

HALVA IJSLINDSDOTTIR

STEPHAN



GRÖßE	200 FINGER
GEBURTSTAG	26 IINGERIMM
VERMÖGEN	40 DUKATEN
STUFE	6
ÄBENTEUERPUNKTE	2035
MAGIERESISTENZ	-3
LEBENSENERGIE	43
FERNKAMPFWAFFE	WURFSPEER 1W+3
FERNKAMPFBASISWERT	9
WAFFE (VERGLEICHSWERT)	BARBARENSTREITAXT (10/2)
TREFFERPUNKTE	2W+4 KK +14
ÄTTACKE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	8 (14)
PARADE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	7 (7)
HELM	LEDERHELM
RÜSTUNG 1	KRÖTENHAUT RS 3 BE 2
RÜSTUNG 2	FELLUMHANG RS 1 BE 0
RÜSTUNG 3	STRASSENKLEIDUNG RS 1 BE 1
ÄRME / BEINE	LEDERZEUG RS 1 BE 1
RÜSTUNGSSCHUTZ	7
BEHINDERUNG (-WAFFENBEHINDERUNG)	5 (-3)
ÄUSWEICHEN	8
INITIATIVE	12
TABLETOP FELDER	3

POSITIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT	NEGATIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT
MUT	MU	15	GOLDGIER	GG	2
KLUGHEIT	KL	13	TOTENANGST	TÄ	4
INTUITION	IN	11	HÖHENANGST	HÄ	2
CHARISMA	CH	14	JÄHZORN	JZ	2
GEWANDHEIT	GE	9	ÄBERGLAUBE	ÄG	7
FINGERFERTIGKEIT	FF	12	RAUMANGST	RÄ	4
KÖRPERKRAFT	KK	15	NEUGIER	NG	5

DISTANZ	EXTREM NAH	SEHR NAH	NAH	MITTEL	WEIT
IN SCHRITT	< 5 SCHRITT	< 10 SCHRITT	< 15 SCHRITT	< 25 SCHRITT	< 40 SCHRITT
TP MODIFIKATOR	3	1	0	0	-1
WINZIG	6	8	10	12	14
SEHR KLEIN	4	6	8	10	12
KLEIN	2	4	6	8	10
MITTEL	0	2	4	6	8
GROß	-2	0	2	4	6
SEHR GROß	-4	-2	0	2	4

KAMPF TECHNIK	BEDINGUNG	ZU WÜFELN	INITIAL	WERT
RAUFEN	ÄT 4 PÄ 3		3	7
BOXEN	ÄT 1 PÄ 1		2	2
HRURUZAT	ÄT -4 PÄ -3		-7	-7
RINGEN	ÄT 1 PÄ 1		2	2
ÄXTE UND BEILE	ÄT 7 PÄ 1		3	8
DOLCHE	ÄT 3 PÄ 2		2	5
INFANTERIE WAFFEN	ÄT -1 PÄ -2		-3	-3
LINKSHÄNDIG	ÄT 0 PÄ 0		0	0
KETTENWAFFEN	ÄT -3 PÄ -2		-5	-5
PEITSCHEN	ÄT -1 PÄ 0		-1	-1
SCHARFE HIEBWAFFEN	ÄT 1 PÄ 1		1	2
SCHWERTER	ÄT 3 PÄ 3		2	6
SPEERE UND STÄBE	ÄT 1 PÄ 1		2	2
STICHWAFFEN	ÄT 0 PÄ 0		0	0
STUMPFHE HIEBWAFFEN	ÄT 4 PÄ 4		2	8
ZWEIHAENDER	ÄT -2 PÄ -1		-3	-3
LANZENREITEN	ÄT -2 PÄ -4		-6	-6
SCHUSSWAFFEN	ÄT 0 PÄ 0		-4	-4
WURFWAFFEN	ÄT 0 PÄ 0		1	6
SCHLEUDER	ÄT 0 PÄ 0		-1	-1

KÖRPERLICHE TALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
AKROBATIK (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	15/9/15	0	2
FLIEGEN (MU/KL/GE)	MU/KL/GE	15/13/9	-3	-3
GAUKELEIEN (CH/FF/GE)	CH/FF/GE	14/12/9	0	2
KLETTERN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	15/9/15	2	2
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	15/11/9	2	4
REITEN (CH/GE/KK)	CH/GE/KK	14/9/15	0	3
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	15/11/9	-1	-1
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	15/9/15	4	8
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)	MU/KK/KK	15/15/15	2	5
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	15/11/9	-2	0
TANZEN (CH/GE/GE)	CH/GE/GE	14/9/9	0	2
ZECHEN (KL/IN/KK)	KL/IN/KK	13/11/15	6	11

GESELLSCHAFT	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
BEKEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	0	3
BETÖREN (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	11/14/14	1	3
ETIKETTE (KL/CH/GE)	KL/CH/GE	13/14/9	-2	1
FEILSCHEN (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	15/13/14	0	2
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	-2	4
LEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	5	7
LÜGEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	15/11/14	0	2
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	1	5
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/11/11	1	4
SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)	MU/FF/GE	15/12/9	-1	-1

NATUR	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
FÄHRTENSUCHE (KL/IN/GE)	KL/IN/GE	13/11/9	-4	-4
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	13/12/15	-4	-4
FESSELN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	12/9/15	2	2
FISCHEN (IN/FF/KK)	IN/FF/KK	11/12/15	2	2
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	13/11/12	-1	-1
ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/11/11	3	4
TIERKUNDE (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	15/13/11	-1	-1
WETTERVORHERSAGE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/11/11	4	4
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)	IN/FF/GE	11/12/9	-1	3

WISSENSTALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ALCHIMIE (MU/KL/FF)	MU/KL/FF	15/13/12	-4	-4
ÄLTE SPRACHEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/11	1	3
GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/11	3	3
GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/11	3	3
GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	3	7
KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	15/13/14	1	1
LESEN UND SCHRÉIBEN (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	13/13/12	4	4
MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	13/13/12	0	0
MECHANIK (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/11	0	0
RECHNEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/11	4	4
RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	2	2
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	2	3
STAATSKUNST (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	-2	-2
STERNKUNDE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/11	1	1

HANDWERK	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	15/11/14	-3	-3
BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	12/9/15	4	5
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)	IN/CH/FF	11/14/12	0	2
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)	MU/CH/FF	15/14/12	-1	-1
HEILKUNDE GIFT (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	15/13/11	0	1
HEILKUNDE KRANKHEIT (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	15/13/14	2	4
HEILKUNDE SEELE (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	11/14/14	2	6
HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)	KL/CH/FF	13/14/12	2	6
HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	13/12/15	3	3
KOCHEN (IN/KL/FF)	IN/KL/FF	11/13/12	-1	-1
LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	13/12/12	2	2
MALEN UND ZEICHNEN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	13/11/12	1	2
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	13/11/12	4	9
SCHNEIDERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	13/12/12	2	2
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)	IN/FF/FF	11/12/12	0	0
SINGEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	4	10
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)	MU/IN/FF	15/11/12	-1	-1
TÖPFERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	13/12/12	-1	-1

INTUITIVE BEGABUNG	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
GEFAHREINSTINCT (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/11/11	-3	7
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)	MU/IN/IN	15/11/11	1	1
PROPHETIEEN (IN/IN/CH)	IN/IN/CH	11/11/14	-2	0
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/11/11	2	9
STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/11/14	1	1