

Name: Zaturios Zwei-Leben

Rasse: Satyar

Kultur: Barbarische Kultur

Profession: Heilkundiger

Geschlecht: männlich

Geburtsdatum: 2. Rahja 1003 BF

Größe: 79 Finger (159 cm)

Gewicht: 59 Stein

Haarfarbe: rotbraun

Augenfarbe: bernstein

Aussehen:

Stand:

Titel:

Sozialstatus: 5

Familie/Herkunft/Hintergrund

Vorteile und Nachteile

Angenehmer Geruch, Natürliche Waffen (Hufe (1W6+2 (A)), Hörner (1W6+2)), Richtungssinn, Schnelle Heilung: 1,

Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierempathie (speziell), Aberglaube: 5, Goldgier: 5, Impulsiv, Kleinwüchsig, Neugier: 5,

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	12	13
Klugheit	0	13	13
Intuition	1	13	14
Charisma	1	10	12
Fingerfertigkeit	0	13	13
Gewandtheit	0	11	13
Konstitution	0	12	12
Körperkraft	-1	12	11
Geschwindigkeit (GS)	-1	8	7

Basiswerte

	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	12	18	32	2	4
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	13	18	32	0	12
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-2	7	6	0	7
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+PF+KK)/5	0	8	8		

Abenteuerpunkte: 5540 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 5540 Stufe: 5 [5]

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturkunde (Satyare); Meister der Improvisation:

Gaben (F)	TaW	
Tierempathie (speziell) (MU/IN/CH)	5	

Kampftechniken		BE	AT PA	TaW	
Dolche (Do)	D	BE-1	12 13	10	
Hieb Waffen (Hi)	D	BE-4	7 8	0	
Raufen (Ra)	C	BE	12 10	7	
Ring en (Ri)	D	BE	8 10	3	
Säbel (Sä)	D	BE-2	7 8	0	
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8	0	

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Akrobatik (MU/GE/KK)	BEx2	3
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	4
Gaukeleien (MU/CH/FF)	BEx2	3
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	3
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	7
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	3
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	2
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	7
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	7
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	10
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	5
Zechen (IN/KO/KK)		10

Gesellschaft (B)		TaW
Betören (IN/CH/CH)	7	
Etikette (KL/IN/CH)	5	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	10	
Überreden (MU/IN/CH)	8	
Überzeugen (KL/IN/CH)	12	

[illegible]

Wissen (B)	TaW
------------	-----

Anatomie (MU/KL/FF)	6	
Geografie (KL/KL/IN)	3	
Gesteinskunde (KL/IN/FF)	0	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	5	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	1	
Magiekunde (KL/KL/IN)	2	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	10	
Philosophie (KL/KL/IN)	2	
Rechnen (KL/KL/IN)	3	
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	11	
Tierkunde (MU/KL/IN)	10	

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW
Gemein-Imperial	A	18	11
Hjaldingsch	A	18	6
Myranisch	A	13	4

Schrift	(KL/KL/FF)	Komp	TaW
Hjaldingsche Runen	B	16	4
Neu-Imperiale Buchstaben	A	10	6

Handwerk (B) | TaW

[illegible]

Attacke-Basiswert: 7 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 11

[illegible]

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Ausweichen I; Kopfstoß; Tritt;

Fernkampfwanne	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	12	10	1W+0
Ringen	10/3	+0	8	10	1W+0

Manöver:

[illegible]

Wundschwelle: 6	Max	1/2	1/3	1/4	GS:7
Lebensenergie	32	16	10	8	
Ausdauer	32	16	10	8	

	Max	
Astralenergie		
Karmaenergie		

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

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

[illegible]

Rüstungsstück	RS	BE
Summe:	0	0

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$8 - 0 + 3 = 11$$

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

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

[illegible]Vermögen[illegible][illegible]

Verbindungen

[illegible]

Notizen

[illegible]