



FIDELIUS MUNOS
[MENSCH, KLERIKER]

GW Spezies DNS

max. 94
LP 94

GW Spezies DNS (+MA DNS)

max. 49
SP 49

Heldenname

Fidelius Munos

EP Gesamt

1100

EP verfügbar

0

ST

STÄRKE

6

GE

GESCHICKLICHKEIT

3

IN

INTELLIGENZ

6

CH

CHARISMA

6

21 Punkte
max.: 7/10
min.: 3/10

Ausdauer

(GW Klasse)

5

Geschwindigkeit

(GW Spezies)

4

Verteidigung

(GW Spezies + Rüstung)

2

Moral

(50 + Mod. Klasse)

67

ERBGUT

**Primärspezies**

93 % Mensch

3 % Elf

2 % Vampir

2 % Gestaltwandler

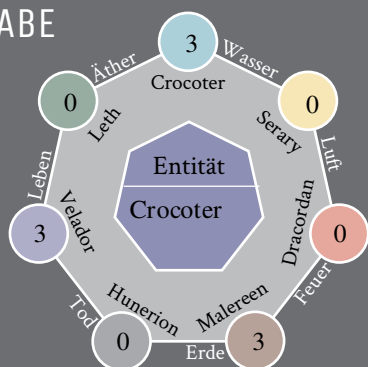
Giftresistenz 5 %

Krankheitsresistenz 31 %

Säureresistenz 16 %

Nephilion

HINGABE

7 Punkte
max.: 3/6
min.: 0/6**Stärken** (Spezies + Wahl)

- LP- & SP- Regeneration im Schlaf ist verdoppelt
- Psychologe: Proben auf Psychologie sind um +1 erleichtert (bereits verrechnet)

Schwächen (Spezies + Wahl)

- Geringer Charme: Proben auf Humanoidenkenntnis sind um -1 erschwert (bereits verrechnet)
- Technikfremd: Proben auf Ingenieurwesen sind um -1 erschwert (bereits verrechnet)

Spezies	Mensch
Klasse	Kleriker
Geschlecht	männlich
Alter	36
Geburtsdatum	36 vUDS
Geburtsplanet/-ort	Davi Cro Sen
Heimatort	Aquamarin
Körpergröße	1,76m
Gewicht	68kg
Haarfarbe	braun
Augenfarbe	grün
Titel	
Mitgliedschaft	Kirche der Sieben (Gh Crocoter)

Sprache	Niveau	Verbreitung
Solarus	Muttersprache	Galaxisweit
Verletzung	Stufe	Auswirkungen
Krankheit	Stufe	Auswirkungen
Geisteskrankheit	Stufe	Auswirkungen

ZUSTÄNDE

	Zustand	I	II	III	Auswirkung	Abbau
körperlich	Belastung				-1 AG	nach Belastung aufgehoben
	Blutmangel				-1 ST, -2 LP/Std.	1 Stufe/12 Stunden
	Paralyse				-1 AD	1 Stufe/1 Stunde
	Schmerz				-1 GS, -1 VT	1 Stufe/1 Stunde
	Sichterschwernis				-1 GE, -1 VT	nach Sichterschwernis aufgehoben
	Begierde				-1 IN, -1 CH	erfordert Behandlung
geistig	Entrückung				-2 SP/Std., -2 Zauberproben	1 Stufe/1 Stunde, falls SP>5
	Furcht				-1 alle Proben	1 Stufe/1 Stunde
	Stress				-1 AD Regeneration	1 Stufe/1 Stunde
	Verwirrung				+1 AD pro Aktion	1 Stufe/1 Stunde

LP 94		FERTIGKEITEN				AD 5	
SP 49	ST 6	GE 3	IN 6	CH 6	GS 4	VT 2	

FERTIGKEITEN									
Körperliche Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW	Geistige Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW
Athletik	ST		5	11	Alchemie	IN			6
Materialbearbeitung	ST			6	Allgemeinbildung	IN		5	11
Militärkenntnisse	ST		4	10	Ätherkunde	IN		4	10
Einschüchterung	ST			6	Götter & Dämonen	IN		5	11
Widerstandskraft	ST	3	5	14	Ingenieurwesen	IN	-1		5
Aufmerksamkeit	GE			3	Medizin	IN		2	8
Fahrzeugführung	GE			3	Naturkunde	IN			6
Heimlichkeit	GE			3	Naturwissenschaften	IN		5	11
Koordination	GE			3	Humanoidenkenntnis	CH	-1		5
Mechanik	GE			3	Führungsqualität	CH			6
Spionage	GE			3	Gelassenheit	CH		5	11
					Psychologie	CH	1	5	12
					Unterweltwissen	CH		4	10

LP 94

KAMPF & WAFFEN

AD 5

SP 49

ST 6

GE 3

IN 6

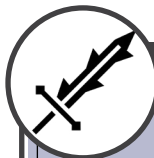
CH 6

GS 4

VT 2

WAFFENTECHNIKEN

Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)	Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)
Biochemische Waffen	Munitionseffekte	GE	0	Schwere Schusswaffen	-	ST	0
Dreihandwaffen	+1 Stufe Furcht	ST	0	Sehnenwaffen	-	GE	0
Einhandwaffen	-	ST	0	Stangenwaffen	+1 VT	ST	6
Explosionswaffen	Flächenschaden	GE	0	Waffenloser Kampf	-	ST	0
Leichte Schusswaffen	-	GE	0	Zepterwaffen	Stabeffekte	GE	0
Scharfschützenwaffen	ignoriert RS	GE	0	Zweihandwaffen	-	ST	0



NAHKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	Schaden	Extra-schaden	Wert
Stahlranze	Stangen	1	13	1	1W 6+2		160



FERNKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe (Kaliber)	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	RW	Schaden	Extra-schaden	Wert



MUNITION

Kaliber	Schuss	Verbrauch	Effekt	Wert
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		



ANZUG/PANZERUNG

Rüstung	RS	MS	WS	±VT	Wert
Reiseanzug	1	0	12	1	120



SCHILD

Schild	WS	±VT	Wert

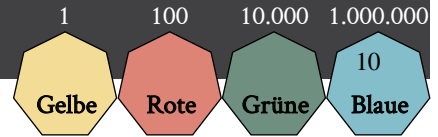
MODIFIKATOREN

Ausrüstungsmodifikatoren	Kategorie	Effekt	Wert

[illegible]

INVENTAR

NEF-Kristalle
Umrechnung: 1:100



SLOTSYSTEM

Körper Reiseanzug	Wert 120	B		Rücken	Wert	B	Hals	Wert	B
Rechter Arm	Wert 0	B		Linker Arm	Wert	B	Augen	Wert	B
R. Handgelenk	Wert	B		L. Handgelenk	Wert 60	B	Kopfbedeckung	Wert	B
Finger rechts	Wert	B		MCOM			Ohren	Wert	B
1.				Finger links	Wert	B	<input type="radio"/> DRITTER ARM <div></div>		
2.				1.					
3.			2.						
4.			3.						
5.			4.						
Rechtes Bein	Wert	B	Linkes Bein	Wert	B	5.			



RUCKSACK | 10 SLOTS

Gegenstand	Menge (Slots)	Wert
Kleiner Lebenstrank (Regeneriert 2W 6 + 1xStärkewert LP)	1	50



MCOM | HOLOPROJEKTOR, NACHRICHTEN-, LIZENZMANAGER, BANKANBINDUNG, KARTENSYSTEM, KOMMUNIKATOR, SCHRIFT- & 3D-SCANNER, PERSONEN-ID, KI

GEKAUFT?



Wert 60 B

Sprachpakete

KIs

Hardwaremodulerweiterungen

Softwaremodulerweiterungen

WAFFENLIZENZEN

- ☐ Biochemische Waffen
- ☐ Dreihandwaffen
- ☐ Einhandwaffen
- ☐ Explosionswaffen
- ☐ Leichte Schusswaffen
- ☐ Scharfschützenwaffen
- ☐ Schwere Schusswaffen
- ☐ Sehnenwaffen
- ☒ Stangenwaffen
- ☐ Zepterwaffen
- ☐ Zweihandwaffen

KLERIKER

GÖTTERPATRONE

STOSSGEBET

10 ☒ 10 ☒

Voraussetzung: keine

Art: einsetzbar

Beschreibung: Der Kleriker setzt ein Stoßgebet ab, um einen göttlichen Patron herbeizurufen. Nach einer Anrufung befolgt der Patron alle Befehle des Klerikers. Die Angriffe sind göttlicher Natur und durchdringen Rüstungs- und Magieschutz. Die Anrufung ist nur unmittelbar im Kampf möglich. Die volle Größe der Patrone beträgt mindestens etwa 6 Meter, passen ihre Größe jedoch an, sodass sie auch in kleineren Räumen angerufen werden können. Die Patrone können alle Fertigkeiten einsetzen und haben jeweils einen Probenwert von 12+HG. Nach einem Kampf verschwinden die Patrone automatisch. Die Regeneration der Patrone dauert 24 Stunden, weshalb jeder Patron nur einmal am Tag herbeigerufen werden kann.

Ausdauer: 2 KR/1 KR (Anrufung)

ANRUFUNG TARIS

20 ☒ 15 ☐ 15 ☐

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Crocoter

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	46	12	5/4/9/6	0	8	2	2	4	Eiskanone	12	3	2	4×HG+2
Stufe 2	60	12	5/4/9/6	1	8	3	3	5	Eiskanone	13	3	2	5×HG+6
Stufe 3	74	12	5/4/9/6	2	8	4	4	6	Eiskanone	14	3	2	6×HG+10

ANRUFUNG LUVATIS

20 ☐ 15 ☐ 15 ☐

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Serary

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	60	12	4/7/5/8	1	15	3	2	4	Flugangriff	13	8	1	2×HG+5
Stufe 2	90	12	4/7/5/8	2	17	5	3	5	Flugangriff	14	8	1	3×HG+8
Stufe 3	120	12	4/7/5/8	3	19	7	4	6	Flugangriff	15	8	1	4×HG+11

ANRUFUNG HEMDOK

20 ☐ 15 ☐ 15 ☐

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Dracordan

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	34	12	7/7/6/4	0	8	1	1	6	Feuerorkan	11	3	2	6×HG+10
Stufe 2	40	12	7/7/6/4	0	8	2	2	6	Feuerorkan	13	3	2	8×HG+15
Stufe 3	46	12	7/7/6/4	0	8	3	3	6	Feuerorkan	15	3	2	10×HG+20

ANRUFUNG FURAK

20 ☒ 15 ☐ 15 ☐

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Malereen

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	50	12	8/8/4/4	2	7	6	3	4	Erdstoß	14	6	1	1×HG+2
Stufe 2	58	12	8/8/4/4	3	7	10	6	5	Erdstoß	15	7	1	2×HG+4
Stufe 3	66	12	8/8/4/4	4	7	12	9	6	Erdstoß	16	8	1	3×HG+8

ANRUFUNG ZETOR

20 ☐ 15 ☐ 15 ☐

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Hunerion

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	70	8	6/7/6/5	0	11	1	1	4	Guillotine	2	2	3	∞
Stufe 2	70	8	6/7/6/5	0	11	3	3	4	Guillotine	3	2	3	∞
Stufe 3	70	8	6/7/6/5	0	11	5	5	4	Guillotine	4	2	3	∞

ANRUFUNG PREZST

20 ☒ 15 ☐ 15 ☐

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Velador

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Heilung
Stufe 1	63	20	3/6/9/6	1	6	3	10	4	Heilsegen	12	8	1	3×HG+4
Stufe 2	75	25	3/6/9/6	2	6	3	10	4	Heilsegen	13	8	1	4×HG+6
Stufe 3	87	30	3/6/9/6	3	6	3	10	4	Heilsegen	14	8	1	5×HG+8

ANRUFUNG XURDAZ

20 ☐ 15 ☐ 15 ☐

Voraussetzung: Stoßgebet u. 3 Hingabe zu Leth

Art: einsetzbar

	LP	SP	ST/GE/IN/CH	VT	GS	RS	MS	AD	Technik	AG	RW	AD-Verbrauch	Schaden
Stufe 1	57	112	4/4/6/10	0	10	0	∞	3	Psikanone	13	10	2	3×HG
Stufe 2	74	156	4/4/6/10	0	12	0	∞	4	Psikanone	14	10	2	4×HG
Stufe 3	89	192	4/4/6/10	0	14	0	∞	5	Psikanone	15	10	2	5×HG