Eshi bid-Herar

Alchemist und Vagabund

SPLITTERMOND

Name	
Eshi bid-Herar	

Ausbildung	Heiler
Kultur	Keshabid
Rasse	Gnom
Haarfarbe	blauschwarz
Augenfarbe	schwarz
Geschlecht	männlich
Körpergröße	1,13 m
Gewicht	27 kg

Attribute		Start	Wert
Ausstrahlung	AUS	3	3
Beweglichkeit	BEW	2	2
Intuition	INT	3	3
Konstitution	KON	1	1
Mystik	MYS	2	2
Stärke	STÄ	1	1
Verstand	VER	5	5
Willenskraft	WIL	3	3

Mondzeichen	Freunds. d. Trabanten
Fähigkeit: Fertigkeitspunkte für eine Probe verleihen	

Sprachen
Keshabu, Basargnomisch

Erfahrungspunkte (EP)	
Gesamt	0

eingesetzt 0 offen 0

Heldengrad 2 erreicht? nein

maximale Attributssteigerungen +1

maximale Fertigkeitspunkte 6

Abgeleitete Werte		Wert	Mod.	
Größenklasse	GK	3		nach Rasse
Initiative	INI	5	-2	10 – INT
Lebenspunkte	LP	4		GK + KON
Fokus	FO	10		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19	+4	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	21	+1	12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	16		12 + KON + WILL
Splitterpunkte	SP	3		nach Rasse

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3 *oder* Widerstandswert +3 *oder* Schaden einer Quelle -5 *oder* Mondzeichen einsetzen

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Fernkampf	5	0	BEW 2	INT 3	
Handgemenge	5	2	BEW 2	STÄ 1	
Nahkampf	3	0	BEW 2	STÄ 1	
Akrobatik	3	0	BEW 2	STÄ 1	
Arkane Kunde	11	4	MYS 2	VER 5	
Athletik	3	0	BEW 2	STÄ 1	
Diplomatie	12	4	AUS 3	VER 5	
Empathie	12	4	INT 3	VER 5	
Entschlossenheit	8	2	AUS 3	WIL 3	
Fingerfertigkeit	5	0	AUS 3	BEW 2	
Geschichte & Mythen	9	2	MYS 2	VER 5	
Handwerk	8	2	KON 1	VER 5	
Heilkunde	14	6	INT 3	VER 5	
Heimlichkeit	7	2	BEW 2	INT 3	
Naturkunde	11	3	INT 3	VER 5	
Redegewandtheit	8	2	AUS 3	WIL 3	
Schlösser & Fallen	5	0	BEW 2	INT 3	
Straßenkunde	7	1	AUS 3	INT 3	
Tierführung	5	0	AUS 3	BEW 2	
Überleben	4	0	INT 3	KON 1	
Wahrnehmung	9	3	INT 3	WIL 3	
Zähigkeit	6	2	KON 1	WIL 3	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Unauffällig	1	Heimlichk.	-3 auf Erinnern / leicht untertauchen
Felddiagnose	1	Heilkunde	5 Min. Diagnose → +3 Bonus
Heilungsgeschick	1	Heilkunde	kein Patzer ohne Risikowurf
Lebensretter	1	Heilungsmag.	+3 Bonus zum Sterbende retten

Stärken	Wirkung
Feensinn	Bonus in Feenwelten
Verbesserte Initiative	INI -2
Hoher GW	GW +1
Bastler	fehl. Werkzeug ignor.
Literat	kann Lesen/Schreiben
Gutes Gedächtnis	erinnert sich besser
Weltgewandt	+2 Redeg. wenn relevant

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	Mod.	WGS	Schaden
Waffenlos	5	Handg.	2	1		5	1W6
Dolch	3	Nahkampf	2	1		6	1W6+1
Kurzbogen	5	Fernkampf	2	3		6+3	1W10+2

Rüstung/Schild	VTD+	SR	Beh.	Tick+	AA+
Summe					

Vermögen	
Solare	
Lunare	3
Telare	

Ausrüstung	Ausrüstung
Robuste Kleidung	Schreibutensilien
Decke	Tagebuch
Wasserschlauch	
Essgeschirr	
Feuerstein/Stahl	
Marschrationen (x3)	
Fackel (x5)	
Heilerbesteck	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Heilungsmagie	11	6	2	3	
Stärkungsmagie	4	1	2	1	

Fokus

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD
Ausdauer stärken	Heilung	0	15	K1	1 Tick	Z	k
Leichte Heilung	Heilung	2	21	8V2	2 Ticks	B	-
Härte	Stärkung	0	15	K1	1 Tick	B	k
Selbstheilung	Heilung	1	18	4V1	1 Tick	Z	-

Hintergrundgeschichte

„Eins muss Euch klar sein, hohe Dame, die Raskaipocken breiten sich schneller aus, als man denkt.Nehmt also ruhig auch für Euren Mann und Eure Kinder ein Elixier mit.“

Es gibt Alchemisten, die in ihrem Labor hocken und sich den ganzen Tag den Kopf über die großen Unmöglichkeiten der Welt zermartern. Und dann gibt es Alchemisten, die nicht nur ein Händchen für Retorte und Kolben haben, sondern auch für Kundschaft und Geldgeber. Eshi ist einer der letzteren Sorte.

Geboren in eine Dynastie von gnomischen Händlern war sein Lebensweg fast schon vorgezeichnet. Umso erstaunlicher, dass der aufgeweckte Keshabid sich gegen den Willen der Familie als Lehrling eines Alchemisten aus dem fernen Tiakabir verdingte. Sein greiser Meister lehrte ihn viele Geheimnisse der Trankmischerei und neben der Erstellung von Heilmitteln auch der Herstellung verbotener Substanzen, die von diskreten Kunden in Auftrag gegeben wurden.

Als die Zeit der Lehre vorbei war, stand Eshis Entschluss fest: ein Leben als reisender Alchemist und Heiler, heute hier, morgen dort, immer mit den geeigneten exotischen Mitteln am richtigen Ort. Und immer mit dem Mut zum Risiko, denn gerade die verbotenen oder kaum verfügbaren Waren bringen die höchsten Gewinne. Die Städte Farukans ließ er bald hinter sich, denn er musste sich stets gegen die argwöhnischen Blicke der allzu ehrenhaften Bewohner zur Wehr setzen. An der anderen Küste der Kristallsee hingegen gibt es nicht viele, die es mit der farukanischen Kunst aufnehmen können.

Eshi ist ein freundlicher und lebensfroher Zeitgenosse, aber über seine eigenen Motive und Ansichten deckt er gerne einen Mantel aus großem Zuvorkommen. Ihm gelingt es, an einer geselligen Runde teilzunehmen, ohne selbst viel von sich preiszugeben – er bringt eher andere zum Reden. Loyalität und Zusammenhalt spielen dennoch eine große Rolle in Eshis Leben, denn er weiß: Alleine als Gnom ist man vielen Gefahren ausgesetzt, die Gemeinschaft allerdings übersteht auch schwere Stürme.