



CHARAKTERINFORMATIONEN

NAME SC *Finn Eichenwald*

SPIELER*IN

VOLK UND HEIMATWELT *Menschen, Tarind Reél*

PRONOMEN *Er/Ihm*

SPRACHE *Gemeinsprache*

HINTERGRUND *Ritter*

SCHRIFT *Gemeinsprache*

FOKUS *Allgemein*

KONZEPT *Gutaussehender Ritter, der sich eher mit seinen Liebeleien anstatt seinen Schlachten einen Namen gemacht hat*

CHARAKTERWERTE UND EIGENSCHAFTEN

GRÖßE

M

FÄHIGKEITEN UND MÄCHTE

-

-

-

BEWEGUNG

5 km

PRO STUNDE

EIGENSCHAFTEN

*Wohlhabend: Hat doppelt so viel Geld für die Startausrüstung
Adelsschule: Erleichterungen auf Handel und vornehme Etikette
Naiv: Finn glaubt den meisten einfach alles. Will er etwas anzweifeln,
muss er einen Geist-Rettungswurf bestehen.*

AUS

1

CHA

1

GES

0

INT

0

STÄ

-1

WEI

0

ATTRIBUTE



SCHLÜSSELSTAUB

LEBENSENERGIE

KÖRPER

TP MAX

15

TP AKT

1

GEIST

TP MAX

15

TP AKT

1

STUFE

1

TP
ÜBERZUG

RW ALLGEMEIN

+

12

6

-

+RÜSTUNG

1

+IMMUNITÄT

0

RW ALLGEMEIN

+

11

6

-

+FASSUNG

0

+MAGIERESISTENZ

0



INITIATIVE

NR

NAME

RW

SW

01

Schwert Drachenschein

0

W6

02

Armbrust Windgesang

1

W4+1

03

KAMPFRELEVANTES

FERTIGKEITEN UND SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEITEN

ATTRIBUTE + TRAININGSWERT = FERTIGKEITSWERT

SPEZIALISIERUNGEN

ATHLETIK

AUS + GES + STÄ + *0* = *0*

FERNKAMPF

AUS + GES + INT + *1* = *2*

Schusswaffen 3

HANDWERK

GES + STÄ + WEI + *0* = *-1*

HEIMLICHKEIT

CHA + GES + INT + *0* = *1*

KOMMUNIKATION

CHA + CHA + WEI + *1* = *3*

Flirten 4

KÜNSTE

CHA + GES + WEI + *0* = *1*

MOBILITÄT

AUS + GES + WEI + *1* = *2*

Reiten 3

NAHKAMPF

AUS + GES + STÄ + *0* = *0*

ÜBERLEBEN

AUS + STÄ + WEI + *0* = *0*

WAHRNEHMUNG

CHA + INT + WEI + *0* = *1*

Intuition 1

WISSENSCHAFTEN

INT + WEI + WEI + *0* = *0*

TITEL

Sohn von König Eichenblatt (Rabenbau, Brandland)

GEPÄCK

*Schwert (erwärmt sich, wenn sich Feinde innert 10 Meter aufhalten),
Armbrust, 30 Bolzen, Gambeson (+1 Rüstung), 1 Portion Karotten,*