Heldenbrief

Name:	**Yann Anjuhal**	**Geschlecht:**	**männlich**			
Typus:	**Streuner**	**Größe:**	**1,76 Schritt**	**LE**	**54**	
Volk:	**Brabaker**	**Gewicht:**	**66 Stein**	**AU**	**67**	LE+KK
Gott:	**Phex**	**Haarfarbe:**	**weißblond**	**AE/KE**	**-**	
Titel:	**von Swafnir gesegnet**	**Augenfarbe:**	**blau**			

									m/s	s
MU	**13**	**AG**	**4**	**Stufe**	**9**			**Sprint**	**7**	**67**
KL	**10**	**HA**	**4**	**AP**	**3631**			**Dauerl.**	**4**	**670**
IN	**13**	**RA**	**3**					**Marsch**	**2**	
CH	**12**	**TA**	**4**	**MR**	**4**	(MU+KL+Stu)//3-2×AG+Mod.				
FF	**15**	**NG**	**6**	**TK**	**650**	KK×50		**Schw.**	m, nackt: **5360**	m, Kleidung: **4288**
GE	**14**	**GG**	**4**	**RS**	**2**				TaW×AU×10	TaW×AU ×(10-2BE)
KK	**13**	**JZ**	**4**	**BE**	**1**					

AT	**8**	(MU+GE+KK)/5	**PA**	**8**	(IN+GE+KK)/5	**FK**	**10**	(IN+FF+KK)//4	**AW**	**10**	(MU+IN+GE)//4

Waffe	**AT**	**PA**	**TP**		**KK-#**	**WV**	**Gew.**	**BF**
Rapier	__15__	_12+1_	_W+3_	_____	__16__	_7 / 6_	__45__	_4____
Linkhand (PA+1)	__14__	__11__	_W+1_	_____	__17__	_2 / 5 _	__30__	_3____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Fernwaffe	**AT**	**TP**	**Reichw.**	**Gew.**	**G-Gew.**	**Pfeile/Bolzen**
Wurfdolch	__11__	_W+1_	__25__	__20__	_____	_____
Havenarohr/Blasrohr	__8___	_Gift_	__25__	__15__	_____	_3_____
Lasso	__20__	_W+4*_	__15__	__70__	_____	_____

	AT	**PA**	**TaW**
Äxte/Beile	**8**	**7**	-1
Dolche/Messer	**14**	**11**	9
Infanteriewaffen	**8**	**8**	0
Kettenwaffen	**6**	**4**	-6
Peitschen	**9**	**8**	1
Scharfe Hiebwaffen	**9**	**8**	1
Schwerter	**9**	**8**	1
Speere/Stäbe	**8**	**8**	0
Stichwaffen	**15**	**13**	12
Stumpfe Hiebwaffen	**10**	**8**	2
Zweihänder	**7**	**4**	-5

	AT	**PA**	**TaW**
Raufen	**13**	**10**	7
Boxen	**10**	**8**	2
Hruruzat	**8**	**8**	0
Ringen	**12**	**12**	8
Linkshändig	**-4**	**-2**	8
Lanzenreiten	**1**		-7
Schleudern/Lasso	**21**		11
Schußwaffen	**8**	Art:	-2
		Art:	3
Wurfwaffen	**13**	Art:	3

Aberglauben:	4	Zwerge, Magische Zahlen, Katzen, Magie
Sprachen:	11	Garethi, Füchsisch (1/2), Atak (1/3), Novadi (2/4), Nivesisch (1/3), Elfisch (4/5), Echsisch (1/5), Thorwalsch (1/4)
Alte Sprachen:	-2	-
Lesen/Schreiben:	4	normal
Rechnen:	4	normal

Stand d. Eltern: mittelständisch
Geschwister: m -w - m - Y - w - w
Geburtstag: 8. Rahja 10 v.H.
Geburtsort: Vinay bei Brabak
Horoskop: Ucuri/Simia/Levthan (Nov.: Sonne)

Talente & Fertigkeiten

Kampftechniken: Steigerung: +1

Raufen	7	BE
Boxen	2	BE
Hruruzat	0	BE
Ringen	8	BE
Äxte/Beile	-1	BE-3
Dolche/Messer	9	BE-1
Infanteriewaffen	0	BE-3
Kettenwaffen	-6	BE-2
Peitschen	1	BE
Scharfe Hiebwaffen	1	BE-2
Schwerter	1	BE-2
Speere/Stäbe	0	BE-2
Stichwaffen	12	BE-1
Stumpfe Hiebwaffen	2	BE-3
Zweihänder	-5	BE-2
Linkshändig	8	
Lanzenreiten	-7	
Schleudern (Lasso)	11	
Schußw. ( )	-2	
Wurfw. (sonst)	3	BE-3
Wurfw. (Dolch)	3	BE-3

Körperliche Talente: Steigerung: +2

Akrobatik	3	BE×2	MU	GE	KK
Fliegen	-2	BE-4	MU	KL	GE
Gaukeleien	5		CH	FF	GE
Klettern	11	BE	MU	GE	KK
Körperbeherrschung	12	BE×2	MU	IN	GE
Reiten	8	BE-4	CH	GE	KK
Schleichen	8	BE	MU	IN	GE
Schwimmen	8	BE	MU	GE	KK
Selbstbeherrschung	8		MU	KK	KK
Sich verstecken	11	BE	MU	IN	GE
Tanzen	3	BE	CH	GE	GE
Zechen	7		KL	IN	KK

Gesellschaft: Steigerung: +2

Bekehren	6	KL	IN	CH
Betören	9	IN	CH	CH
Etikette	-4	KL	CH	GE
Feilschen	6	MU	KL	CH
Gassenwissen	8	KL	IN	CH
Lehren	2	KL	IN	CH
Lügen	7	MU	IN	CH
Menschenkenntnis	7	KL	IN	CH
Schätzen	6	KL	IN	IN
Sich verkleiden	5	MU	FF	GE

Berufe/Freizeittalente: Steigerung: +5/+2

Bettler	3	MU	CH	GE
_____		___	___	___

Natur: Steigerung: +2

Fährtensuche	-3		KL	IN	GE
Fallenstellen	-3	BE-2	KL	FF	KK
Fesseln/Entfesseln	7		FF	GE	KK
Fischen/Angeln	-1		IN	FF	KK
Orientierung	5		KL	IN	IN
Pflanzenkunde	-2		KL	IN	FF
Tierkunde	-2		MU	KL	IN
Wettervorhersage	-4		KL	IN	IN
Wildnisleben	-2		IN	FF	GE

Wissenstalente: Steigerung: +3

Alchimie	-2	MU	KL	FF
Alte Sprachen	-2	KL	KL	IN
Geographie	0	KL	KL	IN
Geschichtswissen	-3	KL	KL	IN
Götter/Kulte	1	KL	IN	CH
Kriegskunst	-4	MU	KL	CH
Lesen/Schreiben	4	KL	KL	FF
Magiekunde	-1	KL	KL	FF
Mechanik	0	KL	KL	IN
Rechnen	4	KL	KL	IN
Rechtskunde	2	KL	IN	CH
Sprachen	11	KL	IN	CH
Staatskunst	-2	KL	IN	CH
Sternkunde	-4	KL	KL	IN

Handwerk: Steigerung: +2

Abrichten	-5		MU	IN	CH
Boote fahren	0		FF	GE	KK
Fahrzeuglenken	-1		IN	CH	FF
Falschspiel	9	BE-2	MU	CH	FF
Heilkunde,Gift	5		MU	KL	IN
Heilkunde,Krankheit	1		MU	KL	CH
Heilkunde,Seele	-1		IN	CH	CH
Heilkunde, Wunden	3		KL	CH	FF
Holzbearbeitung	0		KL	FF	KK
Kochen	0		IN	KL	FF
Lederarbeiten	1		KL	FF	FF
Malen/Zeichn.	1		KL	IN	FF
Musizieren	2	BE.4	KL	IN	FF
Schneidern	1		KL	FF	FF
Schlösser knacken	8		IN	FF	FF
Singen	0		KL	IN	CH
Taschendiebstahl	13	BE×2	MU	IN	FF
Töpfern	-2		KL	FF	FF

Intuitive Begabungen: Steigerung: +1

Gefahreninstinkt	8	KL	IN	IN
Glücksspiel	4	MU	IN	IN
Prophezeien	-2	IN	IN	CH
Sinnesschärfe	9	KL	IN	IN
Stimmen imitieren	2	KL	IN	CH

Ausrüstung

Kleidung/Rüstung	Gew/U
Strümpfe, Wolle, weiß	4
Schuhe, Leder, schwarz	40
Beinkleider, Leinen, weiß	25
Gürtel, Leder, schwarz	6
Hemd, Leinen, weiß	10
Weste, Leder, schwarz, verstärkt, RS+1	40
Kapuzenumhang, Wolle, weiß	60
Handschuhe, Leder, braun	6
Halstuch/Schleier, Seide, weiß	2
2 Armreife, Silber *(min. 12D)*	20

Waffen	Gew/U
Rapier	45
Linkhand	30
Havenarohr (Blasrohr, 3 Pfeile, Dolch)	35
Lasso, Leder, 10 Schritt	70
Wurfdolch	20

Taschen etc.	Gew/U
Rucksack, Leder, mittelgr.	20
Gürteltaschen	5
Brotbeutel	8
Geldbeutelchen	1
Feldflasche, 1L, incl. Füllung	52

Werkzeug etc.	Gew/U
Klappmesser (klein, keine Waffe)	5
Feile für Metall	15
Dietriche, 2 Sets (groß & klein)	25
Phosphorpilz	10
Wurfhaken, 10m Seil	30
Nahglas *(Art Fischauge, z.B. Schlüssellochgucken)*	15
Nadel & Faden	2

Tränke/Gifte/Artefakte	Gew/U
Kraftelixier (#1)	10
Wirselkraut, 2x (Heilsalbe, 2W+4 LP)	2
Kelmon (#3), 2x (4W SP & Lähmung)	2
Purpurtrank, 2x (Unterwasseratm. Druckausgl.)	10

Sonstiges	Gew/U
Papier, 8 Blatt	2,4
4 Holzkohlestifte	1,2
Würfel, Bein/Stein, 3 Stk. (einer optimiert)	1
Würfel, Bein/Stein, 3 Stk. (regulär)	1
Kerze, 10 Finger lang	2
Kartenspiel (Tiersymbole, Spielen&Weissagen)	2

Souvenirs	Gew/U
Spinnenorden	1
Elfenbeinschnitzerei	6
pikant-erotische Elfin (Made in Himmelsturm)	
blonde Elfenhaare	0,1
von Iskiel, Inseln im Nebel	
Flügelechsenzahn	1
von Elfenstadtbelagerung, Inseln im Nebel	
2 Elfenohren aus Wachs	1
Schlüssel v. Elfengefängnis	1
Halskette, Silber (aus Tintagel)	0,5
Swafnir-Amulett	0,5
schützt Träger einmal vor dem Ertrinken	

Vermögen		Gew/U
div. Edelsteine, Wert 30D		4
NLB-Wechsel (D)	**430**	
Bargeld, Dukaten	**17**	17
Bargeld, Silbertaler	**10,08**	2

Gesamtgewicht:	**668,716**	**U**
Tragkraft:	**650**	**U**

Weiterer Besitz

Tiere & Reisegepäck	Gew/U

Zirkusäffchen Nikita
Größe: 40 cm, Gewicht: 2 Stein LE=8
MU=5 KL=5 IN=4 CH=6 FF=10 GE=9 KK=4
AT=8 PA=8 FK=15 RS=1 TP=2WSP
GS=8 AU=25 *(siehe Bestiarium S. 59)*

Iskiel, Elenviner Vollblut *(von Phileasson erhalten)*
Größe=1.68m, Gewicht=550, TK=160 ZK=320
MU=19 AT=11 PA=13 RS=1 TP=W6+3
GS=11/14 AU=7/5 LE=60 Farbe=weiß

Tragkraft:	6400U max, aktuell:	3455
Zaumzeug (Zügel,Mundstück)		80
Sattel		240
Reiter: Yann		2640
2x Wasserschlauch, je 1L, incl. Füllung		90
2 Wurfdolche		40
Meteoreisen (Norden, Fenvarien)		20
Ambra (Pottwalöl für Parfüm)		20
Rasiermesser		10
Becherspiel (3 Becher, 1 Kugel)		6
Suppenschüssel, Blech		8
Henkelbecher, Zinn, 600 ml, mit Fuchsköpfen		8
1 Stk. Kreide		1

Winterkleidung:

Anorak, Fell	80
Mütze, Wolle	3
Beinkleider, Wolle	30
Fäustlinge, Wolle	4
Stiefel, leicht	75
3 Flaschen Premer Feuer (mit Schlafzauber)	60
1 Flasche Premer Feuer, Original	20
Wurfdolch	20

Gew/U

Blitz, Elenviner Vollblut *(erworben nach Tintagel)*
Größe=1.68m, Gewicht=600, TK=180 ZK=450
MU=17 AT=10 PA=11 RS=1 TP=W6+4
GS=11/14 AU=7/5 LE=60 Farbe=fuchsrot

Tragkraft:	7200U max, aktuell:	806
Zaumzeug (Zügel,Mundstück)		80
Sattel		240
Satteltaschen		30
Pferdedecke		60
2x Wasserschlauch, je 1L, incl. Füllung		90
Hanfseil, 10 Schritt		55

Abendgarderobe:

Strümpfe, Wolle, weiß	4
Spangenschuhe, Leder, schwarz	40
Beinkleider, Bausch, schwarz	15
Hemd, Seide, weiß	5
Weste, Seide, schwarz	10
Weste, Seide, rot	10
Umhang, Atlas, schwarz-silbrig	60
Handschuhe, Seide, weiß	2
Elfen-Abendgarderobe	73
Elfen-Spangenschuhe	30
2 goldene Schnallen, Rabenform	2

Margrit die Kuh, Bornländer Bunte
MU=13, AT=9 PA=4 RS=1 TP=W+3 GS=7 AU=50
LE=50 TK=180 ZK=360 schwarzweiß gescheckt

Tragkraft:	7200U max, aktuell:	3023
Packsattel		200
Geschirr		80
Pferdedecke		60
Reisetasche		80
Gepäckgurte, div. Größen, zum Festzurren		
Fass, 16L, auffüllbar, *mit Zapfhahn/Korkstopfen*		120
Füllung, z.B. Bier		640
Fass, 5L, auffüllbar, *mit Zapfhahn/Korkstopfen*		63
Füllung, z.B. Branntwein		200
Spitzzelt für 4 Personen		900
Zeltboden		80
Zeltstangen, 2 Stk.		80
2 Wolldecken		120
5 Schlafsäcke		400