

Name: Tsael Taltin

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelländische Städte/Hafenstädte und Städte an großen
Flüssen/Städte mit wichtigem Tempel/Pilgerstätte

Profession: Fährnrich zur See: Fährnrich zur See

Geschlecht: männlich

Geburtsdatum: 8. Hesinde 1003 BF

Größe: 90 Finger (181 cm)

Gewicht: 81 Stein

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Aussehen:

Stand:

Titel:

Sozialstatus: 7

Familie/Herkunft/Hintergrund

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	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]

Notizen

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
Hiebswaffen (Hi)	D	BE-4	7 7	0
Infanteriewaffen (In)	D	BE-3	8 7	1
Raufen (Ra)	C	BE	9 9	4
Ringen (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; Finte; Linkhand; Parierwaffen I; Wuchtschlag;

Fernkampf­waffe	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
Ringen	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]

Verbindungen

Notizen