Name	Eshi bed-Herar

Ausbildung	Trankmeister (Heiler)		
Kultur	Keshabid	Abstammung	Händler
Rasse	Gnom	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	blauschwarz	Körpergröße	1,13 m
Augenfarbe	schwarz	Gewicht	27 kg
Hautfarbe	gebräunt	Geburtsort	Shinshamassu

Mondzeichen	Gunst des reichen Mannes

Splitterpunkte	Normal 3					

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Schwächen	Goldgierig
Sprachen	Keshabu, Basargnomisch
Kulturkunde	Keshabid

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	einzelnen Würfel aufsparen
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Erfahrungspunkte (EP)					
Gesamt	15	EP für nächsten Heldengrad	100		
		eingesetzt	15	offen	0

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	3	3	
Beweglichkeit	BEW	2	2	
Intuition	INT	3	3	
Konstitution	KON	1	1	
Mystik	MYS	2	2	
Stärke	STÄ	1	1	
Verstand	VER	5	5	
Willenskraft	WIL	3	3	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	3			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	6	+1		GK + BEW
Initiative	INI	7			10 – INT
Lebenspunkte	LP	4			GK + KON
Fokus	FO	10			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	22	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	16			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	3	0	BEW 2	STÄ 1	
Alchemie	13	6	MYS 2	VER 5	
Anführen	6	0	AUS 3	WIL 3	
Arkane Kunde	9	2	MYS 2	VER 5	
Athletik	3	0	BEW 2	STÄ 1	
Darbietung	6	0	AUS 3	WIL 3	
Diplomatie	14	6	AUS 3	VER 5	
Edelhandwerk	10	2	INT 3	VER 5	
Empathie	11	3	INT 3	VER 5	
Entschlossenheit	7	1	AUS 3	WIL 3	
Fingerfertigkeit	5	0	AUS 3	BEW 2	
Geschichte & Mythen	9	2	MYS 2	VER 5	
Handwerk	6	0	KON 1	VER 5	
Heilkunde	12	4	INT 3	VER 5	
Heimlichkeit	8	3	BEW 2	INT 3	
Jagdkunst	6	0	KON 1	VER 5	
Länderkunde	10	2	INT 3	VER 5	
Naturkunde	10	2	INT 3	VER 5	
Redegewandtheit	12	6	AUS 3	WIL 3	
Schlösser & Fallen	6	1	INT 3	BEW 2	
Schwimmen	2	0	STÄ 1	KON 1	
Seefahrt	3	0	BEW 2	KON 1	
Straßenkunde	9	3	AUS 3	INT 3	
Tierführung	5	0	AUS 3	BEW 2	
Überleben	4	0	INT 3	KON 1	
Wahrnehmung	9	3	INT 3	WIL 3	
Zähigkeit	6	2	KON 1	WIL 3	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Geselle	1	Handwerk	Gegenstandsqualität 1/2 möglich
Schwerpunkt Heilmittel	1	Alchemie	+1 auf Heilmittel
Feilscher	1	Diplomatie	Preise -10%
Lebensretter	1	Heilkunde	bessere Behandlung von Sterbend
Leisetreter	1	Heimlichkeit	schnelleres Schleichen
Beißender Spott	1	Redegewandt.	Gegner provozieren

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	1	bekannter Heiler
Gefolge	-	
Kontakte	2	viele gnomische Freunde
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	2	Alchemistenkoffer +1 FW
Stand	1	angesehener Heiler
Vermögen	2	reichlicher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Bastler	fehl. Werkzeug ignorieren
Feensinn	Boni in Feenwelt/gg. Feen
Flink	+1 GSW
Gesellig	verschafft temp. Kontakte
Giftresistenz	+2 KW gg. Gift
Gutes Gedächtnis	+3 auf Erinnern
Hoher Geist. Widerstand	+2 GW
Literat	kann lesen/schreiben
Weltgewandt	+2 auf Umgang mit Fremden

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	0
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	6
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	3	Handg.	2	1	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Dolch	5	Klingenwaffen	2	3	-	6	1W6+1	Wurftauglich
Leichte Armbrust	12	Schusswaffen	3	3	-	10	2W6+6	Durchdr. 4, Zweih.

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			3	1			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Scharfschütze	1	Schussw.	Kampfgetümmel ignorieren

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Tuchrüstung	1	0	0	0
Summe	1	0	0	0

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	0
Lunare	20
Kupfer	0

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Heilungsmagie	8	3	2	3	-
Stärkungsmagie	6	3	2	1	-
			2		
			2		
			2		
			2		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Erfrischung	Heilungsm.	0	15	K1	1 T	B	K	A, V	227	
Geh noch nicht	Heilungsm.	1	21	K8V2	5 T	B	K	A, KF, V, VF	231	
Härte	Stärkungsm.	0	15	K1	1 T	B	K	A, V	233	
Zunge des Diplomaten	Stärkungsm.	1	18	K4V1	1 T	Z	K	A, KF, V, VF	253	