

Heldendokument

Name	Selim Winterkalt
Rasse	Thorwaler
Kultur	Tulamidische Stadtstaaten
Profession	Söldner/Leichtes Fußvolk, Fasarer Gladiator

Geschlecht	männlich
Alter	17. Rahja 1009 BF
Grösse	91 Finger (182 cm)
Gewicht	85 Stein
Haarfarbe	schwarz
Augenfarbe	grün
Aussehen	groß, muskulös, kurze Haare, große Narbe auf der linken Gesichtshälfte, dort fehlt das Auge, trägt deswegen eine Maske

Stand	Unterschicht
Titel	
Sozialstatus	4
Familie/Herkunft/Hintergrund	
ist in Fasar aufgewachsen. Seine Eltern starben an Blauer Keuche. Er hat noch einen Bruder und eine Tante. Beide sieht er nicht mehr.	

Begabung für [Talent] (Hiebaffen, Selbstbeherrschung), Besonderer Besitz Dummy, Breitgefächerte Bildung, Eisen, Zäher Hund, Aberglaube: 5, Blutrausch, Einäugig, Goldgier: 7, Jähzorn: 2, Neugier: 7, Prinzipientreue: 3, Unansehnlich, Vorurteile: 6,

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut	1	14	15
Klugheit	0	10	10
Intuition	0	14	14
Charisma	0	12	12
Fingerfertigkeit	0	9	9
Gewandtheit	0	13	13
Konstitution	1	14	15
Körperkraft	1	14	15
Geschwindigkeit	0		4

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugkautzi	Max. Zug	
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	13	21	36	0	8
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	13	21	35	0	15
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-4	8	4	0	8
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	11	15	<input type="checkbox"/> Kampfespir (INI+2)	
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	9	<input checked="" type="checkbox"/> Kampfflexe (INI+4)	
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8		GP-Start: 110
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	7	8		GP-Rest: 0

Gesamt: 1230 Guthaben: 2 Eingesetzte AP: 1228 Stufe: 1 [1]

Attacke-Basiswert: 9 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 15

Nahkampfwaffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor			
Brabakbengel (R)	Hi / BE-4	N	1W+5	13 / 3	0	0/-1	17	11	1W+5	1	1		
Dolch (R)	Do / BE-1	H	1W+1	12 / 5	0	0/-1	13	5	1W+1	2	2		

Sonderfertigkeiten Aufmerksamkeit; Rüstungsgewöhnung I (Ringelpanzer); Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	Typ/eBe	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse						

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10/3	+0	11	8	1W+1
Ringeln	10/3	+0	12	6	1W+1

Sonderfertigkeiten

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor			
Holzschild	Schild	-1	-1/3	16	3	3		

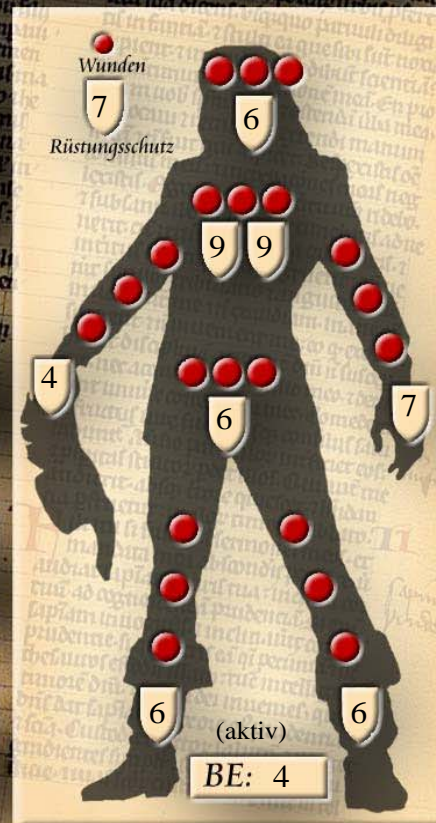
Linkhand (PA+1), Schildkampf I (PA+2) II (PA+2), Parierwaffen I II

Rüstungsstück	RS	BE
Ringelpanzer	4	3
Beinschienen, Stahl	1	1
Drachenhelm	2	1
Gladiatorenschulter	2	1
Wattiertes Unterzeug	1	1
Summe	7	4

Rüstungsgewöhnung I II III

PA-Basis BE Sonderfertigkeit Summe
 8 ~ 4 + $\begin{matrix} \square & \text{Ausweichen I (+3)} \\ \square & \text{Ausweichen II (+3)} \\ \square & \text{Ausweichen III (+3)} \\ \square & \text{Akrobat. + Flink-Befähig 0} \end{matrix}$ = 4

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



Wundschwelle	10	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell	GS:4
Lebensenergie	36	18	12	9			
Ausdauer	35	17	11	8			

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative 15 | Ini-Basis-BE= ± Mod. + W6 =

Vorteil / Nachteil

Besonderer Besitz:

Prunkrüstung im Wert von 100 Dukaten

Prinzipientreue: 3:

Gegner die Möglichkeit zum Aufgeben lassen

Vorurteile: 6:

Gegen Herrschende

Sonderfertigkeit

Kulturkunde (Maraskan, Tulamidenlande):

Kommentar

Maraskan = Mittelreich

HINTERGRUND

WIE WIRKT DER HELD AUF EINEN FREMDEN?

Auf den ersten Blick ist Selim stark, furchteinflössend und geheimnisvoll, was an seiner Maske liegt. Sollte er sie nicht tragen ist sein Anblick entsetzlich, durch die entstellte linke Gesichtshälfte.

WIE IST DER HELD AUFGEWACHSEN?

Die ersten fünf Jahre wuchs er in seiner armen aber warmherzigen mittelreichischen Familie in Fasar auf. Er hatte noch einen kleinen Bruder. Doch ihre Eltern starben beide an Blauer Keuche. Sein Bruder wurde von Verwandten aufgenommen, doch Selim selbst mochte diese nicht und rannte davon. Nun stand er auf der Strasse. Selim trat einer der zahlreichen Banden Fasars bei. Sie boten ihm Heim und Schutz. Doch alles auf Dere hat seinen Preis und so musste Selim immer wieder für die Bande arbeiten. Er war allerdings recht ungeschickt im Taschendiebstahl und musste deswegen oft Lockvogel und Ablenkung spielen. Doch das reizte nur seinen Ehrgeiz. Er versuchte, als er grade mal acht Jahre alt war, alleine lange Finger zu machen und suchte sich für seinen Coup eine große Nummer heraus. Er wollte einem reichen Händler den Goldbeutel abschneiden, verhedderte sich allerdings bei seiner Tat in dessen Gürtel und wurde erwischt. Zur Strafe wurde er in die Blutgruben Fasars geschickt, in denen er seine Jugendjahre verbrachte und dabei schreckliches erlebte.

HAT DER HELD NOCH EINE ENGE BINDUNG ZU MENSCHEN AUS DER JUGEND?

Nein, er hat alle Brücken zu seiner Vergangenheit abgebrochen.

WARUM IST DER HELD ZUM ABENTEUERER GEWORDEN?

Als er die Blutgruben Fasars verlassen konnte, schloss er sich schnellstmöglich einem Söldnerheer an. Doch nach mehrjährigen Dienst holte ihn seine Vergangenheit ein. Er stiess dort auf einen Mann, den er aus Fasar kannte. Einen Mann den er am liebsten vergessen hätte. Den Händler den er damals auszurauben versuchte. Er quittierte seinen Dienst und wendete sich ab vom Söldnerleben. Nun versucht er sich als Glücksritter zu verdingen.

HATTE ER VOR DER ERSTEN ABENTEUERREISE JEMALS GELEGENHEIT, DEN GEBURTSORT ZU VERLASSEN?

In seiner Jugend war er gefangener der Blutgruben Fasars. Als Söldner ist er im Mittelreich recht gut herumgekommen.

IST DER HELD SEHR GÖTTERFÜRCHTIG?

Nicht sehr. Er glaubt an die Götter, doch seines erachtens muss ein Mann die Dinge selbst in die Hand nehmen, wenn er etwas erreichen möchte.

WIE STEHT DER HELD ZU DEN VERSCHIEDENEN FORMEN DER ZAUBEREI?

Er hält sie für sehr mächtig und ist Zauberrern gegenüber recht erfürchtig. Doch er hat gelernt, das ein guter Hieb auch einen Magieanwender töten kann, sollten sie auf der falschen Seite stehen und es nötig sein, diese zu beseitigen. Grundsätzlich hat er nichts gegen Magie und deren wirken.

FÜR WEN ODER WAS RISKIERT DER HELD SEIN LEBEN?

Nur für sich selbst.

WAS IST DER GRÖSSTE WUNSCH DES HELDEN?

Endlich seine Vergangenheit hinter sich zu lassen und einfach leben zu können.

WAS FÜRCHTET DER HELD MEHR ALS ALLES ANDERE AUF DER WELT?

Die Geister der Vergangenheit, die er Nacht für Nacht in seinen Träumen sieht.

WIE SIEHT ES MIT DER MORAL UND DER GESETZESTREUE AUS?

Moral ist etwas für Leute, die es sich leisten können, diese zu benutzen. Wenn es um das nackte überleben geht, dann steht diese einem meistens nur im Weg. Das gleiche gilt für Gesetze, wobei er da sehr vorsichtig geworden ist, sollte er eines brechen müssen.

IST ER FREMDEM GEGENÜBER AUFGESCHLOSSEN?

Nein. Dafür haben die Blutgruben, aber auch sein Söldnerleben gesorgt.

WELCHER STELLENWERT HAT LEBEN FÜR DEN HELDEN?

Das Leben ist wichtig. Vor allem aber sein Überleben. Dem stellt er alles andere Leben unter.

WIE STEHT DER HELD ZU TIEREN?

Er hat kein besonderes Verhältniss zu Tieren jedweder Art. Ausser das er kämpfenden Tieren Respekt und Vorsicht entgegenbringt.

HAT DER HELD SINN FÜR SCHÖNHEIT?

Er hatte niemals Zeit sich um die schönen Dinge zu kümmern. Das ist etwas für Leute, die von besserem Stand sind und die genug Zeit dafür erübrigen können.

WAS ISST UND TRINKT ER AM LIEBSTEN?

Er isst am liebsten südländische Speisen und trinkt am liebsten einen kräftigen tulamidischen Rotwein.

WIE SIEHT ES MIT DER LIEBE AUS?

Sein eigenes Aussehen verhindert, das er Liebschaften hat. Er hält sich an die käufliche Liebe.

GIBT ES EIN DUNKLES GEHEIMNIS AUS SEINER VERGANGENHEIT?

WELCHE CHARAKTERZÜGE BESTIMMEN IHN?

Er ist aufbrausend, stark und sogar tödlich, wenn es ums überleben geht.