



Horasischer Cavalliere aus Bethana

blaue Augen, hellbraunes Haar, adlig, ledig, 1,68 Schritt groß, 62 Stein schwer, 22 Götterläufe alt, will sich einen Namen machen, will Kontakte zur Elite knüpfen

Vorteile

Adel I, Begabung: Betören [w20 neu würfeln], Flink [GS+1], Gutaussehend I [Betören, Überreden, Handel +1], Herausragende Kampftechnik: Fechtwaffen [KTW+1], Herausragender Sinn: Gehör [Sinnesschärfe +1], Waffenbegabung: Fechtwaffen [Krit Bestätigung wiederholen]

Nachteile

Farbenblind [z.B. Heraldik]; **Kälteempfindlich** [Kältestufe+1]; Niedrige Seelenkraft; Schwäche: **Arroganz, Eitelkeit**; Angewohnheit: **Langschläfer**; Laster [Willenskraftprobe]: **Spielsucht, Verschwendungssucht**; Verpflichtung I: gegenüber Lehnsherrn

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fächersprache; Spezialisierung: Kartenspiele; Etikette: Benehmen; Heraldik; Lippenlesen; Ortskenntnis Bethana; Schmerzen unterdrücken [Selbstbeherrschungsprobe]

Kampfsonderfertigkeiten

Einhändiger Kampf [AT+1 PA+1 TP+1]; Finte I [AT-1→PA-2]; Präziser Stich I [AT-2→TP+2]; Verbessertes Ausweichen I

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	13	13	15	8	14	12	12

Abenteuerpunkte (AP)	1100, 3 übrig
Lebenspunkte (LeP)	29
Astralpunkte (AsP)	0
Seelenkraft (SK)	1
Zähigkeit (ZK)	1
Ausweichen (AW)	7
Initiative (INI)	w6+14
Geschwindigkeit (GS)	9 Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	6
Schicksalspunkte	3

Sprachen: Garethi (Muttersprache), Bosparano III

Schriften: Kusliker Zeichen, Altimperiale Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Rapier +1/0 Krit.Best. wiederholen	15 +1	9 +1	13	mittel	w6+3 +1
Dolch	13 +1	8 +1	12	kurz	w6+1 +1
Raufen	13	8	12	kurz	w6

Fernkampf	Angriff (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Dolch	6	6	2/10/15	w6+1

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Kleidung	0	0	-	-

Zustand	I -1	II -2	III -3	IV -4
Schmerz [Geschwindigkeit]	22	15	7	5
Furcht [Geschwindigkeit %]				
Lähmung				
Verwirrung				

Talent		Probe	FW
Körpertalente			
Fliegen	MU IN GE	13 13 14	0
Gaukeleien	MU CH FF	13 15 8	0
Klettern	MU GE KK	13 14 12	7
Körperbeherrschung	GE GE KO	14 14 12	7
Kraftakt	KO KK KK	12 12 12	0
Reiten	CH GE KK	15 14 12	10
Schwimmen	GE KO KK	14 12 12	7
Selbstbeherrschung	MU MU KO	13 13 12	7
Singen	KL CH KO	13 15 12	7
Sinnesschärfe Gehör+1, Lippenlesen	KL IN IN	13 13 13	7
Tanzen	KL CH GE	13 15 14	7
Taschendiebstahl	MU FF GE	13 8 14	0
Verbergen	MU IN GE	13 13 14	4
Zechen	KL KO KK	13 12 12	4

Gesellschaftstalente			
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	13 10 15	7
Betören w20 neu würfeln, g.a.+1	MU CH CH	13 15 15	10
Einschüchtern	MU IN CH	13 13 15	7
Etikette Heraldik, Farbenblind	KL IN CH	13 13 15	10
Gassenwissen	KL IN CH	13 13 15	0
Menschenkenntnis	KL IN CH	13 13 15	7
Überreden gutaussehend+1	MU IN CH	13 13 15	7
Verkleiden	IN GE CH	13 14 15	4
Willenskraft	MU IN CH	13 13 15	10

Naturtalente			
Fährtensuchen	MU IN GE	13 13 14	0
Fesseln	KL FF KK	13 8 12	0
Fischen & Angeln	FF GE KO	8 14 12	0
Orientierung	KL IN IN	13 13 13	0
Pflanzenkunde	KL FF KO	13 8 12	0
Tierkunde	MU MU CH	13 13 15	0
Wildnisleben	MU GE KO	13 14 12	0

Wissenstalente			
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	13 13 13	7
Geographie	KL KL IN	13 13 13	4
Geschichtswissen	KL KL IN	13 13 13	4
Götter & Kulte	KL KL IN	13 13 13	0
Kriegskunst	MU KL IN	13 13 13	0
Magiekunde	KL KL IN	13 13 13	0
Mechanik	KL KL FF	13 13 8	0
Rechnen	KL KL IN	13 13 13	4
Rechtskunde	KL KL IN	13 13 13	7
Sagen & Legenden	KL KL IN	13 13 13	4
Sphärenkunde	KL KL IN	13 13 13	0
Sternkunde	KL KL IN	13 13 13	0

Talent		Probe	FW
Handwerkstalente			
Alchimie	MU KL FF	13 13 8	0
Boote & Schiffe	GE KK FF	14 12 8	7
Fahrzeuge	CH KO FF	15 12 8	0
Handel gutaussehend+1	KL IN CH	13 13 15	7
Heilkunde Gift	MU KL IN	13 13 13	0
Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	13 13 12	0
Heilkunde Seele	IN CH KO	13 15 12	0
Heilkunde Wunden	KL FF FF	13 8 8	0
Holzbearbeitung	GE KK FF	14 12 8	0
Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	13 8 8	0
Lederbearbeitung	GE KO FF	14 12 8	0
Malen & Zeichnen	IN FF FF	13 8 8	0
Metallbearbeitung	KK KO FF	12 12 8	0
Musizieren	CH KO FF	15 12 8	0
Schlösser knacken	IN FF FF	13 8 8	0
Steinbearbeitung	KK FF FF	12 8 8	0
Stoffbearbeitung	KL FF FF	13 8 8	0

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Rapier	200	1
	Dolch	45	0,5
	Kleidungsset Niederadel	150	
	Geldkatze	2	0,1
	Dolchscheide	5	0,25
	Spielkarten		
	Umhängetasche	8,5	0,5
	Waffenpflegeset	1	1
	Federkiel	0,1	0,05
	Tinte	1	0,1
	Tagebuch	11	1,5
	Kamm	1	0,1
	Seife	1	0,5
	Parfüm	120	0,1
	Puder	5	0,05
	Puderdöschen	6	0,25
	Nagelfeile	20	0,05
	Handspiegel	60	0,5
	Goldene Halskette	157	0,3

663,5 6,949

Tragkraft 24

8 Dukaten 6 Silber 5 Heller 0 Kreuzer