RdW - Online Szenario

Name:	Elina Parcival		
Typus:	Bardin		
Schicht:	einfaches Volk		
Berufe:	Bogen-&Pfeilemacherin, Spielfrau		
Sprachen:	15,1,4,6,7,8,9,10,11, 20, 13		
Alter:	29	**Figur:**	schlank
Größe:	184 cm	**Gewicht:**	74 kg
Geburtsdatum	5. Schneemond		



Attribute:			
Ausstrahlung:	18	19	
Klugheit:	17	22	
Weisheit:	16	18	
Tapferkeit:	16	19	
Ausdauer:	17	18	
Körperkraft:	16	16	
Gewandtheit:	17	21	
Stufe	1/1	12/6	

Spielwerte:					
Tragkraft:	23.000	**IF:**	0	**INS (21):**	24
Traglast:	21.020	**ZT:**	28	**KF:**	21
PG:	195	**ZP:**	31	**ST:**	18
RZ	**I**	**II**	**III**	**IV**	
Startwert:	25	20	35	20	
gest.Wert:	30	25	40	25	

Erfahrung:						
KEP:	3.850					
WEP:	2.913					

Magiewerte:				**Kampfwerte:**			
MKZ:	-	**ZAP:**	764	**KAP:**	1.600	**VIP:**	156
ZPB:	43			**B.KAP:**	150	**2.VW:**	13

Rüstungsgegenstände:					
Name	**Typ**	**SF**	**BBE**	**BE**	**M/B**
Lederrüstung	LR	6	9	11	-

Waffentabelle:							
Bezeichnung	**Typ**	**AW**	**VW**	**KKB**	**BSP**	**IW**	**M/B**
Kampfstab	LSK	17	15	+2	1W6+7	66	-
Armbrust	FKW	24	-	+3	1W8+9	57	-
Waffenlos	-	8	8	0	1W6+2/3/4	57	-

Besondere Fähigkeiten:					
Beherrscht magische Melodien, ab der 10. WEP-Stufe Schriftrollenzauber des Magiers,					
beherrscht vier zusätzliche Sprachen, kann 2x bei FKW-Treffer würfeln (Tab3), ZT+4					
erwürfelte Boni	VIP	MKZ	KKB-Bonus	BSP-Bonus	
	52	-	0	0	

Ausrüstungsliste:

Ort	Bezeichnung	WF	Gewicht
Körper			
	Damenunterwäsche	24	240
	Leinenhemd	29	210
	Leinenhosen	23	760
	Lederstiefel	40	1.100
	Haarreif aus Horn	23	50
	Schmuck aus Horn & Holz	26	150
	Reisemantel	30	1.000
	Lederrüstung	69	4.000
	Armbänder aus Leder	22	50
Waffengürtel		40	280
	Kampfstab	29	1.500
	Armbrust mit Spannhebel	75	2.800
	Beutel mit 17 Bolzen	66	5.100
	10m Seil	33	2.000
	Harfe aus Horn	37	1.000
Lederrucksack		52	1.200
am Gürtel	Magnetkompass	31	120
	Make-Up	22	250
	Haarband	28	30
	Zunderkästchen	12	10
	Stück Seife	26	50
	Spiegel im Holzkasten mit Kamm	138	1.000
	2xTolrund-Kirsche (2W30+Ausd VIP)	1 J.	20
	2 x Weidendorn (1W8*100 KAP)	1 J.	20
	Kruzifix aus Kathedrale von Nazar	98	50
	Pergament - 3 Seiten	8	10
	Schreibzeug	8	100
	Schriftrollenbehälter	23	500
	Flöte des Waldes (Bonus gg. Tiere)	30	200
	Trommel	31	1.000
	Barschaft in TG		282

Die Fertigkeiten

	Ur-wert	Berufs-bonus	Fp-Bonus	akt. Wert	Auss	Kl	Weis	Ausd	Kk	Ge
					19	22	18	18	16	21
Waffenfertigkeiten										
Kampf mit Schuss- & Wurfwaff	6	10	4	24					18	17
Kampf mit Schild	1			4				18	18	18
Kampf zu Pferd	3		1	7				18	18	18
Kampf mit zwei Waffen	1			4				18	18	18
Kampf mit Ersatzwaffen	5		1	9					18	18
Ringkampf	5			8				18	18	18
Instandsetzung von Waffen	3	6		16		18				18
Körperfertigkeiten										
Laufen & Springen	9		3	15				18	18	18
Schwimmen & Tauchen	7			8				17	18	
Klettern & Balancieren	8		1	12				18	18	18
Reiten (I)	8		1	14						16
Geräuschloses Handeln	7		4	16						16
Taschendiebstahl	5		1	10						17
Verbergen	6		3	14						16
Schlösser öffnen	4		2	11						16
Marschieren	5	2	1	10				16		
Saufen	8			9				17		
Wahrnehmungs- & Wildnisfertigkeiten										
Geschmack & Geruch identifizie	5			10		18	17			
Lauschen	9			10			17			
Übersinliche Wahrnehmung	5		5	10			18			
Naturbeobachtung (II)	5		3	10			16			
Nahrung beschaffen	5			7			16			
Tarnen	6			9	17					20
Orientierungskunst	7		2	15		17	17			
Fallen stellen	3			8						16
Fährten lesen	4			10		16				
Wagen lenken	6			12	= (I +II +III) : 3					
Wissens- & Heilfertigkeiten										
Lesen & Schreiben	9		3	17		17	18			
Techn. Verständnis	6	6		17		18	18			20
Segeln	2			4		20	24			22
Völker- & Landeskunde	10		3	18		18	17			
Menschenkenntnis	8		5	17		18	18			
Pflanzenkenntnisse	6		2	12		18	18			
Gifte & Tränke identifizieren	3		1	8		18	18			
Gift & Gegengift herstellen	2		2	8		18	18			
Heilmittel erkennen	6			8			16			
Wunden behandeln	5		9	23		16				18
Krankheiten behandeln	6			11		17				22
Heiltränke herstellen	3			9		16				
Charismatischen Fertigkeiten										
Überredungskunst	6		2	11	16					
Verhandlungskunst	8		4	15	17		17			
Erzählkunst & Sprachgewandth	10	3	2	20	16	20				
Zeichensprache & Scharaden	9	2		17	18	17				
Verführungskünste	9	5		17	16					
Handeln	8	4		15	16					
Tiere zähmen (III)	5		5	13	16					
Glücksspiel	5			10	18					17
Musizieren	17			23	pro Erhöhung Auss & Kl +1					
					Auss	Kl	Weis	Tak	Ausd	Kk	Ge
überhängende Fertigkeitspunkte					1	0	0	0	1	0	2

Vorgeschichte & kleines Psychogramm:
Elina wurde als Tochter eines einfachen Müllers geboren und lebte lange Jahre dort glücklich mit ihrer Familie. Diese Zeit des Glücks wurde durch den Überfall einer Räuberbande jäh beendet. Doch die Räuber konnten ihren blutigen Überfall nicht beenden, denn fahrende Ritter eilten den Opfern zu Hilfe. Leider konnte der Vater von Elina nicht gerettet werden und zu allem Überfluss zündeten die Räuber die Müller an. Die Familie war ruiniert und zerstreute sich in alle Winde. Elina schloss sich den fahrenden Rittern an und wurde schließlich von einem Herold der Ritter zum Barden ausgebildet.
Elina ist eine aufgeweckte junge Frau. Sie ist aufgeschlossen und freundlich gegenüber Fremden und bildet damit die perfekte Verbindung zwischen Gruppe und Umgebung. Sie verließ die fahrenden Ritter aufgrund einer traurigen Liebschaft und zieht nun durch die Lande nach neuen Abenteuern.

Die Bardin hat sich einer vielfarbigen Gruppe von Abenteurern angeschlossen und den Heilkundigen Ludwig Steiger zum Garnisonsdorf Estotil eskortiert. Dort traf die Gruppe auf weitere Abenteurer und neue Aufgaben unter der Führung der undurchsichtigen Kristina Farga Elina hat jedoch ihren Platz in der Gruppe und in dem kleinen Dorf gefunden. Sie hat neue Freunde und Lehrmeister in Ludwig Steiger, dem Baumsänger Terian und der Waldelfe Andhiliel gefunden.
Nach kleineren Aufgaben für die Bewohner der Stadt, bekämpfte die Gruppe auch zwei Schwarzmagier an der Sägemühle in der Nähe des Dorfes.
Nach dieser prekären Aufgabe zeichnete sich ein Angriff der Untoten auf das noch immer schwache und schwer zu verteidigende Estotil ab. Gerade als die Lage am angespanntesten war, brach eine Kreatur nachts durch das Fenster von Elinas Schlafgemach und entführte sie. Sie erwachte in einem feinen Herrenhaus, das von einem Vampir mit Namen Zhandresch Dunkelflügel geführt wurde. Dieser Untote ist jedoch nicht an ihrem Leben, sondern mehr an ihrem Wissen interessiert. Eine interessante aber sicherlich auch sehr gefährliche Situation…

bisherige Melodien & Weisen:
Die Weise von Herzog Friedrich von Gellenburg
Das Lied von Ludwig dem Weißen
Die Stimme der Baumsänger