



Aranische Streunerin aus Baburin

braune Augen, schwarzes Haar, frei, ledig, 1,73 Schritt groß, 67 Stein schwer, 18 Götterläufe alt, braucht dringend Gold, sucht nach fetter Beute

Vorteile

Verbesserte Regeneration Lebensenergie [+1], Fuchssinn [Fallen: Sinnesschärfe auf 10 Schritt], Begabung Klettern [einen W20 neu würfeln], Schlangenmensch [+1], Wurfaffen +1, Richtungssinn [Orientierung +1], Flink [GS+1]

Nachteile

Arm I, Angst vor Insekten II & Spinnen II [Furcht II], Goldgier, Aberglaube [Willenskraft um zu widerstehen], Neid, Goldgier, Langschläfer, Verschuldet III

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Lippenlesen, Füchsisch, Aufmerksamkeit [Hinterhalt -2] Ortskenntnis: Baburin/Aranien

Kampfsonderfertigkeiten

Ausweichen II [AW+2], Verteidigungshaltung [PA/AW+4], Finte I [AT-1, PA-2], Schnellladen Wurfaffen [-1 Aktion], Präziser Stich I & Wurf I [AT-2, TP+2]

Mut Klugheit Intuition Charisma Fingerfertigkeit Gewandtheit Konstitution Körperkraft

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	10	14	14	14	14	10	11

Abenteuerpunkte (AP)	1100, 3 übrig
Lebenspunkte(LeP)	25
Astralpunkte (AsP)	0
Seelenkraft (SK)	1
Zähigkeit (ZK)	0
Ausweichen(AW)	9
Initiative (INI)	w6+14
Geschwindigkeit (GS)	9 Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	5
Schicksalspunkte	3

Sprachen: Tulamidya (Muttersprache), Garethi I

Schriften: Tulamidya Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Langdolch ^{0/-1}	13	6	12	kurz	w6+2
Brecheisen ^{-1/-3}	6	1	6	mittel	w6+2
Waffenlos	7	5	6	kurz	w6

Fernkampf	Angriff (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Wurfdolch	15	13	2/10/15	w6+1
Laden: 0 Aktionen				

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Kleidung	0	0	-	-

Zustand	I -1	II -2	III -3	IV -4
Schmerz [Geschwindigkeit]	19	13	6	5
Furcht [Geschwindigkeit %]				
Lähmung				
Verwirrung				

Talent	Probe	FW
Körpertalente		
Fliegen	MU IN GE	13 14 14 0
Gaukeleien	MU CH FF	13 14 14 7
Klettern (Begabung: 1w20 neu)	MU GE KK	13 14 11 7
Körperbeherrschung	GE GE KO	14 14 10 10
Kraftakt	KO KK KK	10 11 11 0
Reiten	CH GE KK	14 14 11 0
Schwimmen	GE KO KK	14 10 11 4
Selbstbeherrschung	MU MU KO	13 13 10 4
Singen	KL CH KO	10 14 10 0
Sinnesschärfe	KL IN IN	10 14 14 7
Tanzen	KL CH GE	10 14 14 4
Taschendiebstahl	MU FF GE	13 14 14 7
Verbergen	MU IN GE	13 14 14 10
Zechen	KL KO KK	10 10 11 0
Gesellschaftstalente		
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	13 10 14 0
Betören	MU CH CH	13 14 14 4
Einschüchtern	MU IN CH	13 14 14 4
Etikette	KL IN CH	10 14 14 0
Gassenwissen	KL IN CH	10 14 14 10
Menschenkenntnis	KL IN CH	10 14 14 7
Überreden	MU IN CH	13 14 14 7
Verkleiden	IN GE CH	14 14 14 4
Willenskraft	MU IN CH	13 14 14 4
Naturtalente		
Fährtensuchen	MU IN GE	13 14 14 0
Fesseln	KL FF KK	10 14 11 4
Fischen & Angeln	FF GE KO	14 14 10 0
Orientierung (Richtungssinn +1)	KL IN IN	10 14 14 7
Pflanzenkunde	KL FF KO	10 14 11 0
Tierkunde	MU MU CH	13 13 14 0
Wildnisleben	MU GE KO	13 14 11 0
Wissenstalente		
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	10 10 14 7
Geographie	KL KL IN	10 10 14 0
Geschichtswissen	KL KL IN	10 10 14 0
Götter & Kulte	KL KL IN	10 10 14 4
Kriegskunst	MU KL IN	13 10 14 0
Magiekunde	KL KL IN	10 10 14 0
Mechanik	KL KL FF	10 10 14 0
Rechnen	KL KL IN	10 10 14 0
Rechtskunde	KL KL IN	10 10 14 4
Sagen & Legenden	KL KL IN	10 10 14 4
Sphärenkunde	KL KL IN	10 10 14 0
Sternkunde	KL KL IN	10 10 14 0

Talent	Probe	FW
Handwerkstalente		
Alchimie	MU KL FF	13 10 14 4
Boote & Schiffe	GE KK FF	14 11 14 0
Fahrzeuge	CH KO FF	14 14 14 0
Handel	KL IN CH	10 14 14 4
Heilkunde Gift	MU KL IN	13 10 14 7
Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	13 14 10 0
Heilkunde Seele	IN CH KO	14 14 10 0
Heilkunde Wunden	KL FF FF	10 14 14 4
Holzbearbeitung	GE KK FF	14 11 14 0
Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	14 14 14 4
Lederbearbeitung	GE KO FF	14 10 14 0
Malen & Zeichnen	IN FF FF	14 14 14 4
Metallbearbeitung	KK KO FF	11 10 14 0
Musizieren	CH KO FF	14 10 14 7
Schlösserknacken (Dietrichset+2)	IN FF FF	14 14 14 10
Steinbearbeitung	KK FF FF	11 14 14 0
Stoffbearbeitung	KL FF FF	11 14 14 0

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Langdolch (auch Parierwaffe)	55	0,5
3	Wurfdolche	135	1,5
	Kleidungsset (frei)	25	
	Geldbeutel	1	0,05
	Feuerstein & Stahl	3	0,25
25	Portion Zunder	0,2	0,025
	Zunderdose	1	0,2
	Wasserschlauch	5,5	0,25
3	Proviand	0,5	1,5
	Wurfhaken	7	1
	Kletterseil 10 m	10	5
	Brecheisen	26	5
	Dietrichset [Schlösser +2]	50	0,25
2	Arax Waffengift [Lähmung II]	200	
10	Verband	12,5	0,05
	Lederrucksack	34	2
	Laute	150	2

Tragkraft **22**

0 Dukaten **5 Silber** **6 Heller** **0 Kreuzer**