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

Name: Tsael Taltin

Rasse: Mittelländer Kultur: Mittelländische

Profession: Fähnrich zur See: Fähnrich zur See

**Geschlecht:** männlich **Geburtsdatum:** 8. Hesinde 1003 BF

Größe: 90 Finger (181 cm) Gewicht: 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;

LeP: Basis AT: **FK:** 6 **INI:** AP: 2209 15 10 Stufe:  $16^{-1/3}$ AP\*: **AuP:** 33 PA: Ausweichen: 7 Stufe\*: 2 11

#### Sonderfertigkeiten:

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

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

(Seegefechte); Wuchtschlag;

Rapier

DK: N INI: 1 AT: 15 PA: 13 TP: 1W+3 BF: 2

Dolch

DK: H INI: 0 AT: 1 PA: 3 TP: 1W+1 BF: 2

INI: WM: PA: BF:

FK: TP: Entf: / / / /

TP-Entf: / / / / /

#### Rüstung

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

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

Gaben (G)				<u>aW</u>
Kampftechnik	en BE	AT/P	<u> </u>	<u>aW</u>
Armbrust	BE-5	17	С	<u>11</u>
Belagerungsw.		10	D	4
Dolche	BE-1	7 10	) D	3
Fechtwaffen	BE-1	15 13	8 E	14
<b>Hiebwaffen</b>	BE-4	7 7	D	0
Infanteriewaffen	BE-3	8 7	D	1
Raufen	BE	9 9	С	4
Ringen	BE	7 7	D	0
Säbel	BE-2	10 9	D	5
Wurfmesser	BE-3	6	С	0
Körperliche Ta	alente (D)	Bl	E <b>T</b>	_
Athletik	(GE/KO/KK)	BE	x2	3
Klettern	(MU/GE/KK)	BE	x2	6
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BE	x2	5
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE		0
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BE	x2	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
<b>Tanzen</b>	(CH/GE/GE)	BE	x2	2
Zechen	(IN/KO/KK)			5
Gesellschaft (B	3)		T	<u>aW</u>
Etikette	(KL/IN/C	H)		7
Gassenwissen	(KL/IN/C	H)		4
Lehren	(KL/IN/C	H)		4
Menschenk.	(KL/IN/C	H)		7

Überreden	(MU/IN/CH)	6
Überzeugen	(KL/IN/CH)	2
Natur (B)		TaW
<b>Fährtensuchen</b>	(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
<u>Heraldik</u>	(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	/KL/FF)	K TaW

Kusliker Zeichen		10	10
Tulamidya		14	3
Handwerk (B)		7	ΓaW
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]
------------------	------	------------	---	-------------	------	--------------

Notizen		

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

Sonderfertigkeiten (allgemei	in)						Wissen (B)	TaV	<b>X</b> 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\	<b>X</b> 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\	<b>11</b> 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	(	)		<del>-</del>	•	
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	<b>X</b> 7	Kartografie (KL/KL/FF)	7	
Etikette (KL/IN/CH)				+ 7		_	Kochen (KL/IN/FF)	0	
Gassenwissen (KL/IN/CH)				1 4	-	_	<del></del>	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)	0 13	
Überreden (MU/IN/CH)				1		_	Seefahrt (FF/GE/KK)	13	
Überzeugen (KL/IN/CH)				2	_		+		
+				+	-		+		
						<u> </u>	+		
Notur (D)				1 -	r·	<b>11</b> 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				
				_					
				_					
				$\bot$					
				$oldsymbol{\perp}$					
		_		$\perp$					

Attacke-Basiswe	ert: 7 Parade-	Basiswert:	7 Fe	rnkampf-Ba	siswert: 6	Initiative	Basiswert: 9
Nahkampfwaffe Rapier (R)	TYP/eBE Fe / BE-1	DK TP N 1W+3	TP/KK	INI WM 1 0/0	AT   PA   15   13	TP 1W+3 2	Bruchfaktor
Dolch (L)	Do / BE-1	H 1W+1	12 / 5	0 0/-1	1 3	1W+1 2	2
Sonderfertigkeiten: Aufm	erksamkeit; Finte;	Linkhand; Pa	rierwaffen I;	Wuchtschlag	;		
Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP En	tfernung	TP/Entf	ernung []	FK Anzal	l Geschosse
Waffenloser Kampf Raufen	TP/KK   10/3	INI +0	AT   PA 9   9	TP(A)	Manöver	:	
Ringen Schild	10/3 Typ	+0 INI WM	7 7	1W+0			
Wundschwelle: 6 Lebensenergie Ausdauer	Max 1/2 1/3 30 15 10 33 16 11	1/4 7 8			GS:8		
Astralenergie Karmaenergie	Max	0					
Initiative 9   INI-Bas	s - BE = +	MOD + W6 =	I				
Rüstung nach Tro Name Ko Werte 0	efferzonen (a   Br   Rü   0   0	aktiv) Ba LA	RA 0	LB RF	3 Ges. 0	gRS gI 0 0	BE Gew Preis
Rüstungsstück Summe	RS   BE	Wunden	$\frac{0+0}{0}$	$= 7$ $\overline{\text{NI}-2, GS-1}$	Beine Arme Hüfte Brust Kopf	000	
Ausrüstung, Zub	ehör und We	erkzeuge					

# Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

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