

RdW - Online Szenario

Name:	Feonora		
Typus:	Hazelpriesterdiebin		
Schicht:	obere Mittelschicht		
Berufe:	Spielmann, Zimmermann		
Sprachen:	15, 8,9,10,4		
Alter:	23	Figur:	schlank
Größe:	175 cm	Gewicht:	64
Geburtsdatum	10. Blütemond		



Attribute:			
Ausstrahlung:	18	18	
Klugheit:	19	20	
Weisheit:	19	20	
Tapferkeit:	17	17	
Ausdauer:	18	18	
Körperkraft:	16	16	
Gewandtheit:	18	19	
Stufe	1/1	3/2	

Spielwerte:					
Tragkraft:	23.000	IF:	0	INS:	22
Traglast:	22.900	ZT:	30	KF:	22
PG:	200	ZP:	31	ST:	19
RZ	I	II	III	IV	
Startwert:	30	25	30	25	
gest. Wert:	35	30	45	40	

Erfahrung:						
KEP:	210					
WEP:	130					

Magiewerte:				Kampfwerte:			
MKZ:	111	ZAP:	732	KAP:	1.500	VIP:	123
				B.KAP:	160	2.VW:	12

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	16	14	+2	1W6+7	65	-
Kurzbogen	FKW	11	-	+3	1W8+9	53	-
Waffenlos	-	7	7	0	1W6+2/3/4	53	-

Besondere Fähigkeiten:					
KF+1, ST +1, ZP +1, INS = Gewandtheit +3, IW +3, BE +1, MKZ +27, kann bekehren, bewegl.					
Knochenstruktur, hat einen 10 cm großen Falken auf den Steiß tätowiert					
erwürfelte Boni	VIP	MKZ	KKB-Bonus	BSP-Bonus	
	9	41	0	0	

Ausrüstungsliste:

Ort	Bezeichnung	Gewicht
-----	-------------	---------

[illegible]

Die Fertigkeiten

Ur-wert Berufs-
bonus Fp-Bonus akt. Wert

Waffenfertigkeiten

Kampf mit Schuss- & Wurfaffen	7		2	11
Kampf mit Schild	2			3
Kampf zu Pferd	4			5
Kampf mit zwei Waffen	2			3
Kampf mit Ersatzwaffen	5			6
Ringkampf	6			7
Instandsetzung von Waffen	4			7

Körperfertigkeiten

Laufen & Springen	8		3	12
Schwimmen & Tauchen	6			7
Klettern & Balancieren	13	10		24
Reiten (I)	7			10
Geräuschloses Handeln	9		1	13
Taschendiebstahl	15			17
Verbergen	9	6	3	21
Schlösser öffnen	9	8	3	23
Marschieren	5	12		19
Saufen	8			9

Wahrnehmungs- & Wildnisfertigkeiten

Geschmack & Geruch identifizieren	8			13
Lauschen	9		3	15
Übersinnliche Wahrnehmung	8			10
Naturbeobachtung (II)	7		3	14
Nahrung beschaffen	5			9
Tarnen	7			8
Orientierungskunst	5		1	12
Fallen stellen	4			7
Fährten lesen	4			8
Wagen lenken	5			5

Wissens- & Heilfertigkeiten

Lesen & Schreiben	10		2	17
Techn. Verständnis	6	8		18
Segeln	2			2
Völker- & Landeskunde	7		1	13
Menschenkenntnis	8		1	13
Pflanzenkenntnisse	9			13
Gifte & Tränke identifizieren	8		1	13
Gift & Gegengift herstellen	5			9
Heilmittel erkennen	10		2	16
Wunden behandeln	10		1	16
Krankheiten behandeln	9			12
Heiltränke herstellen	5			9

Charismatischen Fertigkeiten

Überredungskunst	8			10
Verhandlungskunst	6			10
Erzählkunst & Sprachgewandtheit	7	5		14
Zeichensprache & Scharaden	7	4		14
Verführungskünste	5	7		14
Handeln	5	5		12
Tiere zähmen (III)	3		1	6
Glücksspiel	5			7
Bekehren	7			8

Auss	KI	Weis	Ausd	Kk	Ge
18	20	20	18	16	19

				18	17
			18	18	18
			18	18	18
			18	18	18
				18	18
			18	18	18
	18				18

			18	18	18
			17	18	
			18	18	18
					16
					16
					17
					16
					16
			16		
			17		

	18	17			
		17			
		18			
		16			
		16			
17					20
	17	17			
					16
	16				
= (I +II +III) : 3					

	17	18			
	18	18			20
	20	24			22
	18	17			
	18	18			
	18	18			
	18	18			
		16			
	16				18
	17				22
	16				

16					
17		17			
16	20				
18	17				
16					
16					
16					
18					17
pro WEPStufe +1					

	Auss	KI	Weis	Tak	Ausd	Kk	Ge
überhängende Fertigkeitspunkte	0	2	0	0	0	0	

Vorgeschichte & kleines Psychogramm:

Feonora wurde als Tochter eines Kaufmannes in Thuy geboren. Ihr Kindheit war unbeschwert und sie erhielt durch den Wohlstand ihres Vaters eine gute Ausbildung. Doch zog es sie schon im zarten Alter von 14 hinaus auf die Straße um etwas zu erleben. Mit ihrem Jugendfreund Paros, einem Straßenjungen unternahm sie oft Streifzüge durch die Wüstenstadt, über den großen Markt und durch dunkle Gassen. Paros wurde schließlich Mitglied in der Gilde der Diebe der Stadt und Feonora ließ es sich nicht nehmen ihn auf seinen Raubzügen und Diebstählen zu begleiten und zu unterstützen, wer konnte ihrem Liebreiz schon widerstehen. Bald wurde auch Haras Abasi, der Anführer der Gilde auf das Paar aufmerksam und nahm Feonora unter seine Fittiche, schon mit dem Hintergedanken über diese Verbindung auch Zugang zu der Gilde der Händler und anderen Leuten zu bekommen. So wurde Feonora zum Lockvogel ausgebildet, indem man ihr alle Arten des Tanzes beibrachte und sie diversen Spielmännern in die Lehre schickte.

Zusammen mit ihrer Diebesausbildung schaffte sie es im Duo mit Paros der Diebesgilde in den nächsten drei Jahren eine staatliche Summen zu besorgen und sie erhielten großes Ansehen in der Gilde. Unglücklicherweise erreichte auch den Vater von Feonora diese Kunde und er war außer sich vor Wut wie ein Straßenkötter wie dieser Paros seine Tochter zu so etwas verführen konnte. Sogleich sandte er die Stadtwache aus, die Paros bis zum Unterschlupf der Diebesgilde führte. Doch die Späher der Diebe hatten vom Kommen der Stadtwache schon längst Kunde erhalten und so fand sich Paros in einer Falle. Die Diebe glaubten sich verraten und die Stadtwache wollte den Kopf des jungen Diebes. Verzweifelt versuchte er zu flüchten doch ein Armbrustbolzen von welcher Seite auch immer abgefeuert durchschlug seine Brust und beendete sein Leben. Feonora war am Boden zerstört und weinte bitterlich. Sie selbst hatte sich vor ihrem Vater versteckt und beschloss zu fliehen. Sie nahm sich einiges Geld aus dem Vermögen ihres Vaters und verschwand noch in der gleichen Nacht auf nimmer Wiedersehen.

Sie zog mit einer Karavane nach Süden bis nach Naos. Während dieser Reise lernte sie den charismatischen Bephar, Priester der Ordens der Weißen Hand kennen. Dieser Orden verehrte die Göttin Hazel und hatte es sich zum Ziel gemacht die armen verwirrten Seelen aufzunehmen und ihre Qual zu lindern. Der Priester war geschickt mit Worten und zog Feonora sogleich in seinen Bann. Die junge Frau entschloss sich den Orden zu begleiten und zu unterstützen. Bephar erklärte ihr, dass in Naos ein neuer Tempel der Weißen Hand gebaut werden sollte, um auch den Menschen dort zu helfen. Es war eine lange und gefährvolle Reise durch die Wüste und das Reich der Rune bis die Karawane schließlich in Naos ankam. Mit dem Bau vergingen einige Jahre und Feonora half tatkräftig bei den Arbeiten mit. Sie erwies sich, wohl auch durch ihre vorherige Diebesausbildung, als geschickte Kletterin und wurde von dem Architekten des Bauvorhabens in der Kunst der Zimmermänner eingewiesen. Doch auch das Studium der heiligen Texte und Verse von Hazel wurden zu einer ihrer Leidenschaften und so schloss sie mit der Einweihung des neuen Tempels nicht nur ihre Ausbildung zur Zimmerfrau ab, sondern erhielt auch gleich noch die Weihe als Priesterin der Göttin dazu.

Sie blieb noch ein Jahr in dem Gotteshaus und ging Bephar und den anderen Geistlichen bei ihrer Arbeit zur Hand. Dann überkam sie wieder die Unruhe und schließlich verließ sie bei einem tränenreichen Abschied den Tempel, um in die Welt hinauszuziehen, Abenteuer zu erleben und den Glauben an Hazel weiterzuverbreiten. Feonora ist eine wahre Wüstenschönheit mit braunem Teint und braunen Mandelaugen. Sie erscheint auf den ersten Blick etwas naiv und eingebildet, doch hinter der Fassade versteckt sich eine kluge Frau. Ab und an hat sie ein etwas loses Mundwerk, aber sie weiß sich durchaus zu benehmen. Ihre Diebesausbildung hat sie zwar nicht vergessen, aber sie geht nur noch sehr selten auf derartige Streifzüge. Ihren Glauben versteht sie in der Art, dass Hazel den Menschen helfen und ihr Leid lindern will. Daher versucht auch Feonora kranken oder verwirrten Wesen zu helfen und sei es nur in Form einer warmen Bleibe für die Nacht. Allerdings steht sie durch ihr früheres Leben als Diebin und der daraus geborene Gier nach Geld ab und an etwas im Zwiespalt. Auf ihren Vater ist Feonora übrigens gar nicht gut zu sprechen und dementsprechend reagiert sie auch auf rüde Befehlstone und diktatorische Rechthaberei. Das kann sie irgendwie nicht leiden.