Name: **Erzpraetor Thallian Eiriliôyn zu Donnerbach, Heermeister der Rondrakirche**

Rasse: Tulamide

Kultur: Maraskanische Exilanten (Festum)

Profession: Krieger (Akademie Baliho) (abgebrochen) / Söldner (Schweres Fußvolk)

Geschlecht:	Männlich ♂	Stand:	Hochadel	Gottheiten:	Rondra
Grösse:	92 Finger (184 cm)	Haarfarbe:	schwarz	Geburtsort:	Sinodia
Gewicht:	3160 Unzen (79 Stein)	Augenfarbe:	grau	Geburtstag:	20. Boron / 975 BF

Mut	24
Klugheit	13
Intuition	17
Charisma	14
Fingerfertigkeit	12
Gewandtheit	17
Konstitution	18
Körperkraft	19
Sozialstatus	16

Vorteile: Breitgefächerte Bildung, Eisern, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Begabung: Kampftalente,
Gefahreninstinkt (KL/IN/IN) (9),

Nachteile: Aberglaube (4), Goldgier (5), Jähzorn (5), Neugier (11), Totenangst (2), Vorurteile gegenüber Adlige (6), Eingeschränkter Geschmackssinn, Moralkodex (Rondra-Kirche), Prinzipientreue (Rondraglauben), Randgruppe (Maraskaner), Schulden (1000 D Sühnegeld (getilgt)), Unfähigkeit: Handwerkstalente,

Lebensenergie	50
Ausdauer	45
Magieresistenz	12
Astralenergie	---
Karmaenergie	88
Abenteuerpunkte	26825
AP-Guthaben	-7
Stufe	23

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Befreiungsschlag, Blindkampf, Def. Kampfstil, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Schnellladen (Armbrust), Sturmangriff, Klingentänzer, Wuchtschlag, Waffenmeisterschaft (Zweihänder), Dschungelkundig, Gebirgskundig, Maraskankundig, Spätweihe Rondra
Talentspezialisierung: Zweihandschwerter/-säbel (Zweihänder), Zweihandschwerter/-säbel (Rondrakamm), Dolche (Langdolch)Reiten (Pferde), Kriegskunst (Strategie), Kriegskunst (Taktik)
Waffenlose Sonderfertigkeiten: Hruruzat, Mercenario, Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Handkante, Hoher Tritt, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Versteckte Klinge, Wurf,
Waffenmeister : Neues Manöver: Gezielter Stich (5VP), Neues Manöver: Befreiungsschlag verbraucht nicht die Reaktion (5VP), Erschwernis beim Befreiungsschlag ist pro Gegner um 2 Punkte vermindert(2VP), Hammerschlag ist um 3 Punkte erleichtert (3VP),

Attacke-Basis:	12	Parade-Basis	11	Fernkampf-Basis	10	Initiative-Basis	16

Nahkampfwaffe:	eBE / Typ	DK	INI	WM	TP	AT	PA	BF	Gew.
Irae Rondriarum (spezialisiert)	BE-2 / ZHS	NS	0	2 / 1	2W +12	28	24	-13	160
Langschw. Thorn Eisinger geführt mit Reiterschild	BE-2 / S	N	-2	1 / 0	1W +9	21	22	-6	80
Langschwert von Thorn Eisinger	BE-2 / S	N	0	1 / 0	1W +9	23	16	-6	0
Langdolch von Thorn Eisinger (spezialisiert)	BE-1 / D	H	0	0 / 0	1W +5	21	16	-6	30
Mahnung (spezialisiert)	BE-2 / ZHS	NS	-1	0 / 0	2W +7	26	23	0	0

Fernkampfwaffe:	eBE	TP	Ld.	Entfernung:	Entfernung/TP	FK	Gew.	Geschosse:				Gew.
Borndorn	BE - 3	1W +2	---	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	16	0					

Rüstungsschutz	RS	BE
Rüstungsschutz in Rüstung:	8	2

gRS:	KO	BR	RÜ	BA	LA	RA	LB	RB
8,1	9	8	8	8	10	10	7	7

Kleidung und Ausrüstung am Körper:

Verwandlung in die Echse:
Keine Haare, 2 gelbe Echsenaugen, gespaltene Zunge, Körper in unterschiedlichen Stadien verschuppt von 0 bis 3 , geschrumpftes Gemächt

Währung:	Goldbeutel		Bank			
Dukaten	65					
Silbertaler	5					
Heller	8					
Kreuzer	4					

gesamter Geldwert in Silbertalern:	655,84

© by Max@Laschak.de

MU	24	KL	13	IN	17	CH	14	FF	12	GE	17	KO	18	KK	19

SE	Nahkampf (var.)	BE	TaW	AT	PA
	Anderthalbhänder	BE-2	1	13	11
	Dolche	BE-1	13	20	16
	Hiebwaffen	BE-4	5	15	13
	Infanteriewaffen	BE-3	3	14	12
	Kettenwaffen	BE-3	3	14	12
	Lanzenreiten	BE-3	5	17	
	Säbel	BE-2	6	15	14
	Schwerter	BE-2	15	22	16
	Speere	BE-3	6	15	14
	Zweihandschwerter/-säbel	BE-2	24	25	22

SE	Waffenlos (var.)	BE	TaW	AT	PA
	Raufen	BE	11	21	17
	Ringen	BE	10	17	16

SE	Fernkampf (var.)	BE	TaW	AT	
	Armbrust	BE-5	9	19	
	Diskus	BE-3	3	13	
	Wurfmesser	BE-3	6	16	

SE	Körperliche Talente (D)			BE	TaW
	Klettern	(MU/GE/KK)	24/17/19	BE*2	11
	Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	24/17/17	BE*2	11
	Schleichen	(MU/IN/GE)	24/17/17	BE	7
	Schwimmen	(GE/KO/KK)	17/18/19	BE*2	8
	Selbstbeherrschung	(MU/KO/KK)	24/18/19	--	12
	Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	24/17/17	BE-2	6
	Singen	(IN/CH/CH)	17/14/14	BE-3	3
	Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	13/17/17	BE	15
	Tanzen	(CH/GE/GE)	14/17/17	BE*2	5
	Zechen	(IN/KO/KK)	17/18/19	--	7
	Athletik	(GE/KO/KK)	17/18/19	BE*2	6
	Reiten	(CH/GE/KK)	14/17/19	BE-2	11

SE	Wissenstalente (B)			BE	TaW
	Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	13/17/14		15
	Rechnen	(KL/KL/IN)	13/13/17		7
	Sagen & Legenden	(KL/IN/CH)	13/17/14		13
	Brettspiel	(KL/KL/IN)	13/13/17		3
	Geographie	(KL/KL/IN)	13/13/17		7
	Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	13/13/17		12
	Heraldik	(KL/KL/FF)	13/13/12		8
	Kriegskunst	(MU/KL/CH)	24/13/14		18
	Magiekunde	(KL/KL/IN)	13/13/17		11
	Mechanik	(KL/KL/FF)	13/13/12		8
	Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	13/17/12		4
	Philosophie	(KL/KL/IN)	13/13/17		3
	Rechtskunde	(KL/KL/IN)	13/13/17		9
	Schätzen	(KL/IN/IN)	13/17/17		5
	Staatskunst	(KL/IN/CH)	13/17/14		5
	Sternkunde	(KL/KL/IN)	13/13/17		4
	Tierkunde	(MU/KL/IN)	24/13/17		9

SE	Gesellschaft (B)			BE	TaW
	Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	13/17/14		8
	Überreden	(KL/IN/CH)	13/17/14	var.	6
	Betören	(IN/CH/CH)	17/14/14		2
	Etikette	(KL/IN/CH)	13/17/14		9
	Gassenwissen	(KL/IN/CH)	13/17/14		7
	Lehren	(KL/IN/CH)	13/17/14		7
	Sich Verkleiden	(MU/CH/GE)	24/14/17		4
	Überzeugen	(KL/IN/CH)	13/17/14		11

SE	Handwerkstalente (B)			BE	TaW
	Heilkunde Wunden	(KL/CH/FF)	13/14/12		7
	Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	13/12/19		8
	Kochen	(IN/KL/FF)	17/13/12		3
	Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	13/12/12		6
	Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	13/17/12		1
	Schneidern	(KL/FF/FF)	13/12/12		1
	Abrichten	(MU/IN/CH)	24/17/14		0
	Heilkunde Gift	(MU/KL/IN)	24/13/17		5
	Heilkunde Seele	(IN/CH/CH)	17/14/14		1
	Stoffe Färben	(KL/FF/KK)	13/12/19		0

SE	Sprachen kennen (A)	(KL/KL/IN)	13/13/17	Kplx	TaW
	Zweitsprache: Garethi			18	12
	Muttersprache: Maraskani			18	13
	Bosparano			21	8
	Oloarkh			10	4
	Rssahh			9	9
	Tulamidya			18	3
	Zelemja			18	2

SE	Lesen Schreiben (A)	(KL/KL/FF)	13/13/12	Kplx	TaW
	Chrmk (B)			18	1
	Kusliker Zeichen			10	9

SE	Natur (B)			BE	TaW
	Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	13/17/18		4
	Orientierung	(KL/IN/IN)	13/17/17		9
	Wildnisleben	(IN/GE/KO)	17/17/18		8
	Fallenstellen	(KL/FF/KK)	13/12/19		2
	Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	12/17/19		4
	Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	17/12/19		5
	Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	13/17/17		1

Metatalente				BE	TaW
Pirschjagd	(MU/IN/GE)	24/17/17	M		7
Ansitzjagd	(MU/IN/GE)	24/17/17	M		7
Nahrung Sammeln	(MU/IN/FF)	24/17/12	M		5
Kräuter Suchen	(MU/IN/FF)	24/17/12	M		5

© by Max@Laschak.de

MU	24	KL	13	IN	17	CH	14	FF	12	GE	17	KO	18	KK	19

SE	Sprachen kennen(A)	(KL/KL/IN)	13/13/17	Kplx	TaW
	Zweitsprache: Garethi			18	12
	Muttersprache: Maraskani			18	13
	Bosparano			21	8
	Oloarkh			10	4
	Rssahh			9	9
	Tulamidya			18	3
	Zelemja			18	2

SE	Lesen Schreiben (A)	(KL/KL/FF)	13/13/12	Kplx	TaW
	Chrmk (B)			18	1
	Kusliker Zeichen			10	9

SE	Eigene Talente (var)			BE	TaW
	Eigenes Talent 1				
	Eigenes Talent 2				
	Eigenes Talent 3				
	Eigenes Talent 4				
	Eigenes Talent 5				
	Eigenes Talent 6				
	Eigenes Talent 7				
	Eigenes Talent 8				
	Eigenes Talent 9				
	Eigenes Talent 10				

Sonderfertigkeiten und Bemerkungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Befreiungsschlag, Blindkampf, Def. Kampfstil, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Schnellladen (Armbrust), Sturmangriff, Klingentänzer, Wuchtschlag, Waffenmeisterschaft (Zweihänder), Dschungelkundig, Gebirgskundig, Maraskankundig,

Waffenlose Sonderfertigkeiten: Hruruzat, Mercenario, Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Handkante, Hoher Tritt, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Versteckte Klinge, Wurf,

Manöver pro Waffe:
Irae Rondriarum (Zweihandschwerter/-säbel): (Befreiungsschlag, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Schlag, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag,)
Langschw. Thorn Eisinger (Schwerter): (Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Gezielter Schlag, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Wuchtschlag,)
Langdolch von Thorn Eisinger (Dolche): (Ausfall, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Gezielter Schlag, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Klingentänzer,)

Talentspezialisierung: Zweihandschwerter/-säbel (Zweihänder), Zweihandschwerter/-säbel (Rondrakamm), Dolche (Langdolch)Reiten (Pferde), Kriegskunst (Strategie), Kr

Ritualkenntnisse: Waffenmeister : Neues Manöver: Gezielter Stich (5VP), Neues Manöver: Befreiungsschlag verbraucht nicht die Reaktion (5VP), Erschwernis beim Befrei

Objektrituale:

Liturgiekenntnisse:
Rondra (18),

Liturgien:
Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Segnung der Stäh

"Sportliche" Aktivitäten

Rennen:	7 Schritt pro Sekunde für 44,5 Sekunden	**maximale Schwimmstrecke: (nackt)**			5340 Schritt
Dauerlauf:	4 Schritt pro Sekunde für 445 Sekunden	**maximale Schwimmstrecke: (angezogen)**			3916 Schritt
Weitsprung:	36 Spann + 1 Finger pro Athletik TaP*	**maximale Tauchstrecke: (inkl. Tauchtiefe)**			32 Schritt
Hochsprung:	9 Spann + 2 Finger pro Athletik TaP*	**Wassertreten**	**nackt**	5340 Sekunden	**angezogen:** 3916 Sekunden

Zone	Ansage	Fernkampf			Zufall	erste und zweite Wunde	dritte Wunde
	Nahkampf	Schütze	Scharfschütze	Meisterschütz			
Kopf	+8	+10	+7	+5	19-20	MU, KL, IN, INI-2	+2W SP, bewusstlos, Blutverlust
Brust	+10	+6	+4	+3	15-18	AT, PA, KO, KK-1; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Arme	+8 / +10*	+10	+7	+5	9-14*	AT,PA,KK,FF-2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Bauch	+8	+6	+4	+3	7-8	AT, PA, KO, KK, GS, INI-2,+1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Beine	+6	+8	+5	+4	1-6**	AT, PA, GE, INI-2; GS-1	Sturz, kampfunfähig
Herz	---	+20	+13	+10	---	Tod	---

*) Ansage +8 für den Schwertarm, +10 für den Schildarm. Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm; trägt der Kämpfer einen Schild, so wird umverteilt. 12: Treffer auf linkes Bein. 13: Brusttreffer. 14: Kopftreffer.
**) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell										
Lebensenergie	50	25	17	13											
Ausdauer	45	22	15	11											

Attacke-Basis:	12	Parade-Basis	11	Fernkampf-Basis	10	Geschwindigkeit - BE	7
Ausweichen Bonus	+9	Ausweichen -BE	18	Parierwaffenbonus	1	Schildbonus	5
LeP-Regeneration:	1W+2	AsP-Regeneration:	---	Initiative-Basis	16	Ini-Basis + SF - BE	20

Nahkampfwaffe:	eBE / Typ	DK	INI	TP/KK	WM	TP	AT	PA	Bruchfaktor				Gew.
Irae Rondriarum	BE-2 / ZHS	NS	0	12 / 3	2 / 1	2W +12	28	24	-13				160
Langschw. Thorn Eisinger + Reiterschild	BE-2 / S	N	-2	11 / 4	1 / 0	1W +9	21	22	-6				80
Langschwert von Thorn Eisinger	BE-2 / S	N	0	11 / 4	1 / 0	1W +9	23	16	-6				0
Langdolch von Thorn Eisinger	BE-1 / D	H	0	12 / 4	0 / 0	1W +5	21	16	-6				30
Mahnung	BE-2 / ZHS	NS	-1	12 / 3	0 / 0	2W +7	26	23	0				0

Fernkampfwaffe:	eBE	TP	Ld.	Entfernung:	Entfernung/TP	FK	Gew.	Geschosse:				Gew.
Borndorn	BE - 3	1W +2	---	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	16	0					0

Reitangriffe:	bis 5 Schritt Anlauf	bis 15 Schritt Anlauf	>15 Schritt Anlauf	AT	Bruchfaktor:			
Niederreiten	1W	2W	2W+2					

Waffenloser Kampf:	eBE / Typ	DK	INI	TP/KK	WM	TP	AT	PA	BF	Gew.
Raufen	BE / Raufen	H	0	10 / 3	0 / 0	1W +3 (A)	20	16		
Ringen	BE / Ringen	H	0	10 / 3	0 / 0	1W +3 (A)	16	15		

Wunden:

Liturgien und Mirakel von Erzpraetor Thallian Eiriliôyn zu Donnerbach, Heermeister der Rondrakirche

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
24	13	17	14	12	17	18	19

Geweihter von Rondra

Liturgiekenntnisse: (MU/IN/CH) / (24/17/14)

Rondra (18),

Gebote, Verbote und Ideale

Schutz der Gläubigen, Verteidigung des Glaubens, Ritterlichkeit, Tapferkeit, Großmut, Verantwortung, Säuberung von Übel, Zweikampf und Schwertmeisterschaft

Mirakel + / Leittalente	
MU	GE
KO	KK
Zweihänder	Schwert
Athletik	Körperbeherrschung
Reiten	Selbstbeherrschung
Kriegskunst	Heilkunde Wunden
Überzeugen	Sinnesschärfe
Rechtskunde	Staatskunst

Mirakel -	
Schleichen	Sich Verstecken
Sich Verkleiden	Überreden
Bogenbau	Falschspiel

Grad	Liturgiename	Ziel	Reichweite	Ritualdauer	Wirkungsdauer	Wirkung / Anmerkungen
I	Eidsegen	P/G	Berührung	Gebet	LkP* Monate	**Bei Bruch anged. Folgen bzw. Abzug von 2 LkP* von Wirk.**
I	Feuersegen	G	Berührung	Stoßgebet (8)	LkP* x 10 KR / LkP*	**Feuerzeug**
I	Geburtssegen	P	Berührung	Gebet	12 Jahre	**Taufe Schutz vor Kobolden Probe um 12 Punkte erschw.**
I	Glückssegen	P	Berührung	Stoßgebet (6)	LkP* x 10 SR	**Wie Glück, keine Mirakel- Talente LkP* mal 10 SR**
I	Göttliches Zeichen	ZZ	Sicht	Stoßgebet (5)	LkP* SR	**Z.B. Donner = MU+1 RON Anhänger LkP* SR**
I	Grabsegen	P	Berührung	Gebet	bis zur entweihung an	**Nekro Rituale LkP*/2; MU Probe; einfach geweiht**
I	Harmoniesegen	P	Berührung	Stoßgebet (12)	LkP* SR	**MU/IN/CH LkP*/2 Erl; LkP*/2 Minus v. ZfP* best.Zauber**
I	Heilungssegen	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	**Heilung 3+LkP*/2 LeP**
I	Märtyrersegen	G	Selbst	Stoßgebet	LkP* SR	**Keine Folgen bei Wunden Selbstbeh um LkP*/2 erhöht**
I	Schutzsegen	Z	Berührung	Stoßgebet (20)	LkP* SR	**Zone gilt einfach geweiht, Schutz vor best. Feind**
I	Segnung der Stählernen Stirn	P	Berührung	Gebet	LkP* Stunden	**Nur bes. MU Proben dann Bonus auf MU in H. v. LkP*/2**
I	Speisesegen	P	Berührung	Stoßgebet (8)	augenblicklich	**Schlecht. Essen ST LkP*/2**
I	Tranksegen	PP	Berührung	Stoßgebet (8)	augenblicklich	**Schlecht.Wasser ST LkP*/2**
I	Weisheitssegen	P/G	Berührung	Stoßgebet (15)	LkP* Stunden	**Aufteilung LkP*/2 bei IN, KL und LkP*/4 bei MR**
II	Ehrenhafter Zweikampf	P+P	Sicht	Stoßgebet (10)	LkP* x 10 KR	**Gegner: Selbstbeh. + 5+LkP*/2**
II	Göttliche Verständigung	G	bis zum Heimattempe	Stoßgebet (10)	augenblicklich	**Übertragung 5+ LkP*/2 Wörter**
II	Heiliger Befehl	P	selbst	Stoßgebet (10)	LkP* Tage	**Widerst. geg. Befehl Selbstbeh. 5+LkP*/2**
II	Initiation	P	Berührung	Andacht	permanent	**Firmung**
II	Objektweihe	P	Berührung	Zeremonie	LkP* Wochen	**Waffenweihe**
III	Seelenprüfung	P	Berührung	Zeremonie	augenblicklich	**Prüfung der Seele auf Verunreinigungen**
III	Thalionmels Schlachtgesang	G	selbst	Stoßgebet (15)	LkP* SR	**Keine Wund. u. Patzer, LkP*/2 auf AT, bis LkP*-10 LeP**
IV	Rondras Hochzeit	ZZ	Fern	Gebet	LkP* Stunden	**Stürme und Gewitter erzeugen oder abflauen lassen**
IV	Segen des Heiligen Hlûthar	PPP	Fern	Gebet	LkP* Stunden	**siehe Segnung der stähl. Stirn aber auf ganzes Heer**
V	Rondras wundersame Rüstung	G	selbst	Stoßgebet (12)	LkP* Stunden	**RS 10 unverwundbar, keine Wunden, keine sonst. Auswirkun**

	max.	aktuell																
Karmaenergie	88																	

© by Max@Laschak.de