



Heldendokument

Name Tychenes

Spezies Mensch

Kultur Bäuerliche Kultur

Profession Streuner

Geschlecht männlich

Alter 26

Grösse 93 Finger

Gewicht 91 Stein

Haarfarbe dunkelblond

Aussehen

Wappen/Portrait

Stand

Titel

Sozialstatus 1

Familie / Herkunft / Hintergrund

Vorteile & Nachteile

Gutaussehend

Verbindungen: 12

Vom Schicksal begünstigt

Sonderfertigkeiten

Kulturrkunde Imperium

Eigenschaften & Basiswerte

	Modi.	Start	Aktuell
Mut	0	14	14
Klugheit	0	12	12
Intuition	0	12	12
Charisma	0	13	13
Fingerfertigkeit	0	11	11
Gewandtheit	0	13	13
Konstitution	0	12	12
Körperkraft	0	13	13
Geschwindigkeit	0	8	8

	Modi.	Start	Aktuell	Verloren	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$	10	19	29			
Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$	10	20	30			
Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$						
Karmaenergie						
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$	-4	8	4			
IN-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$	0	10	10	☐ Kampfespir (IN+2) ☐ Kampfreiflexe (IN+4) Wundschwelle $(KO/2)$ GP-START: 110 GP-Rest: 0		
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$	0	8	8			
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$	0	8	8			
PK-Basiswert $(IN+PF+KK)/5$	0	7	7			

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: 580

Guthaben: 5

Eingesetzte AP: 575

Stufe: 0

Talente & Gaben

Kampf	Spezialisierung	SKT	AT	PA	TaW
Dolche	D	BE-1	10	• 9	2
Hieb Waffen	D	BE-4	14	• 12	10
Raufen	C	BE	12	• 11	7
Ringn	D	BE	8	• 8	0
Säbel	D	BE-2	10	• 9	3
Wurf Waffen	C	BE-3	9		2

Körper (D)	Spezialisierung	BE	Probe	TaW
Athletik		BE _x 2	GE•KO•KK	0
Klettern		BE _x 2	MU•GE•KK	6
Körperbeherrschung		BE _x 2	MU•IN•GE	2
Schleichen		BE _x 1	MU•IN•GE	6
Schwimmen		BE _x 2	GE•KO•KK	0
Selbstbeherrschung		-	MU•KO•KK	3
Sich Verstecken		BE-2	MU•IN•GE	0
Singen		BE-3	IN•CH•CH	0
Sinnenschärfe		BE _x 1	KL•IN•IN	5
Tanzen		BE _x 2	CH•GE•GE	0
Zehen		-	IN•KO•KK	3
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	

Gesellschaft (B)	Spezialisierung	Probe	TaW
Menschenkenntnis		KL•IN•CH	4
Überreden (Lügen)		MU•IN•CH	6
Betören		IN•CH•CH	5
Etikette		KL•IN•CH	7
Gassenwissen		KL•IN•CH	4
Sich verkleiden		MU•CH•GE	3
Überzeugen		KL•IN•CH	2
		• •	
		• •	
		• •	

Natur (B)	Spezialisierung	Probe	TaW
Fährtsensuchen		KL•IN•KO	0
Orientierung		KL•IN•IN	4
Wildnisleben		IN•GE•KO	1
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Wissen (B)	Spezialisierung	Probe	TaW
Götter/Kulte		KL•KL•IN	3
Rechnen		KL•KL•IN	3
Sagen/Legenden		KL•IN•CH	2
Pflanzenkunde		KL•IN•FF	1
Rechtkunde		KL•KL•IN	2
Schätzen		KL•IN•IN	3
Tierkunde		MU•KL•IN	2
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Sprachen / Schriften	SKT	Komp.	TaW
Gemein-Imperial		18	10
Leonat/Khorruzu		20	9
Myranisch		13	4
Neu-Imperiale Buchstaben		10	7

Handwerk (B)	Spezialisierung	Probe	TaW
Heilkunde Wunden		KL•CH•FF	1
Holzbearbeitung		KL•FF•KK	0
Kochen		KL•IN•FF	3
Lederarbeiten		KL•FF•FF	0
Malen/Zeichnen		KL•IN•FF	0
Schneidern		KL•FF•FF	0
Brauer		KL•FF•KK	2
Falschspiel		MU•CH•FF	1
Handel		KL•IN•CH	2
Hauswirtschaft		IN•CH•FF	1
Musizieren		IN•CH•FF	1
		• •	
		• •	

Gaben (F) & Metatalente	Probe	TaW
	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

Gewicht ohne Gepäck:

päck:

Gew.	Wo Getragen?

[illegible]

Proviant & Tränke	Rationen

Verbindungen
Leibdienerschaft (12)
(1. Leibkoch, 2. Leibkoch, Vorkoster, Sommelier,
Mundschenk, Garderobier, Gesellschafter, Prügelknabe
Fächerknecht, Laufbursche, Masseur, Schmeichler)

Tiere

Name			Tier-Eigenschaften			Tier-Basiswerte			SP
AT	DK	TP	MC	CH	KO	LE	MR	TK	
AT	DK	TP	KL	FP	KK	AC	WS	ZK	
PA	DI	RS	ID	GE	GS	AE	LO	AP	