

Name des Helden

Cassjarella d'Isliquor

Typus	Rondrageweichte (Knappe der Göttin)
geboren	2. Praios 6 nach Hal

Herkunft	adelig
Eltern	Rabion (Borongeweichter) und Firindel

Gottheiten	Rondra, Schild Alverans
------------	-------------------------

Notizen

Cassjarella ist die Marchessa d'Isliquor, Titularadel aus dem Horasreich. Amtlich gehört sie zum Rondratempel zu Vinsalt ist aber ständig unterwegs und inspiziert Tempel in ganz Aventurien. Dabei sucht sie ständig die Herausforderung des Kampfes in Abenteuern.

	Maximal	Momentan
Mut	14	14
Klugheit	11	11
Intuition	12	12
Charisma	13	13
Fingerfertig	10	10
Gewandtheit	14	14
Körperkraft	14	14

Aberglaube	2	2
Höhenangst	5	5
Raumangst	6	6
Totenangst	5	5
Neugier	4	4
Goldgier	3	3
Jähzorn	6	6

Leben	41	41
Astral	0	0
Karma	24	24

Körperliche Talente (2 Steigerungen)	Gesellschaft (2 Steigerungen)	Größe	1,86 Schritt
Akrobatik (MU/GE/KK)	3 Bekehren (KL/IN/CH)	Gewicht	76 Steine
Fliegen (MU/KL/GE)	-2 Betören (IN/CH/CH)	Haarfarbe	hellblond
Gaukeleien (CH/FF/GE)	-4 Etikette (KL/CH/GE)	Augenfarbe	hellblau
Klettern (MU/GE/KK)	4 Feilschen (MU/IN/CH)	Ausdauer	55
Körperbeher. (MU/IN/GE)	6 Gassenwissen (KL/IN/CH)	MR-Modif.	1
Reiten (CH/GE/KK)	9 Lehren (KL/IN/CH)	Magieres.	6
Schleichen (MU/IN/GE)	0 Lügen (MU/IN/CH)	Punkte	428
Schwimmen (MU/GE/KK)	6 Menschenken. (KL/IN/CH)	Stufe n. P.	3
Selbstbeher. (MU/KK/KK)	8 Schätzen (KL/IN/IN)	n. ST bei	600
Verstecken (MU/IN/GE)	-3 Verkleiden (MU/FF/GE)	noch AP	172
Tanzen (CH/GE/GE)	1 Handwerk (2 Steigerungen)	Stufe	3
Zechen (KL/IN/KK)	4 Abrichten (MU/IN/CH)		
Natur (2 Steigerungen)	0 Boote fahren (FF/GE/KK)	Sprache	Fertigkeit
Fährtsuche (KL/IN/GE)	0 Fahrzeuge (IN/CH/FF)	Horathi (Muttersprache, 4)	4
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-3 Falschspiel (MU/CH/FF)	3 Isdira (Elfish) (5)	0
Fesseln (FF/GE/KK)	-1 Gift kurieren (MU/KL/IN)	-2 Rogolan (Zwergisch) (3)	0
Fischen, Angeln (IN/FF/KK)	-2 Kranke heilen (MU/KL/CH)	-1 Tulamidisch (4)	2
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	-2 Seelen heilen (IN/CH/CH)	0 Thorwalsch (4)	1
Orientierung (KL/IN/IN)	2 Wunden (KL/CH/FF)	-1 Nivesisch (3)	1
Tierkunde (MU/KL/IN)	0 Holzbearbeit. (KL/FF/KK)	7 Alaanii (Norbardisch) (6)	0
Wetter (KL/IN/IN)	-2 Kochen (IN/KL/FF)	-1 Mohisch (2)	0
Wildnisleben (IN/FF/GE)	4 Lederarbeiten (KL/FF/FF)	0 Zelemja (Selemisch) (6)	0
Wissenstalente (3 Steigerungen)	0 Malen, Zeichnen (KL/IN/FF)	1 Zhayad (4)	0
Alchimie (MU/KL/FF)	-1 Musizieren (KL/IN/FF)	0 Atak (Zeichen) (3, FF12)	0
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	2 Schneidern (KL/FF/FF)	2 Füchsisch (Gaurer) (1)	0
Geographie (KL/KL/IN)	4 Schlösser (IN/FF/FF)	0 Drachisch (5, Magie)	0
Geschichte (KL/KL/IN)	5 Singen (KL/IN/CH)	-1 Koboldisch (4, Magie)	0
Götter, Kulte (KL/IN/CH)	9 Taschendieb (MU/IN/FF)	1 Orkisch/Ogrisch (1)	0
Kriegskunst (MU/KL/CH)	3 Töpfern (KL/FF/FF)	-2 Goblinisch (1)	0
Lesen, Schreib. (KL/KL/FF)	4 Beruf: Winzerin	-3 Trollisch (3)	0
Magiekunde (KL/KL/FF)	1 Intuitive Begabungen (1 Steigerung)	5 Echsisch (6)	0
Mechanik (KL/KL/IN)	1 Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	Alte Sprache	Fertigkeit
Rechnen (KL/KL/IN)	1 Glücksspiel (MU/IN/IN)	4 Bosperano (5/2)	2
Rechtswunde (KL/IN/CH)	9 Prophezeien (IN/IN/CH)	2 Alt- bzw. Hochelfisch (7/5)	0
Sprachen (KL/IN/CH)	4 Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	3 Angram (Alt-Zwerg.) (4/1)	0
Staatskunst (KL/IN/CH)	-2 Stimmen imiti. (KL/IN/CH)	4 Ur-Tulamidyä (5/3)	0
Sternkunde (KL/KL/IN)	0 Mirakelprobe (MU/IN/CH)	-4 Alt-Güldenländisch (4)	0
		1 Yash'Hualay (6)	0

Gepäck- und Rüstungsbogen

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK
14	11	12	13	10	14	14

Helm oder Hut	Gewicht
verstärkter Lederhelm	120
Rüstungsschutz	2

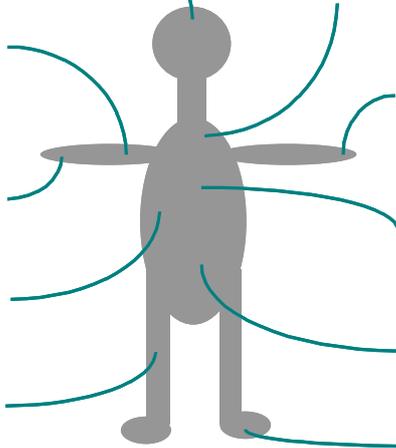
Amulett oder Schmuck	Gewicht
gekreuzte Schwertfibel	4
Rüstungsschutz	

Schutzzeug	Gewicht
Lederzeug (rot)	80
Rüstungsschutz	1

Waffenhand	Gewicht
Langschwert	80
Ring	
Rüstungsschutz	

Rüstung	Gewicht
Tuchrüstung	100
Rüstungsschutz	2

Beinkleid	Gewicht
weiße Strumpfhose	6



Schildhand	Gewicht
Ring	
Rüstungsschutz	

Oberbekleidung	Gewicht
weißes Kleid, roter Löwe	30
rote Bauschrobe	50

Gürtel	Gewicht
Ledergürtel	6
Rüstungsschutz	

Schuhwerk	Gewicht
Lederschuhe	30

Kleidung	126
Rüstung	380
Gepäck	167
Gesamt	714
Maximal	840
Zuschlag	2

Dukaten	35
Silberstücke	15
Heller	8
Kreuzer	7
Gewicht	41

Attacke-Basiswert	8
Parade-Basiswert	8
Ausweichwert	10
Fernkampf-Basiswert	9

Waffenfertigkeit	Attacke	Parade	Schaden	Zuschlag	Bruchfaktor	Waffenvergl.	Geschosse
Langschwert	13	12	1W6+4	0	1	7/7	
Zweihänder	13	11	2W6+4	0	3	9/5	
Boxen	11	11					
Lanzenreiten	16						

Rüstschutz	5
Bonus	2
Behinderung	3

Körperbeh.	6
Selbstbeh.	8
Reiten	9

Kampftechniken (1 Steigerung)	
Waffenlos	
Raufen	2
Boxen	6
Hruruzat	-7
Ringen	1
Bewaffnet	
Äxte und Beile	1
Messer und Dolche	2
Infanteriewaffen	2
Linkshändig	5
Kettenwaffen	3
Peitsche	-1
Scharfe Hieb Waffen	6
Schwerter	9
Speere und Stäbe	3
Stichwaffen	1
Stumpfe Hieb Waffen	2
Zweihänder	8
Fernkampf	
Lanzenreiten	7
Schußwaffen (Bogen)	1
Schußwaffen (Blasrohr)	1
Schleuder	1
Wurfäxte /-beile	0
Wurfmesser /-dolche	0
Wurfspeere	0

Gepäck	Anzahl	Gewicht	Gesamt
Lederrucksack	1	40	40
Feldflasche	1	12	12
Decke	1	60	60
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
Heiltrank 15 LP	1	10	10
Rubinbrosche	1	5	5
Proviand	2	20	40