

NAME **EVCEDAR RAGUSH**

PRONOMEN

ABSTAMMUNG **Zwerg**

HERKUNFT **Ghassuliani**

HINTERGRUND **Baru**

AKTUELL / GESAMT

GP /

KASTE **untere Mittelkaste**

SCHULDEN

ZÄHLIGKEIT **2**

GESCHICK **0**

VERSTAND **1**

WAHRNEHMUNG **2**

WILLENSKRAFT **4**

CHARISMA **1**

**WERTE**

IDEOLOGIE **Helfer**

WERT Ich werde den Notleidenden immer nach Kräften helfen.

WERT Ich werde meine Gemeinschaft an erste Stelle setzen.

WERT Ich werde meinen Glauben vor alle anderen Leute, Orte Dinge und sogar vor meine Familie setzen.

WERT Ich werde niemals jemanden töten.

**VERTEIDIGUNGEN**

ABWEHR **8**

WACHSAMKEIT **10**

AEGIS **12**

**RÜSTUNGEN**

PANZERUNG **0**

RESILIENZ **0**

INITIATIVE **5**

**ZUSTAND**

LEBEN **Aktuell / 20 MAX**

GEIST **Aktuell / 18 MAX**

MUMM **Aktuell / 8 MAX**

**KONSEQUENZEN**

PRO KONSEQUENZ +1 „EINGESCHRÄNKT“

**IMPULS** **Phobie: Verantwortung**

**AUSLÖSER**

Objekt der Phobie ist anwesend oder SC vermutet das. Situation ist ähnlich wie beim Erlebnis.  
(PC kann einem Impuls nachgeben, um 3 Mumm zu erhalten ODER die SL kann 3 Mumm ausgeben, um einen Impuls zu erzwingen)

**FREIZEIT**

Vorkehrungen: Du bist davon besessen, dich gegen das Objekt deiner Phobie zu wappnen. In der nächsten Actionszene, in der deine Phobie ausgelöst wird, erhältst du 3 Punkte temporären Mumm. Dieser Mumm verschwindet am Ende der Szene, in welcher du der Phobie begegnest.

**FERTIGKEITEN**

	RANG	ATTRIBUT	SONST. MODIS	WURF
KÜNSTE	(CHA)	0	1	3W6+1
TÄUSCHUNG	(CHA)		1	3W6+1 E2
GEISTESWISSENSCHAFTEN(VER)		0	1	3W6+1
EINFLUSS	(CHA)	0	1	3W6+1
MAGISCHE KÜNSTE	(WIL)	2	4	5W6+2
NAHKAMPF	(GES)	1	0	4W6
AUFFASSUNGSGABE	(WAH)	1	2	4W6+2
KÖRPERBEHERRSCHUNG (GES/ZÄH)			0/2	3W6 +0/2 E2
STEUERN / REITEN	(WAH)		2	3W6+2 E2
FERNKAMPF	(GES)	0	0	3W6
NATURWISSENSCHAFTEN (VER)			1	3W6+1 E2
TECHNIK	(VER)		1	3W6+1 E2



# SOZIALES

## SPRACHEN

Gemeines Ur, Ghassuliani

## DRAMATISCHE AUFHÄNGER

-Ich möchte in meine alte Gemeinde zurückkehren,  
wenn ich bereit bin

-Ich möchte gerne mein Kriegstrauma bewältigen

## BEZIEHUNGEN & FRAKTIONEN

NAME	PRIMÄRE FERTIGKEIT	ARCHETYP/ ASPEKT	ANSEHEN	MACHT	NOTIZEN
Helfer (Fraktion)	Naturw.	Pflege(F)	5	5	Ideologie, Fraktionsprobe: Naturwissenschaften SW6
Schkrum Hasi (Fraktion)	alle, -2W6	Mischung	10	4	Fraktionsproben: 3W6 eingeschränkt(5)
„Die da oben“ (Fraktion)	Einfluss	Verwaltung	5	5	Fraktionsproben: Einfluss SW6

## NOTIZEN