

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) (Erschöpfung Ignorieren)		9
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	5
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	2
Sinnenscharfe (KL/IN/IN) (Hören)	0->BE	9
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
Fährtensuchen (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) (Dschungel)	11
Rechnen (KL/KL/IN)	9
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	7
Schätzen (KL/IN/IN)	6
Sprachenkunde (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) (Küsten/Meere)	13
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

Attacke-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
