MU 12 KL 13 IN 10 CH 11 FF 11 GE 12 KO 12 KK 11 SO 7 **MR** 3 **GS** 8

Tsael Taltin Name:

Mittelländer Kultur: Mittelländische Rasse:

Profession: Fähnrich zur See: Fähnrich zur See

Geschlecht: männlich Geburtsdatum: 8. Hesinde 1003 BF

Größe: **Gewicht:** 90 Finger (181 cm) 81 Stein Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: blau

Stand: Titel:

Vorteile und Nachteile

Verbindungen: 15; Veteran; Arroganz: 6; Geiz: 6; Prinzipientreue: 10; Schlechter Ruf: 6; Schulden: 2000; Verpflichtungen;

Vorurteile gegen Piraten 6;

AP: Basis AT: **FK:** 6 **INI:** 2209 LeP: 15 10 Stufe: 16 1/3 **AuP:** 33 PA: Ausweichen: 7 Stufe*: AP*: 11

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit; Ausfall; Finte; Kulturkunde (Mittelreich); Linkhand;

Meereskundig; Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt); Parierwaffen I; Standfest; TS

Dolch Kriegskunst (Seegefechte); DK: H INI: 0 AT: 1 PA: 3 TP: 1W+1 BF: 2

> INI: WM: PA: BF:

INI: 1 AT: 15 PA: 13 TP: 1W+3

/ / / / / FK: TP: Entf:

/ / / TP-Entf:

BF: 2

Rüstung

Rapier

DK: N

Ko 0 Br 0 Rü 0 Ba 0 LA 0 RA 0 LB 0 RB 0

Ges. 0 **gRS** 0 **gBE** 0

Gaben (G)]	[aW
Kampftechnik	en BE	AT/PAT	[aW
Armbrust	BE-5	17 c	11
Belagerungsw.		10 E	4
Dolche	BE-1	7 10 E	3
Fechtwaffen	BE-1	15 13 E	14
Hiebwaffen	BE-4	7 7 E	0
Infanteriewaffen	BE-3	8 7 E	1
Raufen	BE	9 9 c	4
Ringen	BE	7 7 c	0
<u>Säbel</u>	BE-2	10 9 c	5
Wurfmesser	BE-3	6 0	0
Körperliche Ta	alente (D)	BET	[aW
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	3
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	6
~~		DE 0	1 ~

Sabel	BE-Z	10 9 D	<u> </u>
Wurfmesser	BE-3	6 c	0
Körperliche Ta	alente (D)	BET	<u>aW</u>
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	3
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	6
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	5
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	0
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx2	6
Selbstbeherr.	(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
Zechen	(IN/KO/KK)		5
Gesellschaft (B	3)	T	<u>aW</u>
Etikette	(KL/IN/CI	H)	7
Gassenwissen	(KL/IN/CI	H)	4

(KL/IN/CH)

(KL/IN/CH)

Lehren

Menschenk.

Überreden	(MU/IN/CH)	6
Überzeugen	(KL/IN/CH)	2
Natur (B)		TaW
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	. 0
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)	4
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	1
Orientierung	(KL/IN/IN)	4
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	4
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	1
Wissen (B)		<u>TaW</u>
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)	10
(Seegefechte)		
Magiekunde	(KL/KL/IN)	1
Rechnen	(KL/KL/IN)	8
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	6
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	4
Schätzen	(KL/IN/IN)	6
Staatskunst	(KL/IN/CH)	5
Sternkunde	(KL/KL/IN)	4
Sprachen (A) (K	L/IN/CH)	K TaW
Garethi		18 11
Thorwalsch		18 9
Tulamidya		18 6
Schrift (A) (KI	L/KL/FF)	K TaW

Kusliker Zeichen		10	10
Tulamidya		14	3
Handwerk (B)]	<u>ГаW</u>	
Boote fahren	(GE/KO/KK)		6
Handel	(KL/IN/CH)		7
Hauswirtschaft	(IN/CH/FF)		1
Heilk.: Krankheiten	(MU/KL/CH)		2
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)		2
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)		_1
Kartografie	(KL/KL/FF)		7
Kochen	(KL/IN/FF)		0
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)		0
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)		4
Schneidern	(KL/FF/FF)		0
Seefahrt	(FF/GE/KK)		13

Name:	Tsael Taltin
Rasse:	Mittelländer
Kultur:	Mittelländische Städte/Hafenstädte und Städte an großen
	Flüssen/Städte mit wichtigem Tempel/Pilgerstätte
Profession:	Fähnrich zur See: Fähnrich zur See

Geschlecht:	männlich	Stand:
Geburtsdatum:	8. Hesinde 1003 BF	Titel:
Größe:	90 Finger (181 cm)	Sozialstatus: 7
Gewicht:	81 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe:	schwarz	
Augenfarbe:	blau	
Aussehen:		

Vorteile und Nachteile

Verbindungen: 15, Veteran, Arroganz: 6, Geiz: 6, Prinzipientreue: 10, Schlechter Ruf: 6, Schulden: 2000, Verpflichtungen,

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		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	7	7		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	7	7	GP-Sta	rt: 120
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	6	6	GP-Re	st: 0

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

™ T		•			
1	വ	11/	76	วท	١.
1 7	. , ,	ш.	<i>-</i>		

MU:12 KL:13	IN:10	CH:11	FF:11	GE:12	KO:12	KK:11	BE: 0

Sonderfertigkeiten (allgemei	in)						Wissen (B)	TaV	X 7
Kulturkunde (Mittelreich): Meereskundig:	_	tskennt	nis				Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	5	<u> </u>
(Stadtteil/Kleinstadt); Standfest;	01							5	
							Geografie (KL/KL/IN) Geschichtswissen (KL/KL/IN)	5	
							Götter und Kulte (KL/KL/IN)	7	
Gaben (F)				1 -	Га\	X 7	Heraldik (KL/KL/FF)	6	
T				+	ı a		Kriegskunst (MU/KL/CH) (Seegefechte)	10	
				+	\dashv		Magiekunde (KL/KL/IN)	10	
							Rechnen (KL/KL/IN)	8	
Kampftechniken		BE	AT PA	1 -	Га\	13 7	` '	6	
•	С	BE-5	17	_	_	vv	Rechtskunde (KL/KL/IN)	4	
Armbrust (Ar)	D	BE-3		1	-		Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		
Belagerungswaffen (Be)	_	DE 1	7 10	4			Schätzen (KL/IN/IN)	6	
Dolche (Do)	D	BE-1	7 10	3	-		Staatskunst (KL/IN/CH)	5	
Fechtwaffen (Fe)	Е	BE-1	15 13	1	-		Sternkunde (KL/KL/IN)	4	
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	7 7	(\dashv	
Infanteriewaffen (In)	D	BE-3	8 7	1					
Raufen (Ra)	С	BE	9 9	4	-				
Ringen (Ri)	D	BE	7 7	(-		C 1		
Säbel (Sä)	D	BE-2	10 9	5	-		Sprache (KL/IN/CH) Komp	TaV	<u>v</u>
Wurfmesser (Wm)	С	BE-3	6	()		Garethi A 18	11	
4	_			+		<u> </u>	Thorwalsch A 18	9	
							Tulamidya B 18	6	
Körperliche Talente (D)			BE		Га	W			
Athletik (GE/KO/KK)			BEx2	: 3	3				
Klettern (MU/GE/KK)			BEx2	: 6	5		Schrift (KL/KL/FF) Komp	TaV	V
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			BEx2	5	5		Kusliker Zeichen A 10	10	
Schleichen (MU/IN/GE)			BE	()		Tulamidya B 14	3	
Schwimmen (GE/KO/KK)			BEx2	: 6	5				
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	5				
Sich verstecken (MU/IN/GE)			BE-2	()		-	•	
Singen (IN/CH/CH)			BE-3	_			Handwerk (B)	TaV	V
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)			0->B	+	5		Boote fahren (GE/KO/KK)	6	
Tanzen (CH/GE/GE)			BEx2	+			Handel (KL/IN/CH)	7	
Zechen (IN/KO/KK)			72	5	_		Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	1	
Zeenen (I Wito/Rit)				+	_		Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)	2	
				+			Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	2	
							Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	1	
Gesellschaft (B)				1 -	Га	X 7	Kartografie (KL/KL/FF)	7	
Etikette (KL/IN/CH)				+ 7		_	Kochen (KL/IN/FF)	0	
Gassenwissen (KL/IN/CH)				1 4	-	_		0	
Lehren (KL/IN/CH)				4	_		Lederarbeiten (KL/FF/FF)	4	
				-			Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				7	-	_	Schneidern (KL/FF/FF) Soofabet (FE/CE/VV)	0 13	
Überreden (MU/IN/CH)				1		_	Seefahrt (FF/GE/KK)	13	
Überzeugen (KL/IN/CH)				2	_		+		
+				+	-		+		
						<u> </u>	+		
Notur (D)				1 -	r·	11 7	+		
Natur (B)				_	ΓaV	vv	+		
Fährtensuchen (KL/IN/KO)				(+		
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				4			+		
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				1			+		
Orientierung (KL/IN/IN)				4			+		
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				4	-		+		
Wildnisleben (IN/GE/KO)				1	Ц				
				1					
				_					
				\bot					
				$oldsymbol{\perp}$					
		_		\perp					

Attacke-Basiswe	rt: 7 Parade-	Basiswert:	7 Fernk	ampf-Basis	wert: 6 In	nitiative-Basiswert: 9)
Nahkampfwaffe Rapier (R)	TYP/eBE Fe / BE-1	DK TP N 1W+3	12 / 4 1	VI WM A 0 / 0 1	5 13 1V	W+3 2 2	П
Dolch (L)	Do / BE-1	H 1W+1	12/5	0 /-1 1	3 11	N+1 2 2	
Sonderfertigkeiten: Aufme	erksamkeit; Ausfall	; Finte; Linkh	nand; Parierwaf	fen I;			
Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP Ent	tfernung	TP/Entfern	nung FK	Anzahl Geschosse	H
Waffenloser Kampf Raufen Ringen	TP/KK 10/3 10/3	INI A	AT PA 9 9 7 7	TP(A) 1W+0 1W+0	Manöver:		
Schild	' '	INI WM		nfaktor			
Wundschwelle: 6 Lebensenergie Ausdauer	Max 1/2 1/3 30 15 10 33 16 11	1/4 7 8			GS:8		
Astralenergie Karmaenergie	Max						
Rüstung nach Tre Name Werte INI-Basi	efferzonen (a				Ges. gI	RS gBE Gew P	reis
	 		+ +		+ +		
Rüstungsstück	RS BE	<u>7</u>	When $BE + MOD = 0 + 0 = 0$ $AT,PA,GE,INI)-2$	= <u>7</u>	Beine	Links Rechts 000 000 000 000 000 000 000 000	<u> </u>
Ausrüstung, Zub	ehör und We	rkzeuge					

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung					
• • •		ı	1		
Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?	Vermögen	
Armschienen (Paar), Leder	1	40.0	 		
Beinschienen (Paar), Leder	1	40.0	 		
Dolch	1	20.0	 		
Gürteltasche, Hartleder	1	4.0	 		
Hemd	3	45.0	 		
Uniform	1	15.0	 		
Hose	2	60.0	 	I —	
Kapuzenumhang, lang	5	80.0 20.0	 		
Kohlestift	5 1		 	Proviant	Pationon
Lederharnisch Leichte Stiefel	1	180.0 75.0	 	Fioviani	Rationen
	10	10.0	 	l —	
Pergament Offizierspatent	10	1.0	 		
Rapier	1	45.0	 	<u> </u>	
Unterhose	10	200.0	+		
Paar Socken	10	200.0	+		
Waffenpflegeutensilien	10	40.0	+		
warrenpriegeniensmen	1	40.0	+		
			 		
			 		
			 		
		†	 		
			 		
			†		
			†	Verbindungen	
			1	· • · • · · · · · · · · · · · · · · · ·	
		<u> </u>	<u> </u>		
			<u> </u>		
			 		
		l	·		
Notizen					
Notizen					