#### MU 15 KL 14 IN 13 CH 15 FF 12 GE 13 KO 14 KK 14 SO 2 **MR** 5 **GS** 7

Name: Albanach Finn

Rasse: Mittelländer Kultur: Mittelländische

**Profession:** Seefahrer, Pirat

Geschlecht: männlich Geburtsdatum: 4. Firun 1003 BF

Größe: 92 Finger (185 cm) **Gewicht:** 85 Stein Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: blau

**Stand:** Titel:

#### Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Seefahrt; Innerer Kompass; Verbindungen: 9; Gesucht: 2; Goldgier: 5; Neugier: 6;

LeP: AP: Basis AT: **FK:** 8 **INI:** 15 10 11 **Stufe:** 6826 15 1/3 PA: AP\*: **AuP:** 31 10 Ausweichen: 11 **Stufe\*:** 99 93173

#### Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit; Ausweichen I; Finte; Kampf im Wasser; Kulturkunde (Mittelreich); Meereskundig; Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt); Standfest; Wuchtschlag;

#### Khunchomer

DK: N INI: 0 AT: 13 PA: 17 TP: 1W+4 BF: 2

DK: INI: AT: PA: TP: BF:

INI: WM: PA: BF:

FK: TP: Entf:

/ / / TP-Entf: / /

#### Rüstung

Ko 0 Br 3 Rü 2 Ba 2 LA 1 RA 1 LB 0 RB 0 Ges. 2 gRS 2 gBE 1

Gaben (G)			TaW
Kampftechnik	en BE	AT/PA	TaW
Armbrust	BE-5	14	c 6
Belagerungsw.		16	D 8
Dolche	BE-1	8 12	<sub>D</sub> 4
Hiebwaffen	BE-4	8 10	D 2
Infanteriewaffen	BE-3	8 9	<u>р 1</u>
Raufen	BE	9 13	c 6
Ringen	BE	8 8	D 0
<u>Säbel</u>	BE-2	13 17	ь 14
Wurfbeile	BE-2	10	<u>D</u> 2
Wurfmesser	BE-3	12	c 4
Körperliche Ta	alente (D)		<u>TaW</u>
<u>Akrobatik</u>	(MU/GE/KK)	BEx	2 2
<b>Athletik</b>	(GE/KO/KK)	BEx	<u> </u>
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx	
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx:	
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	2
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx	
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		3
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	2 0
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->E	
<b>Tanzen</b>	(CH/GE/GE)	BEx	2 1
Zechen	(IN/KO/KK)		6
Gesellschaft (B	3)		<u>TaW</u>
<u>Etikette</u>	(KL/IN/C	H)	3
Gassenwissen	(KL/IN/C	H)	2
<u>Lehren</u>	(KL/IN/C	H)	<u>8</u>

Menschenk.	(KL/IN/CH)		3
<u>Überreden</u>	(MU/IN/CH)		2
Natur (B)		]	<u>raW</u>
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)		0
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)		4
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)		4
Orientierung	(KL/IN/IN)		6
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)		3
Wildnisleben	(IN/GE/KO)		0
Wissen (B)		]	<b>aW</b>
Brett-/Kartenspiel	(KL/KL/IN)		2
Geografie	(KL/KL/IN)		4
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)		2
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)		2 2 4
Heraldik	(KL/KL/FF)		4
Kriegskunst	(MU/KL/CH)		2
Rechnen	(KL/KL/IN)		1
Rechtskunde	(KL/KL/IN)		1
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)		3
Schätzen	(KL/IN/IN)		2
Sternkunde	(KL/KL/IN)		5
Sprachen (A) (K)	L/IN/CH)	ΚT	<u>raW</u>
Garethi		18	12
Mohisch		15	2
Thorwalsch		18	7
Tulamidya		18	7
Schrift (A) (KI	/KL/FF)	ΚT	[aW
Kusliker Zeichen		10	5
Handwerk (B)		7	[aW

Boote fahren	(GE/KO/KK)	11
Hauswirtschaft	(IN/CH/FF)	1
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	1
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	2
Kochen	(KL/IN/FF)	0
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	2
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	0
Seefahrt	(FF/GE/KK)	13
	•	

Name:	Albanach Finn	
Rasse:	Mittelländer	
Kultur:	Mittelländische Städte/	Hafenstädte und Städte an großen Flüssen
Profession:	Seefahrer, Pirat	
Geschlecht:	männlich	Stand:
Geburtsdatum:	4. Firun 1003 BF	Titel:
Größe:	92 Finger (185 cm)	Sozialstatus: 2
Gewicht:	85 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe:	schwarz	
Augenfarbe:	blau	
Aussehen:		

### Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Seefahrt, Innerer Kompass, Verbindungen: 9, Gesucht: 2, Goldgier: 5, Neugier: 6,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell	Basiswerte		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Mut	0	12	15	Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	10	18	31	0	7
Klugheit	0	12	14	Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	10	18	31	0	14
Intuition	0	12	13	Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Charisma	0	12	15	Karmaenergie						
Fingerfertigkeit	0	12	12	Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-4	7	5	0	8
Gewandtheit	0	12	13	INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	10	11		
Konstitution	0	12	14	AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	7	8		
Körperkraft	0	12	14	PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	7	8	GP-Sta	art: 120
Geschwindigkeit (GS)	0	8	7	FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	7	8	GP-Re	est: 6

Abenteuerpunkte: 99999 Verfügbar: 93173 Eingesetzt: 6826 Stufe: 6 [99]

Notizen

## MU:15 KL:14 IN:13 CH:15 FF:12 GE:13 KO:14 KK:14 BE: 1

SonderfertElgKeiten (all)gemeins	Sonderfertigkeiten (allgemei	in)					Winner (D)	- T	* 7		
Gaben (F)	The state of the s										
Gaben (F)		Or	iskenni	118			<del></del>				
Gaben (F)	(Stautten/Kiemstaut), Standiest,							_			
Gaben (F)								-			
Kriegekunst (MUKL/CH)	C-1(E)				l	***	` /	_			
Rechne (KL/KL/N)					Ta	ı W		_			
Rechtskunde (KL/KLIN)								_			
Sage numLegenden (KL/IN/CH)   3   3											
Ammbrast (Arr)	V amounte alouite an			4 T. D. 4	l	***	` '				
Relagerungswaffen (Be)		_				T T					
Dolche (Do)			BE-5					_			
Hickwaffen (Hi)		_			<del>-</del>		Sternkunde (KL/KL/IN)	5			
Infanteriewaffen (in)		_					_				
Raufen (Ra)	<del>-</del>	_			1						
Ringen (Ri)		-	_		_		C 1 222 222 222				
Sibel (Si)	<del>-</del>	-	-		<del>-</del>				<u>N</u>		
Wurfnesser (Wm)	-	_	-		<del>-</del>		<del></del>	_			
Natur (B)	<del>-</del>				1		· <del>-   -   -   -   -   -   -   -   -   - </del>	_			
	<u> </u>	-	_		1	1					
Akrobatik (MU/GE/KK)	Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	12	4	1	Tulamidya B 18	7			
Akrobatik (MU/GE/KK)											
Akrobatik (MU/GE/KK)											
Akrobatik (MU/GE/KK)	TT: 11.1 T.1 (5)			_	_		a 1 10				
Athletik (GE/KO/KK)	Körperliche Talente (D)			BE	Ta	W		TaV	<i>N</i>		
Riettern (MU/GE/KK)	<del></del>			BEx2	2		Kusliker Zeichen A 10	5			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)   BEX 2   Schleichen (MU/IN/GE)   BE 2   Boote fahren (GE/KO/KK)   I1	Athletik (GE/KO/KK)			BEx2	2						
Schleichen (MU/IN/GE)   BE   2   Handwork (B)   TaW	Klettern (MU/GE/KK)				7						
Schwimmen (GE/KO/KK)	Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			BEx2	5		•				
Selbstheherrschung (MU/KO/KK)   Sich verstecken (MU/IN/GE)   BE-2   0	Schleichen (MU/IN/GE)			BE			Handwerk (B)	TaV	<i>N</i>		
Sich verstecken (MU/IN/GE)	Schwimmen (GE/KO/KK)			BEx2	8		Boote fahren (GE/KO/KK)	11			
Singen (IN/CH/CH)	Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				3		Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	1			
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	Sich verstecken (MU/IN/GE)			BE-2	0		Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	1			
Tanzen (CH/GE/GE)   BEx2   1   Lederarbeiten (KL/FF/FF)   2     Zechen (IN/KO/KK)   6   Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)   0     Schneidern (KL/IN/FF)   13     Etikette (KL/IN/CH)   3       Etikette (KL/IN/CH)   8       Lehren (KL/IN/CH)   8       Menschenkenntnis (KL/IN/CH)   3       Überreden (MU/IN/CH)   2       Natur (B)   TaW     Fährtensuchen (KL/IN/KO)   0     Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)   4     Fischen/Angeln (IN/FF/KK)   4     Orientierung (KL/IN/IN)   6     Wettervorhersage (KL/IN/IN)   3	Singen (IN/CH/CH) BE-3			0		Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	2				
Zechen (IN/KO/KK)	Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 0->BE			5		Kochen (KL/IN/FF)	0				
Schneidern (KL/FF/FF)	Tanzen (CH/GE/GE)			BEx2	1		Lederarbeiten (KL/FF/FF)	2			
Seefahrt (FF/GE/KK)   13	Zechen (IN/KO/KK)				6		Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0			
Cesellschaft (B)							Schneidern (KL/FF/FF)	0			
Etikette (KL/IN/CH)   3							Seefahrt (FF/GE/KK)	13			
Etikette (KL/IN/CH)   3				-		-					
Gassenwissen (KL/IN/CH)   2	Gesellschaft (B)				Ta	W					
Lehren (KL/IN/CH)	Etikette (KL/IN/CH)				3						
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)         3           Überreden (MU/IN/CH)         2           Natur (B)         TaW           Fährtensuchen (KL/IN/KO)         0           Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	Gassenwissen (KL/IN/CH)				2						
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)         3           Überreden (MU/IN/CH)         2           Natur (B)         TaW           Fährtensuchen (KL/IN/KO)         0           Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	Lehren (KL/IN/CH)				8						
Natur (B)         TaW           Fährtensuchen (KL/IN/KO)         0           Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				3						
Natur (B)         TaW           Fährtensuchen (KL/IN/KO)         0           Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	Überreden (MU/IN/CH)				2						
Fährtensuchen (KL/IN/KO)         0           Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3											
Fährtensuchen (KL/IN/KO)         0           Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	<u> </u>										
Fährtensuchen (KL/IN/KO)         0           Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3								1			
Fährtensuchen (KL/IN/KO)         0           Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	Natur (B)				Ta	W					
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)         4           Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	· <b>-</b>										
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)         4           Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	` '				4						
Orientierung (KL/IN/IN)         6           Wettervorhersage (KL/IN/IN)         3	_							一			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) 3	<del></del>				6		<u> </u>				
				3		<u> </u>					
					T		一				
					m	1	<u> </u>				
	1					1	· <del> </del>	$\dashv$			
	1					1	· <del> </del>	-			
	1					1	+	-			
	1					T	· <del> </del>				
<u> </u>	1					T	· <del> </del>				

Attacke-Basiswer	t: 8 Parade	-Basis	swert: 8	Fe	rnkan	npf-Ba	siswe	ert: 8	Initiativ	/e-I	Basi	swert	: 11
Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK		TP/KK	INI				TP	-	Bruc	hfakto	r
Khunchomer (R)	Sä / BE-2	N	1W+4	12 / 3	0	0/0	13	17	1W+4	2	2		
Sonderfertigkeiten: Aufme Fernkampfwaffe	rksamkeit; Ausw	eichen TP		Kampf im Ternung		r; Wuc P/Entf			FK   Anz	zahl	Ge	schos	se
Waffenloser Kampf Raufen Ringen	TP/KK 10/3 10/3	1N +(	0 9	12	1 V	P(A) W+1 W+1	Ma	ınövei	r:				
Schild	Тур	INI	WM	PA B	ruchfai	ktor							
Wundschwelle: 7 Lebensenergie Ausdauer	Max 1/2 1/3 31 15 10 31 15 10	7					ı	GS:7					
Astralenergie Karmaenergie  nitiative 11 INI-Basis	- BE = +	MOD	+ W6 =										
Rüstung nach Tre			_	RA	LB	  RI		Ges.	gRS	σD	E	Icom	Droid
Werte 0	3 2	2 2	1	1	0	0		2	2 2	<u>1</u>		Gew	FIEN
Rüstungsstück Krötenhaut Summe:	RS   BE     3   2	PA-E	1	nen E + MO + 3 (AT,PA,GE,II		=	A   H   B	eine rme üfte rust opf	00	000			hts 00 00
Ausrüstung, Zube	ehör und W	erkz	euge										

# Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen Kleidung Vermögen Ausrüstung Anzahl Gewicht Wo getragen? Khunchomer 90.0 160.0 Krötenhaut **Proviant** Rationen Verbindungen Notizen