

Name: Hesindigo

Rasse: Mittelländer

Kultur: Südaventurien: Stadtstaat Al'Anfa

Profession: Entdecker/Kartograph

Geschlecht: männlich

Geburtsdatum: 9. Hesinde 1005 BF

Größe: 92 Finger (184 cm)

Gewicht: 84 Stein

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Aussehen: s. Portrait



Stand: Fana

Titel: -

Sozialstatus: 7

Familie/Herkunft/Hintergrund

In armen Verhältnissen aufgewachsen

Vater nach Geburt abgehauen

Familie bei Brand umgekommen

Vorteile und Nachteile

Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit,
Einbildungen, Neugier: 6, Raumangst: 6, Schlafstörungen, Verpflichtungen,

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	12	12
Klugheit	0	14	15
Intuition	0	13	16
Charisma	0	10	10
Fingerfertigkeit	0	11	11
Gewandtheit	0	12	13
Konstitution	0	11	12
Körperkraft	0	10	10
Geschwindigkeit (GS)	0	7	8

Basiswerte

		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	$(KO+KO+KK)/2$	9	16	28	2	4
Ausdauer	$(MU+KO+GE)/2$	10	18	30	1	23
Astralenergie	$(MU+IN+CH)/2$					
Karmaenergie						
Magieresistenz	$(MU+KL+KO)/5$	-4	7	4	0	0
INI-Basiswert	$(MU+MU+IN+GE)/5$	0	10	11	GP-Start: 110 GP-Rest: 0	
AT-Basiswert	$(MU+GE+KK)/5$	0	7	7		
PA-Basiswert	$(IN+GE+KK)/5$	0	7	8		
FK-Basiswert	$(IN+FF+KK)/5$	0	7	7		

Abenteuerpunkte: 4848 Verfügbar: 5 Eingesetzt: 4843 Stufe: 10 [10]

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Dschungelkundig;	
Meereskundig;	
Nandusgefälliges Wissen;	

Gaben (G)

	TaW

Kampftechniken

	BE	AT PA	TaW
Armbrust (Ar)	C BE-5	10	3
Blasrohr (Bl)	D BE-5	14	7
Dolche (Do)	D BE-1	10 13	8
Hieb Waffen (Hi)	D BE-4	7 8	0
Raufen (Ra)	C BE	11 9	5
Ringeln (Ri)	D BE	7 9	1
Säbel (Sä)	D BE-2	8 12	5
Wurfmesser (Wm)	C BE-3	7	0

Körperliche Talente (D)

	BE	TaW
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	7
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	6
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	5
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	4
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		9
(Erschöpfung Ignorieren)		
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	5
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	2
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	9
(Hören)		
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)	BE-4	5
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	0
Zechen (IN/KO/KK)		4

Gesellschaft (B)

	TaW
Etikette (KL/IN/CH)	1
Gassenwissen (KL/IN/CH)	3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	5
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	2
Überreden (MU/IN/CH)	4

Natur (B)

	TaW
Fährtsuchen (KL/IN/KO)	5
Fallen stellen (KL/FF/KK)	2
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	4
Orientierung (KL/IN/IN)	9
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	6
Wildnisleben (IN/GE/KO)	7

Wissen (B)

	TaW
Geografie (KL/KL/IN)	11
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	8
Gesteinskunde (KL/IN/FF)	2
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	7
Kriegskunst (MU/KL/CH)	2
Magiekunde (KL/KL/IN)	3
Mechanik (KL/KL/FF)	2
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	11
(Dschungel)	
Rechnen (KL/KL/IN)	9
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	7
Schätzen (KL/IN/IN)	6
Sprachkunde (KL/KL/IN)	7
Sternkunde (KL/KL/IN)	8
Tierkunde (MU/KL/IN)	10

Sprachen (A) (KL/IN/CH)

Komp	TaW
Bosparano	21 8
Ferkina	16 4
Garethi	18 13
Mohisch	15 5
Rssahh	18 3
Thorwalsch	18 4
Tulamidya	18 10
Zhayad	15 3

Schrift (A) (KL/KL/FF)

Komp	TaW
Geheiligte Glyphen von Unau	13 5
Kusliker Zeichen	10 10
Tulamidya	14 7

Handwerk (B)

	TaW
Boote fahren (GE/KO/KK)	4
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	1
Feinmechanik (KL/FF/FF)	2
Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)	4
Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)	3
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	7
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	3
Kartografie (KL/KL/FF)	13
(Küsten/Meere)	
Kochen (KL/IN/FF)	6
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	3
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	7
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	3
Schneidern (KL/FF/FF)	1
Seefahrt (FF/GE/KK)	5

Angriff-Basiswert: 7

Parade-Basiswert: 8

Fernkampf-Basiswert: 7

Initiative-Basiswert: 11

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor									
Säbel	Sä / BE-2	N	1W+3	12 / 4	1	0 / 0	8	12	1W+3	2	2								
Dolch	Do / BE-1	H	1W+1	12 / 5	0	0 / -1	10	12	1W+1	2	2								

Sonderfertigkeiten:

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse									
Blasrohr (J)	Bl / BE-5	1W-1	2 / 5 / 10 / 20 / 40	0 / 0 / 0 / 0 / -2	14										

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	11	8	1W+0
Ringen	10/3	+0	7	8	1W+0

Manöver:

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor				

	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	28	14	9	7
Ausdauer	30	15	10	7

	Max
Astralenergie	
Karmaenergie	

Initiative 11 | INI-Basis - BE = _____ +MOD + W6 = _____

Rüstung nach Trefferzonen

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1		

Rüstungsstück	RS	BE
Lederweste	1	1
Summe:	1	1

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$8 - 1 + 0 = 7$$

Wunden

(AT,PA,GE,INI)-2, GS-1

○○○○○○○○

	Links	Rechts
Beine	○○○	○○○
Arme	○○○	○○○
Hüfte		○○○
Brust		○○○
Kopf		○○○

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Angelhaken mit Schnur	1	1.0	
Blasrohr	1	15.0	
Brotbeutel	1	8.0	
Dolch	1	20.0	
Essbesteck, Zinn	1	10.0	
Fernrohr	1	50.0	
Handbeil, leicht	1	40.0	
Hemd	1	15.0	
Holzbecher, einfach	1	2.0	
Holzlöffel, einfach	1	3.0	
Hose	1	30.0	
Kletterhaken	2	4.0	
Lederhandschuhe	1	6.0	
Lederrucksack (15 Stein)	1	40.0	
Lederweste	1	80.0	
Leichte Stiefel	1	75.0	
Lupe	1	5.0	
Papier	20	60.0	
Pechfackel	5	100.0	
Pergament	2	2.0	
Sturmlaterne, Öl	1	30.0	
Säbel	1	60.0	
Wasserschlauch (5 Schank)	1	5.0	
Wolldecke	1	60.0	
Zunderdose, Wasserdicht	1	10.0	

Vermögen	x100	x10	x1
Dukaten	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○
Silbertaler	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○
Heller	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○
Kreuzer	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○
Edelsteine			
Sonstiges:			

Proviant	Rationen

Verbindungen

Notizen

Ausbildung in der Universität Al'Anfa
Gutes Gedächtnis bezüglich Karten/Plänen und Landschaftsverläufen.
Hitzeresistent gegen feuchte und schwüle Hitze.
Enbildungen bezüglich des Todes der Familie.
Besonders neugierig auf besondere Ereignisse und Spektakel.
Verpflichtungen gegenüber der Universität Al'Anfa, im Speziellen der Naturkundlichen
Fakultät, und dem Granden.
Raumangst vor engen Orten.
Schlafstörungen wegen starker Alpträume.