

Leonmar Bärenherz



Krieger aus Baliho in Weiden

braune Augen, schwarzes Haar, 1,75 Schritt groß, frei, 70 Stein schwer, 18 Götterläufe alt, ledig, Abgänger der Akademie Schwert und Schild zu Baliho, verehrt Rondra und den ehrenwerten Kampf, seinem Herrn verpflichtet

Vorteile

Herausragende Kampftechnik: Schwerter und Schilde, Vertrauenerweckend [Überzeugen, Überreden, Handel +1], Verbesserte Regeneration Lebensenergie III

Nachteile

Ehrenkodex der Krieger II [Talente -1 für ≥1 Stunde], Verpflichtung Lehnsherr II [Talente -1 für ≥1 Stunde], Streitsucht, Farbenblind, Schwacher Geruchs- & Geschmackssinn

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis: Baliho/Weiden, Heraldik

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I, Kampfflexe [Initiative +1], Wuchtschlag I [AT-2, TP+2, nicht Dolche], Finte I [AT-1, PA-2], Vorstoß [AT+2, keine Verteidigung]

Mut Klugheit Intuition Charisma Fingerfertigkeit Gewandtheit Konstitution Körperkraft

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	13	11	10	13	14	14

Abenteuerpunkte (AP)	1100, 2 übrig
Lebenspunkte (LeP)	33
Seelenkraft (SK)	1
Zähigkeit (ZK)	2
Ausweichen (AW)	7
Initiative (INI)	w6+15
Geschwindigkeit (GS)	8 Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	7
Schicksalspunkte	3

Sprachen: Garethi (Muttersprache)

Schriften: Kusliker Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Langschwert & Schild	15	11	13/13	mittel	w6+4
Langschwert <small>0/0</small>	15	10	13	mittel	w6+4
Schildstoß <small>-4/+1</small>	11	10	13	mittel	w6
Dolch <small>0/0</small>	14	7	12	kurz	w6+2
Waffenlos	14	8	12	kurz	w6

Fernkampf	Angriff (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Dolch werfen	12	12	2/10/15	w6+1

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Gambeson	2	0	-	-

Zustand	I -1	II -2	III -3	IV -4
Schmerz [Geschwindigkeit]	26	17	9	5
Furcht [Geschwindigkeit %]				
Lähmung				
Verwirrung				

Talent		Probe	FW
Körpertalente			
Fliegen	MU IN GE	12 13 13	0
Gaukeleien	MU CH FF	14 11 10	0
Klettern	MU GE KK	14 13 14	7
Körperbeherrschung	GE GE KO	13 13 14	10
Kraftakt	KO KK KK	14 14 14	10
Reiten	CH GE KK	11 13 14	4
Schwimmen	GE KO KK	13 14 14	4
Selbstbeherrschung	MU MU KO	14 14 14	10
Singen	KL CH KO	11 11 14	0
Sinnesschärfe	KL IN IN	11 13 13	4
Tanzen	KL CH GE	11 11 13	0
Taschendiebstahl	MU FF GE	14 10 13	0
Verbergen	MU IN GE	14 13 13	4
Zechen	KL KO KK	11 14 14	4
Gesellschaftstalente			
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	14 11 11	0
Betören	MU CH CH	14 11 11	0
Einschüchtern	MU IN CH	14 13 11	10
Etikette	KL IN CH	11 13 11	4
Gassenwissen	KL IN CH	11 13 11	0
Menschenkenntnis	KL IN CH	11 13 11	4
Überreden (Vertrauenerweckend)	MU IN CH	14 13 11	7
Verkleiden	IN GE CH	13 13 11	0
Willenskraft	MU IN CH	14 13 11	10
Naturtalente			
Fährtensuchen	MU IN GE	14 13 13	0
Fesseln	KL FF KK	11 10 14	4
Fischen & Angeln	FF GE KO	13 13 14	0
Orientierung	KL IN IN	11 13 13	10
Pflanzenkunde	KL FF KO	11 10 14	0
Tierkunde	MU MU CH	14 14 11	0
Wildnisleben	MU GE KO	14 13 14	0
Wissenstalente			
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	11 11 13	4
Geographie	KL KL IN	11 11 13	7
Geschichtswissen	KL KL IN	11 11 13	10
Götter & Kulte	KL KL IN	11 11 13	4
Kriegskunst	MU KL IN	14 11 13	10
Magiekunde	KL KL IN	11 11 13	0
Mechanik	KL KL FF	11 11 10	0
Rechnen	KL KL IN	11 11 13	0
Rechtskunde	KL KL IN	11 11 13	0
Sagen & Legenden	KL KL IN	11 11 13	4
Sphärenkunde	KL KL IN	11 11 13	0
Sternkunde	KL KL IN	11 11 13	0

Talent		Probe	FW
Handwerkstalente			
Alchimie	MU KL FF	14 11 10	0
Boote & Schiffe	GE KK FF	13 14 10	4
Fahrzeuge	CH KO FF	11 14 10	4
Handel (Vertrauenerweckend)	KL IN CH	11 13 11	0
Heilkunde Gift	MU KL IN	14 11 13	0
Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	14 13 14	0
Heilkunde Seele	IN CH KO	13 11 14	0
Heilkunde Wunden	KL FF FF	11 10 10	4
Holzbearbeitung	GE KK FF	13 14 10	0
Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	13 10 10	0
Lederbearbeitung	GE KO FF	13 14 10	0
Malen & Zeichnen	IN FF FF	13 10 10	0
Metallbearbeitung	KK KO FF	14 14 10	0
Musizieren	CH KO FF	11 14 10	0
Schlösserknacken	IN FF FF	13 10 10	0
Steinbearbeitung	KK FF FF	14 10 10	0
Stoffbearbeitung	KL FF FF	11 10 10	0

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Langschwert	200	1
	Holzschild	50	3,5
	Dolch	45	0,5
	Gambeson	75	3
	Kleidungsset (frei)	25	
	Geldbeutel	1	0,05
	Öllampe	0,5	0,25
	Laternenöl [16 Stunden]	0,2	0,5
	Feuerstein & Stahl	3	0,25
25	Portion Zunder	0,2	0,025
	Zunderdose	1	0,2
	Waffenpflegeset	1	1
	Kriegerbrief		
1	Blatt Papier	0,1	0,05
	Kohlestift	0,2	0,05
10	Verband	12,5	0,05
	Kletterseil (10 Schritt)	3	5
2	Heiltrank [w6]	120	
	Lederrucksack		
Tragkraft		28	

1 Dukaten 3 Silber 4 Heller 0 Kreuzer