

Profession: Fährnrich zur See: Fährnrich zur See

Familie/Herkunft/Hintergrund

Vorurteile gegen Piraten 6,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	12	12
Klugheit	0	13	13
Intuition	0	10	10
Charisma	0	11	11
Fingerfertigkeit	0	11	11
Gewandtheit	0	12	12
Konstitution	0	12	12
Körperkraft	0	11	11
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8

Basiswerte		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	12	18	30	0	6
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	15	18	33	0	12
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-4	7	3	0	6
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	9	9	GP-Start: 120 GP-Rest: 0	
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	7	7		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	7	7		
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	6	6		

Abenteuerpunkte: 2210 Verfügbar: 1 Eingesetzt: 2209 Stufe: 2 [2]

Held wurde eingegeben oder editiert

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturrkunde (Mittelreich); Meereskundig; Ortskenntnis
(Stadtteil/Kleinstadt); Standfest;

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken

Kampftechniken		BE	AT PA	TaW
Armbrust (Ar)	C	BE-5	17	11
Belagerungswaffen (Be)	D		10	4
Dolche (Do)	D	BE-1	7 10	3
Fechtwaffen (Fe)	E	BE-1	15 13	14
Hieb Waffen (Hi)	D	BE-4	7 7	0
Infanteriewaffen (In)	D	BE-3	8 7	1
Raufen (Ra)	C	BE	9 9	4
Ring en (Ri)	D	BE	7 7	0
Säbel (Sä)	D	BE-2	10 9	5
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	6	0

Körperliche Talente (D)

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	3
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	5
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	0
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	0
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	1
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	5
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	2
Zehen (IN/KO/KK)		5

Gesellschaft (B)

Gesellschaft (B)		TaW	
	Etikette (KL/IN/CH)	7	
	Gassenwissen (KL/IN/CH)	4	
	Lehren (KL/IN/CH)	4	
	Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	7	
	Überreden (MU/IN/CH)	6	
	Überzeugen (KL/IN/CH)	2	

Natur (B)

[illegible]

Wissen (B)

Wissen (B)	TaW
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	5
Geografie (KL/KL/IN)	5
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	5
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	7
Heraldik (KL/KL/FF)	6
Kriegskunst (MU/KL/CH) (Seegefechte)	10
Magiekunde (KL/KL/IN)	1
Rechnen (KL/KL/IN)	8
Rechtskunde (KL/KL/IN)	6
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	4
Schätzen (KL/IN/IN)	6
Staatskunst (KL/IN/CH)	5
Sternkunde (KL/KL/IN)	4

Sprache (KL/IN/CH)

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW
Garethi	A	18	11
Thorwalsch	A	18	9
Tulamidya	B	18	6

Schrift (KL/KL/FF)

Schrift	(KL/KL/FF)	Komp	TaW
Kusliker Zeichen	A	10	10
Tulamidya	B	14	3

Handwerk (B)

[illegible]

Attacke-Basiswert: 7	Parade-Basiswert: 7	Fernkampf-Basiswert: 6	Initiative-Basiswert: 9
----------------------	---------------------	------------------------	-------------------------

[illegible]

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Ausfall; Finte; Linkhand; Parierwaffen I;

Fernkampfwanne	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	9	9	1W+0
Ring	10/3	+0	7	7	1W+0

Manöver:

[illegible]

Wundschwelle: 6	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	30	15	10	7
Ausdauer	33	16	11	8

GS:8

	Max
Astralenergie	
Karmaenergie	

Initiative 9 | INI-Basis - BE = _____ + MOD + W6 = _____ |

[illegible]

Rüstungsstück	RS	BE
Summe:	0	0

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$\underline{7} - \underline{0} + \underline{0} = \underline{7}$$

Wunden (AT,PA,GE,INI)-2, GS-1



	Links	Rechts
Beine	○○○	○○○
Arme	○○○	○○○
Hüfte	○○○	
Brust	○○○	
Kopf	○○○	

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

[illegible]Vermögen[illegible][illegible]

Verbindungen

[illegible]

Notizen

[illegible]