-2	-2
WETTERVORHERSAGE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	11/12/12	4	6
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)	IN/FF/GE	12/9/12	-1	4

WISSENSTALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ALCHIMIE (MU/KL/FF)	MU/KL/FF	11/11/9	-4	-4
ALTE SPRACHEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	11/11/12	-1	1
GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	11/11/12	2	2
GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	11/11/12	0	0
GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	2	2
KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	11/11/11	0	3
LESEN UND SCHREIBEN (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	11/11/9	1	1
MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	11/11/9	-3	-3
MECHANIK (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	11/11/12	2	5
RECHNEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	11/11/12	2	3
RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	-2	-2
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	1	3
STAATSKUNST (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	-6	-6
STERNKUNDE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	11/11/12	1	2

HANDWERK	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	11/12/11	-4	-4
BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	9/12/14	6	7
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)	IN/CH/FF	12/11/9	-2	-1
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)	MU/CH/FF	11/11/9	0	0
HEILKUNDE GIFT (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	11/11/12	-1	0
HEILKUNDE KRANKHEIT (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	11/11/11	1	5
HEILKUNDE SEELE (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	12/11/11	-3	-3
HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)	KL/CH/FF	11/11/9	2	5
HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	11/9/14	4	6
KOCHEN (IN/KL/FF)	IN/KL/FF	12/11/9	0	0
LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	11/9/9	2	2
MALEN UND ZEICHNEN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	11/12/9	0	0
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	11/12/9	1	1
SCHNEIDERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	11/9/9	2	2
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)	IN/FF/FF	12/9/9	0	1
SINGEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	-1	-1
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)	MU/IN/FF	11/12/9	-2	0
TÖPFERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	11/9/9	-1	-1

INTUITIVE BEGABUNG	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
GEFAHREINSTINCT (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	11/12/12	-3	2
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)	MU/IN/IN	11/12/12	3	3
PROPHETIEEN (IN/IN/CH)	IN/IN/CH	12/12/11	0	0
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	11/12/12	2	4
STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	11/12/11	-2	-2