

HELDENDOKUMENT

NAME	Eruk von Gernuks Stamm		
RASSE	Nivese	(MODIFIKATIONEN):	LeP 9 AuP 12 MR -5
KULTUR	Nivesenstämme	(MODIFIKATIONEN):	AuP 5
PROFESSION	Kaskjua (Nivesen-Schamanen)	(MODIFIKATIONEN):	AsP 6 MR 2

GESCHLECHT
TSATAG
GRÖSSE
GEWICHT
HAARFARBE
AUGENFARBE
AUSSEHEN

WAPPEN/PORTRÄT

STAND
TITEL
SOZIALSTATUS 6
FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND

VORTEILE & NACHTEILE

Vorteile: Halbzauberer, Wolfskind (willentlich), Ererbte Knochenkeule 10
Nachteile: Eingeschränkte Elementarnähe (Wind, Feuer, Eis), Schlafstörungen I (zu Zeiten des Vollmonds), Madas Fluch 1, Unfähigkeit für [Talentgruppe] Gesellschftl. Talente, Mondsüchtig , Prinzipientreue 6, Wilde Magie , Artefaktgebunden , Randgruppe , Neugier 10, Totenangst 10, Weltfremd 8

LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	Zukauf	Start	Aktuell
MPW		14	14
KLUGHEIT		14	14
INTUITION		15	15
CHARISMA		14	14
FINGERFERTIGKEIT		10	10
GEWANDHEIT		12	12
KONSTITUTION		10	10
KÖRPERKRAFT		12	12
GESCHWINDIGKEIT	-1	8	7

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
LEBENSVPUNKTE (KO+KO+KK)/2	9	16	25	0	5
AUSDAUER (MU+KO+GE)/2	17	18	35	0	20
ASTRALENERGIE (MU+IN+CH)/2	6	22	28	0	15
KARMAENERGIE					
MAGIERESISTENZ (MU+KL+KO)/5	-3	8	5	0	7
INI-BASISWERT (MU+MU+IN+GE)/5		11	11		
AT-BASISWERT (MU+GE+KK)/5		8	8		
PA-BASISWERT (IN+GE+KK)/5		8	8		
FK-BASISWERT (IN+FF+KK)/5		7	7		

ABENTEUERPUNKTE & STUFE

GESAMT: 980	GUTHABEN: 5	EINGESETZTE AP: 975	STUFE: 0
-------------	-------------	---------------------	----------

WAFFEN & KAMPFWERTE

НАККAMPFWAFFE	ТYP/EBE	DK	ТP	ТP/KK	AT	PA	INI	WM	BRUCHFAKTOR
Knochenkeule (gross)	2H-Hiebwfn. (-3)	N	2W+2	14/2	14	8	-2	-1/-3	2

Nahkampf-SF:

ФЕРНКAMPFWAFFE	ТYP/EBE	ЕПТФЕРИУПЕН	ТP/ЕПТФРГ.	FK	ТP	АНЗАHL GESCHOSSE

Fernkampf-SF:

WAFFENLOSER KAMPF	KAMPFTALENT	ТP/KK	INI	AT	PA	ТP (A)

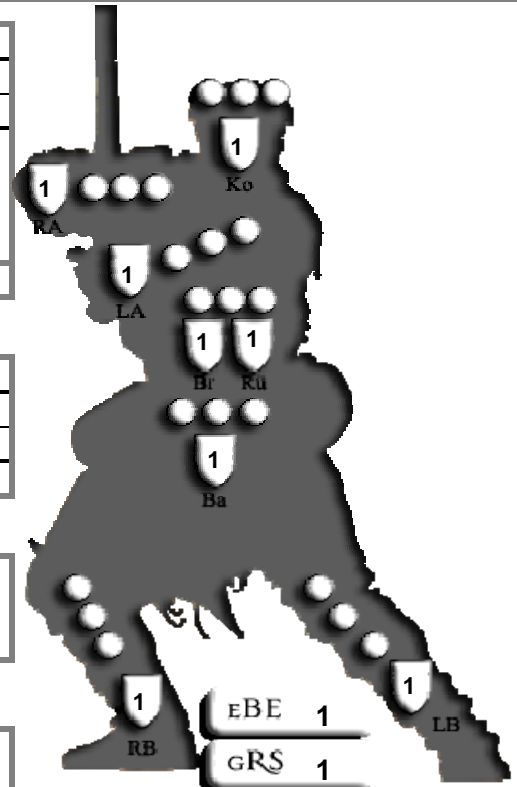
Waffenlose-SF:

Raufen [AT/PA]: 7 / 11 Ringen [AT/PA]: 9 / 9

SCHILD / PARIERWAFFE

NAME	ТYP	WM	INI	PA	BRUCHFAKTOR
Lederschild	S	-1/+3	0	11	5

Linkhand (PA+1) Schildkampf I (PA+2) II (PA+2), Parierwaffen I II



RÜSTUNG

RÜSTUNGSTÜCK	RS	BE
Anaurak	1	1
Summe	1	1
Rüstungsgewöhnung	<input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III	1

AUSWEICHEN

Basis BE Sonderfertigkeit Summe

8 - 1 + Ausweichen I = 7

Ausweichen II

Ausweichen III

Akrobatik

WUNDEN

keine Wunden Wundschwelle: 5

1 2 3 4 5 6

je Wunde AT, PA, GE, INI -2; GS -1

LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
LEBENSENERGIE	25	13	8	6	
AUSDAUER	35	18	12	9	
Auswirkung W20-PROBE		+1	+2	+3	
Auswirkung ТAP/ZfP-PROBE		+3	+6	+9	

	max.	aktuell
ASTRALENERGIE	28	
KARMAENERGIE		

INITIATIVE INI-Basis - BE = **10** (Experte: **10**) ± Mod **-2** - Wunden **0** + W6 =

