#### MU 14 KL 14 IN 14 CH 12 FF 15 GE 16 KO 13 KK 13 SO 4 **MR** 4 **GS** 7

Name: Nostria

Kultur: Andergast/Nostria, Rasse: Mittelländer

**Profession:** Spitzel: Geheimagent

Geburtsdatum: 18. Rahja 1003 BF Geschlecht: männlich

Größe: **Gewicht:** 85 Finger (171 cm) 71 Stein Haarfarbe: blond Augenfarbe: dunkelbraun

**Stand:** Titel:

#### Vorteile und Nachteile

Beidhändig; Soziale Anpassungsfähigkeit; Verbindungen: 20; Prinzipientreue: 5;

LeP: Basis AT: 9 **FK:** 8 **INI:** 1980 15 10 12 **Stufe:** AP:  $17^{-1/3}$ **AuP:** 34 8 PA: Ausweichen: 12 Stufe\*: 99 AP\*: 98019 11

#### Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit; Ausweichen I; Finte; Gezielter Stich; Kulturkunde (Andergast/Nostria); Meister der Improvisation; Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil);

Wuchtschlag;

## üstung

Rapier

Linkhand

DK: N

DK: H

INI:

FK:

0 Br 3 Rü 3 Ba 3 LA 0 RA 0 LB 1 RB 1

TP-Entf:

Entf:

INI: 1 AT: 15 PA: 10 TP: 1W+3

INI: 0 AT: 11 PA: 15 TP: 1W+1

PA:

WM:

BF: 2

BF: 0

BF:

/ / / / /

/ / /

es. 2 gRS 2 gBE 2

TP:

D.:
Rü Ko
Ko
Ges

Gaben (G)			TaW
Kampftechnike	en BE	AT/PA	<u>TaW</u>
Bogen	BE-3	9	E 1
Dolche	BE-1	13 17	D 12
Fechtwaffen	BE-1	17 13	е 12
<b>Hiebwaffen</b>	BE-4	10 9	D 1
Infanteriewaffen	BE-3	10 9	<u> 1</u>
Raufen	BE	11 10	c 3
Ringen	BE	11 11	<u> 4</u>
<u>Säbel</u>	BE-2	9 9	D 0
Wurfmesser	BE-3	8	c 0
Körperliche Ta	alente (D)	BE	<u>TaW</u>
Akrobatik	(MU/GE/KK)	BEx2	
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	2 5
Gaukeleien	(MU/CH/FF)	BEx2	<del></del>
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	
Reiten	(CH/GE/KK)	BE-2	_
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	8
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx2	2 4
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		7
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	7
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	0
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->B	E 6
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx2	2 0
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	BEx2	2 4
Zechen	(IN/KO/KK)		1
Gesellschaft (B	)		<u>TaW</u>
Betören	(IN/CH/C	H)	2

Etikette	(KL/IN/CH)		7
Gassenwissen	(KL/IN/CH)		6
Menschenk.	(KL/IN/CH)		5
Schauspielerei	(MU/KL/CH)		3
Sich verkleiden	(MU/CH/GE)		4
Überreden	(MU/IN/CH)		5
Natur (B)		1	<u>aW</u>
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)		3
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)		4
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)		3
Orientierung	(KL/IN/IN)		3
Wildnisleben	(IN/GE/KO)		1
Wissen (B)		1	aW
Geografie	(KL/KL/IN)		3
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)		3
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)		1
Heraldik	(KL/KL/FF)		5
Rechnen	(KL/KL/IN)		4
Rechtskunde	(KL/KL/IN)		3
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)		2
Schätzen	(KL/IN/IN)		2
Staatskunst	(KL/IN/CH)		2
Sprachen (A) (KI	_/IN/CH)	ΚŢ	<u>aW</u>
Garethi		18	12
Thorwalsch		18	9
Schrift (A) (KL	/KL/FF)	ΚŢ	<u>aW</u>
Kusliker Zeichen		10	9
Handwerk (B)		7	<u>aW</u>
Abrichten	(MU/IN/CH)		1

)E 2		
Ackerbau	(IN/FF/KO)	1
Handel	(KL/IN/CH)	<u>3</u> 5
Heilk.: Gift	(MU/KL/IN)	5
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	5
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	0
Kochen	(KL/IN/FF)	0
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	1
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Schlösser knacken	(IN/FF/FF)	5
Schneidern	(KL/FF/FF)	1

Name:	Nostria
Rasse:	Mittelländer
Kultur:	Andergast/Nostria, Küstengebiete, Stadt
Profession:	Spitzel: Geheimagent

Geschlecht:	männlich	Stand:
Geburtsdatum:	18. Rahja 1003 BF	Titel:
Größe:	85 Finger (171 cm)	Sozialstatus: 4
Gewicht:	71 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe:	blond	
Augenfarbe:	dunkelbraun	
Aussehen:		

### Vorteile und Nachteile

Beidhändig, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen: 20, Prinzipientreue: 5,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	14	14
Klugheit	0	14	14
Intuition	0	14	14
Charisma	0	12	12
Fingerfertigkeit	0	15	15
Gewandtheit	0	16	16
Konstitution	0	13	13
Körperkraft	0	13	13
Geschwindigkeit (GS)	0	9	7

Basiswerte		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	11	20	31	0	7
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	12	22	34	0	13
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-4	8	4	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	12	12		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	9	9		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	9	9	GP-Sta	rt: 160
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8	GP-Re	st: 6

Abenteuerpunkte: 99999 Verfügbar: 98019 Eingesetzt: 1980 Stufe: 1 [99]

N	O	ti	7	eı	n
Τ.	$\mathbf{v}$	U		•	L

# MU:14 KL:14 IN:14 CH:12 FF:15 GE:16 KO:13 KK:13 BE: 2

							_	
Sonderfertigkeiten (allgemei	in)					Wissen (B)	TaV	N
Kulturkunde (Andergast/Nostria); Meister	_	Impro	visation; Or	tskenr	ntnis	Geografie (KL/KL/IN)	3	<u> </u>
(Kleinstadt/Stadtteil);			·			Geschichtswissen (KL/KL/IN)	3	
						Götter und Kulte (KL/KL/IN)	1	
						<del>-</del>	5	
Gaben (F)				Та	<b>13</b> 7	Heraldik (KL/KL/FF)	_	
T				1 a	T	Rechnen (KL/KL/IN)	4	
+					┢	Rechtskunde (KL/KL/IN)	3	
						Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	2	
K 6 1 1						Schätzen (KL/IN/IN)	2	
Kampftechniken	_	BE	AT PA	Ta	W	Staatskunst (KL/IN/CH)	2	
Bogen (Bo)	Е	BE-3	9	1	<b>├</b>			
Dolche (Do)	D	BE-1	13 17	12	Ь			
Fechtwaffen (Fe)	Е	BE-1	17 13	12	<u> </u>			
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	10 9	1	$oldsymbol{ol}}}}}}}}}}}}}}}}}}$	Sprache (KL/IN/CH) Komp	TaV	V
Infanteriewaffen (In)	D	BE-3	10 9	1		Garethi A 18	12	
Raufen (Ra)	С	BE	11 10	3		Thorwalsch A 18	9	
Ringen (Ri)	D	BE	11 11	4			一	
Säbel (Sä)	D	BE-2	9 9	0		+	-	
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8	0	T		!	<del></del>
(,,,,,,	Ť		-	Ť	t	Schrift (KL/KL/FF)   Komp	TaV	X/
		$\vdash$			$\vdash$	<del></del>	9	· •
	_					Kusliker Zeichen A 10	9	
Värnarliaha Talanta (D)			Lpe	L T-	***	+		
Körperliche Talente (D)			BE	Ta	·W			
Akrobatik (MU/GE/KK)			BEx2	4	₩	II 1 1 (P)		
Athletik (GE/KO/KK)			BEx2	5	₩	Handwerk (B)	TaV	V
Gaukeleien (MU/CH/FF)			BEx2	7	<b>└</b>	Abrichten (MU/IN/CH)	1	
Klettern (MU/GE/KK)			BEx2	4	ــــــ	Ackerbau (IN/FF/KO)	1	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			BEx2	5		Handel (KL/IN/CH)	3	
Reiten (CH/GE/KK)			BE-2	6		Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)	5	
Schleichen (MU/IN/GE)			BE	8		Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	5	
Schwimmen (GE/KO/KK)			BEx2	4		Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	2	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7		Kochen (KL/IN/FF)	0	
Sich verstecken (MU/IN/GE)			BE-2	7		Lederarbeiten (KL/FF/FF)	1	
Singen (IN/CH/CH)			BE-3	0	t	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)			0->BE	6	${f -}$	Schlösser knacken (IN/FF/FF)	5	
Tanzen (CH/GE/GE)			BEx2	0	$\vdash$		1	
-			BEx2	_	$\vdash$	Schneidern (KL/FF/FF)	1	
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			BEXZ	4	$\vdash$			
Zechen (IN/KO/KK)				1	├		_	
+					$\vdash$	+		
							_	
G 11 1 2 (P)								
Gesellschaft (B)				Ta	W			
Betören (IN/CH/CH)				2	<u> </u>			
Etikette (KL/IN/CH)				7				
Gassenwissen (KL/IN/CH)				6				
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				5				
Schauspielerei (MU/KL/CH)				3				
Sich verkleiden (MU/CH/GE)				4		1		
Überreden (MU/IN/CH)				5	T	+	一	
				Ť	T	+	-	
+					t	+		
					Ь—	+	$\dashv$	
Natur (B)				Та	W	+		
					. vv	+		
Fährtensuchen (KL/IN/KO)				3	$\vdash$	+		
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				4	<del>                                     </del>			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				3	<u> </u>			
Orientierung (KL/IN/IN)				3	<u> </u>			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				1	Ь			
						-		

Attacke-Basisw	ert: 9 Parade-	Basiswert	9 Fe	ernkampf-Ba	siswert: 8	Initiative	e-Basiswert: 12
Nahkampfwaffe Rapier (1-BK R)	TYP/eBE Fe/BE-1	DK TP	TP/KK -3 12 / 4	INI WM 1 0/0	AT   PA   15   10	TP 1W+3 2	Bruchfaktor
Linkhand (1-BK L)	Do / BE-1	H 1W-	-1 12/5	0 0/1	11 15	1W+1 (	
Sonderfertigkeiten: Aufn	nerksamkeit; Auswe	eichen I; Fin	te; Gezielter S	Stich; Wuchts	chlag;		
Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP E	intfernung	TP/Entf	ernung	FK Anza	hl Geschosse
Waffenloser Kampf Raufen	TP/KK 10/3	INI +0	AT PA	1W+1	Manöver	r:	
Schild	Typ	+0   INI   WI	10   10 M   PA   B	ruchfaktor			
Wundschwelle: 7 Lebensenergie Ausdauer	Max 1/2 1/3 31 15 10 34 17 11	1/4 7 8			GS:7		
Astralenergie Karmaenergie	Max						
Rüstung nach Tr Name Ko Werte 0		nktiv)	A RA	LB RI	3 Ges. 2		BE Gew Preis
Rüstungsstück Beinschienen (Paar), Lec Lederharnisch Summ	3 3	9 -	ichen BE + MO 2 + 3  n (AT,PA,GE,I	= 10 NI)-2, GS-1	Beine Arme Hüfte Brust Kopf	000	000
Ausrüstung, Zul	ehör und We	erkzeug	2				

 $\Gamma$ 

# Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung				
Ausrüstung	Anzahl Gewicht	Wo getragen?	Vermögen	
Beinschienen (Paar), Leder	1 40.0	gg		
ederharnisch	1 180.0			
inkhand	1 30.0			
Rapier	1 45.0			
		<b></b> _		ı
		<b></b>	Proviant	Rationen
		<del>                                     </del>		
		<del></del>		
		<del></del>	-	
		<del>                                     </del>		
		<del>                                     </del>		
		<del></del>	-	
		<del>                                     </del>		
		<del>                                     </del>		
		<del> </del>		
		<del>                                     </del>		
			Verbindungen	
	<u> </u>			