



## 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, davon 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                   |
| Sozialer Stand       | Frei (SO 2)         |

**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<br>Laden: 0 Aktionen | 15           | 13  | 2/10/15               | w6+1          |

| Rüstung  | Rüstungsschutz | Belastung | Geschwindigkeit | Initiative |
|----------|----------------|-----------|-----------------|------------|
| Kleidung | 0              | 0         | -               | -          |

| Zustand    | I<br>-1 | II<br>-2 | III<br>-3 | IV<br>-4 |
|------------|---------|----------|-----------|----------|
| Schmerz    | 19      | 13       | 6         | 5        |
| Furcht     |         |          |           |          |
| Lähmung    |         |          |           |          |
| Verwirrung |         |          |           |          |
|            |         |          |           |          |

| Talent                        |          | Probe    | FW |
|-------------------------------|----------|----------|----|
| <b>Körpertalente</b>          |          |          |    |
| 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  |

|                             |          |          |    |
|-----------------------------|----------|----------|----|
| <b>Gesellschaftstalente</b> |          |          |    |
| 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  |

|                                 |          |          |   |
|---------------------------------|----------|----------|---|
| <b>Naturtalente</b>             |          |          |   |
| 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 |

|                       |          |          |   |
|-----------------------|----------|----------|---|
| <b>Wissenstalente</b> |          |          |   |
| 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 |
|----------------------------------|----------|----------|----|
| <b>Handwerkstalente</b>          |          |          |    |
| 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<br>in Silber | Gewicht<br>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**