

**Name:** Nessa  
**Rasse:** Mittelländer  
**Kultur:** Bornland/Landadel  
**Profession:** Taugenichts/Taugenichts

<b>Geschlecht:</b> männlich	<b>Stand:</b>
<b>Geburtsdatum:</b> 11. Praios 1003 BF	<b>Titel:</b>
<b>Größe:</b> 92 Finger (184 cm)	<b>Sozialstatus:</b> 10
<b>Gewicht:</b> 84 Stein	<b>Familie/Herkunft/Hintergrund</b>
<b>Haarfarbe:</b> braun	
<b>Augenfarbe:</b> schwarz	
<b>Aussehen:</b>	

### Vorteile und Nachteile

Adlige Abstammung, Besonderer Besitz Familienerbstück, Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen: 15, Zeitgefühl, Arroganz: 5, Sucht Alkohol (6), Unstet, Vorurteile gegen Praiosgeweihte 6,

### Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	14	14
Klugheit	0	9	10
Intuition	0	14	14
Charisma	0	14	14
Fingerfertigkeit	0	11	11
Gewandtheit	0	14	14
Konstitution	0	12	13
Körperkraft	0	12	12
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8

### Basiswerte

	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$	10	18	30	1	6
Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$	10	20	32	1	12
Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$					
Karmaenergie					
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$	-4	7	3	0	7
INI-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$	0	11	11		
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$	0	8	8		
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$	0	8	8		
FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$	0	7	7		

Abenteuerpunkte: 1860 Verfügbar: 237 Eingesetzt: 1623 Stufe: 1 [1]

### Notizen

**Sonderfertigkeiten (allgemein)**

Kulturkunde (Bornland); Sumpfkundig;

**Gaben (F)**

	TaW

**Kampftechniken**

	BE	AT PA	TaW
Bogen (Bo)	E BE-3	8	1
<b>Dolche (Do)</b>	D BE-1	10 9	3
<b>Hieb Waffen (Hi)</b>	D BE-4	8 8	0
<b>Raufen (Ra)</b>	C BE	10 10	4
<b>Ringen (Ri)</b>	D BE	9 9	2
<b>Säbel (Sä)</b>	D BE-2	8 8	0
Schwerter (Sc)	E BE-2	13 12	9
<b>Wurfmesser (Wm)</b>	C BE-3	10	3

**Körperliche Talente (D)**

	BE	TaW
<b>Athletik (GE/KO/KK)</b>	BEx2	5
Gaukeleien (MU/CH/FF)	BEx2	4
<b>Klettern (MU/GE/KK)</b>	BEx2	5
<b>Körperbeherrschung (MU/IN/GE)</b>	BEx2	5
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	5
<b>Schleichen (MU/IN/GE)</b>	BE	5
<b>Schwimmen (GE/KO/KK)</b>	BEx2	5
<b>Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)</b>		5
<b>Sich verstecken (MU/IN/GE)</b>	BE-2	2
<b>Singen (IN/CH/CH)</b>	BE-3	5
<b>Sinnenschärfe (KL/IN/IN)</b>	0->BE	5
<b>Tanzen (CH/GE/GE)</b>	BEx2	5
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	BEx2	2
<b>Zechen (IN/KO/KK)</b>		7

**Gesellschaft (B)**

	TaW
Betören (IN/CH/CH)	6
Etikette (KL/IN/CH)	7
Gassenwissen (KL/IN/CH)	7
<b>Menschenkenntnis (KL/IN/CH)</b>	7
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	5
<b>Überreden (MU/IN/CH)</b>	7

**Natur (B)**

	TaW
<b>Fährtsuchen (KL/IN/KO)</b>	1
<b>Orientierung (KL/IN/IN)</b>	2
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	2
<b>Wildnisleben (IN/GE/KO)</b>	4

**Wissen (B)**

	TaW
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	10
Geografie (KL/KL/IN)	3
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	6
<b>Götter und Kulte (KL/KL/IN)</b>	5
Heraldik (KL/KL/FF)	5
Magiekunde (KL/KL/IN)	3
<b>Rechnen (KL/KL/IN)</b>	3
<b>Sagen und Legenden (KL/IN/CH)</b>	7
Schätzen (KL/IN/IN)	3
Staatskunst (KL/IN/CH)	5

**Sprache (A) (KL/IN/CH)**

	Komp	TaW
Alaani	21	4
Bosparano	21	4
Füchsisch	12	4
<b>Garethi</b>	18	7
Nujuka	15	6

**Schrift (A) (KL/KL/FF)**

	Komp	TaW
Altes Alaani	18	2
Kusliker Zeichen	10	5

**Handwerk (B)**

	TaW
Ackerbau (IN/FF/KO)	4
Falschspiel (MU/CH/FF)	6
Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	3
<b>Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)</b>	3
<b>Holzbearbeitung (KL/FF/KK)</b>	2
<b>Kochen (KL/IN/FF)</b>	3
<b>Lederarbeiten (KL/FF/FF)</b>	1
<b>Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)</b>	2
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	1
<b>Schneidern (KL/FF/FF)</b>	3



