Name	***Eshi bid-Herar***	**Kultur**	***Keshabid***
Rasse	***Gnom***	**Ausbildung**	***Alchemist***

Geschlecht: männlich Größe: 3 Geschwindigkeit: 7 [7] Splitterfähigkeit: Gunst des reichen Mannes

Lebenspunkte (4)

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

Schadens-Reduktion	0
Heilungsrate	2 LP in 6 Stunden

Fertigkeiten Kampf

Initiative	7	-1W6	
Geschwindigkeit	7	[7]	
Kampf allgemein		17	[17]
Handgemenge	3	14	[14]
Hiebwaffen	1	12	[12]
Kettenwaffen	6	17	[17]
Klingenwaffen	3	14	[14]
Stangenwaffen	3	14	[14]
Schusswaffen	11		
Wurfwaffen	3		

Fertigkeiten mit Abwehr

Akrobatik	6	17	[17]
Entschlossenheit	12	24	
Zähigkeit	4	13	

Widerstände

Verteidigung	17	[17]
Körperlicher Widerstand	16	
Geistiger Widerstand	23	

Waffe		Schaden	Geschwdg.		Reichw.
Dolch	3	1W6 +1	6	[6]	0 m
Faustschlag/Tritt	3	1W6	5	[5]	0 m
Leichte Armbrust	11	2W6 +6	11	[11]	25 m

Rüstung	Werte

[X] = Wert mit Rüstung | Rüstungs-Werte = Verteidigungs-Bonus / Schadens-Reduktion / Zeit-Malus

Attribute	
Ausstrahlung	3
Beweglichkeit	3
Intuition	3
Konstitution	1
Mystik	2
Stärke	0
Verstand	5
Willenskraft	3

Vorteile
Dickschädel
Erbe der Feenwelt
Flink
Gesellig
Gnomennase
Kontakte
Wandelndes Labor

Meisterschaften	
Diagnose	
Effizienz	
Feilscher	
Geselle (Alchemie)	
Heilung fördern	
Lebensretter	

Eshi bid-Herar	Gnom	Keshabid	Alchemist
Geschlecht: männlich	Größe: 3	Geschwindigkeit: 7 [7]	Splitterfähigkeit: Gunst des reichen Mannes

Fertigkeiten allgemein

Alchemie	13		Halbe Zeit (4 Tränke) / Geselle / Wandelndes Labor
Anführen	8		
Arkane Kunde	7		
Athletik	3		
Empathie	11		
Fingerfertigkeit	6		
Geschichte und Mythen	7		
Heilkunde	14		+2 (5 Minuten) / Sterbende +10 / Lebensrate +2
Heimlichkeit	8		
Naturkunde	11		
Redekunst	12		Preisvorteil 10% / +2 (gesellig)
Schlösser und Fallen	8		
Straßenkunde	10		Warenhandel +1
Tierführung	6		
Überleben	4		
Wahrnehmung	8		Orientierung Anderswelt / Geruch +3

Fokuspunkte (10)

Fokusrate (E) 30 Minuten

Fertigkeiten Zauber

Magieschule Schatten	8	
Magieschule Stärkung	6	

Splitterpunkte (3)

Gunst des reichen Mannes

Der Charakter kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um nach einem Risikowurf einen nicht genutzten Würfel aufzubewahren und diesen bei einer späteren Probe statt eines gewürfelten Würfels zu verwenden. Es kann immer nur ein Würfel gleichzeitig ‚aufbewahrt' werden.

Bonus von +3 auf eine Probe

Bonus von +3 auf Verteidigung

5 Schadenspunkte ignorieren

Zauber

		Probe	Kosten	Dauer	Effekt	Reichw.	Wirkung	+V
Nachtaugen	8	15	K2	2 Ticks	Dunkelsicht	Selbst	kontinuierlich	---
Schattenmantel	8	17	K4	4 Ticks	-6 Gegnerwahrnehmung	Selbst	kontinuierlich	+
Zunge des Diplomaten	6	15	K2V1	1 Min.	+1 Redekunst/Empathie	Berührung	kontinuierlich	+

VT = Verteidigungswert / KW = Körperlicher Widerstand / GW = Geistiger Widerstand / +V = Verzehren möglich