

KenTai Di - XuéDsche - Grad 7

Geburtsdatum: 11.08.2370, rechtshändig, Spezies: Mensch

Größe: 194cm (groß), Gewicht: 97kg (normal)

Stand: Volk, Glaube: LiChia, Spezialisierung: Dolch

Stammdaten

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt
84	70	84	65	92	100

Au	pA	Wk	Sb	GiT	B
19	51	6	90	62	26

Angeborene Fertigkeiten Sehen +8, Hören +8, Riechen +8, Schmecken +8, Tasten +8, Sechster Sinn +4, Raufen +8, Spucken +12, Nachtsicht +8

Last Normal 20kg, Höchst 75kg, Schub 150kg

Abwehr +14 Bonus +1 (+1 Blutsbruder) => +15 (+16)

Resistenz +13 Bonus +3 / +5 / +1 => +16 / +18 / +14 (Geist / Körper / Umgebung)

Zaubern +17 Bonus +4 => +21 PP: + + + + +

Boni Ausdauer +3 Schaden +3 Angriff +0 Göttliche Gnade 6 Schicksalsgunst 5

LP 15

AP 44

Fertigkeiten

Fertigkeit	Erfolgswert	Bonus	Gesamtwert	Praxispunkte
Akrobatik	+(8)		+(8)	
Balancieren	+12		+12	
Baukunde	+9	+1	+10	
Beredsamkeit	+(3)	-2	+(1)	
Beschatten	+(3)		+(3)	
Erste Hilfe (1W6 LP + AP)	+13		+13	+ +
Erzählen	+11	+1	+12	
Fallen entdecken	+(0)		+(0)	
Fallenmechanik	+(0)		+(0)	
Fallenstellen	+(1)		+(1)	
Fangen	+(8)		+(8)	
Geheimmechanismus öffnen	+(1)		+(1)	
Geheimzeichen (weißer Lotus)	+7	+1	+8	
Geländelauf	+14		+14	
Geschenke machen	+(3)	-2	+(1)	
Giftmischen	+7	+1	+8	

Fertigkeit	Erfolgswert	Bonus	Gesamtwert	Praxispunkte
Heilkunde	+14	+1	+15	+ + + + +
Himmelskunde	+13	+1	+14	
Kamelreiten	+10		+10	
Kampftaktik	+14	-2	+12	+
Kanthanische Schrift (Kanzleischrift)	+13	+1	+14	
Kenntnis der 5 Klassiker	+11	+1	+12	+
Klettern	+14	+1	+15	
Kräuterkunde	+6	+1	+7	
Landeskunde KTP Ost	+12	+1	+13	+ +
Laufen	+4		+4	
Lesen / Schreiben Aranisch	+10	+1	+11	
Lesen / Schreiben Rawindi	+10	+1	+11	
Lippenlesen	+5	+1	+6	
Meditieren	+12	-2	+10	
Menschenkenntnis	+8	+1	+9	
Meucheln / Betäuben	+(0/6)		+(0/6)	
Naturkunde	+9	+1	+10	+
Pflanzenkunde	+8	+1	+9	
Rechnen	+9	+1	+10	
Reiten	+10		+10	
Rudern	+(3)		+(3)	
Sagenkunde	+11	+1	+12	+
Schleichen	+(3)		+(3)	
Schlittenfahren	+(3)		+(3)	
Schlösser öffnen	+(0)		+(0)	
Schreiben KTT	+13	+1	+14	
Schwimmen	+(3)		+(3)	
Schätzen	+7	+1	+8	
Seilkunst	+(4)		+(4)	
Singen	+(4)		+(4)	
Sprechen Aranisch	+10	+1	+11	
Sprechen KTT (Muttersprache)	+19	+1	+20	
Sprechen Moravisch	+10	+1	+11	
Sprechen Rawindi	+10	+1	+11	
Springen	+12	+1	+13	
Spurenlesen	+(0)		+(0)	
Stehlen	+(3)		+(3)	
Steinabreibung machen	+(6)		+(6)	
Suchen	+(3)		+(3)	
Tanzen	+(8)		+(8)	
Tarnen	+(3)		+(3)	
Tauchen	+(9)		+(9)	
Tierkunde	+11	+1	+12	+
Trinken	+(6)		+(6)	

Fertigkeit	Erfolgswert	Bonus	Gesamtwert	Praxispunkte
Verbergen	+(3)		+(3)	
Verführen	+(3)	-2	+(1)	
Verhören	+(3)	-2	+(1)	
Verkleiden	+(5)		+(5)	
Wagenlenken	+(3)		+(3)	
Wahrnehmung	+(2)		+(2)	
Werfen	+(4)		+(4)	
Winden	+(0)		+(0)	
Zauberkunde	+12	+1	+13	+
Zauberschrift lesen	+11	+1	+12	
Überleben Gebirge (Heimat)	+(6)		+(6)	
Überleben Wüste	+12	+1	+13	

Waffenfertigkeiten

Grundkenntnisse Stichwaffen, Kampfstab

Fertigkeit	Bonus	Erfolgswert	Praxispunkte
BoStab (Abw+5)		+10	+
Dolch / Tanto		+14	+ + + + +

Waffen

Rüstung Lederrüstung mit Helm -2 LP-Verlust

Waffe	Angriff	Schaden	WR
waffenloser Kampf	+(4)	1W6-1	+2
Tanto (Dolch)	+13	1W6+2	+2
BoStab (Blutsbruder +1 Angriff)	+10 (+11)	1W6+3	+2
Magischer Dolch (+1 Angriff / +1 Schaden)	+15	1W6+3	+2