MU 14 KL 12 IN 12 CH 10 FF 12 GE 14 KO 16 KK 17 SO 1 MR 1 GS 8

Name: Motu-Iti

Rasse: Waldmensch Kultur: Bukanier

Profession: Seefahrer, Pirat

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 7. Peraine 1003 BF

Größe: 82 Finger (165 cm) Gewicht: 55 Stein Haarfarbe: blauschwarz Augenfarbe: schwarz

Stand: Titel:

Vorteile und Nachteile

Ausdauernd: 4; Balance; Eisern; Flink: 1; Herausragender Sinn Gehör; Zäher Hund; Aberglaube: 5; Autoritätsgläubig: 6;

Randgruppe; Vorurteile gegen Misstrauen gegen Obrigkeit 6;

LeP: 8 **Basis AT:** 9 **FK:** 8 **INI:** AP: 17 11 11 **Stufe:** 2437 $\overset{\,\,{}_{\scriptstyle{1/3}}}{20}^{}$ **AP*:** 9997562 **AuP:** 40 13 10 **PA:** 9 Ausweichen: 13 **Stufe*9**999

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit; Ausweichen I; Finte; Kampf im Wasser; Kulturkunde (Bukanier);

Meereskundig; Standfest; TS Kochen (Marschversorgung); Wuchtschlag;

Großer Sklaventod

DK: NS INI: -2 AT: 15 PA: 13 TP: 2W+6 BF: 3

DK: INI: AT: PA: TP: BF:

INI: WM: PA: BF:

FK: TP: Entf: / / / / / TP-Entf: / / / / /

Rüstung

 $\textbf{Ko} \ 0 \ \textbf{Br} \ 3 \ \textbf{R\"u} \ 2 \ \textbf{Ba} \ 2 \ \textbf{LA} \ 1 \ \textbf{RA} \ 1 \ \textbf{LB} \ 0 \ \textbf{RB} \ 0$

Ges. 2 gRS 2 gBE 1

Gaben (G)			TaW
Kampftechnik	en BE	AT/PA	<u>TaW</u>
Armbrust	BE-5	14	c 6
Belagerungsw.		14	<u> 6</u>
Bogen	BE-3	9	<u>E 1</u>
Dolche	BE-1	12 9	D 3
Hiebwaffen	BE-4	11 9	<u>D</u> 2
Raufen	BE	12 11	c 5
Ringen	BE	11 9	<u>D</u> 2
Säbel	BE-2	12 11	<u> 5</u>
Wurfbeile	BE-2	11	D 3
Wurfmesser	BE-3	10	<u>c 2</u>
2H-Schwert/-Säb	el BE-2	15 15	<u>е 12</u>
Körperliche Ta	alente (D)	BE	<u>TaW</u>
Akrobatik	(MU/GE/KK)	BEx2	<u>2 2 </u>
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	<u>2 2 </u>
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	→ ∸
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	3
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx2	
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		5
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->B	
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx2	
Zechen	(IN/KO/KK)		8
Gesellschaft (B	3)		<u>TaW</u>
Gassenwissen	(KL/IN/C	H)	_1
Lehren	(KL/IN/C	H)	0_

	-		
Menschenk.	(KL/IN/CH)		5
Überreden	(MU/IN/CH)		1
Natur (B)		7	aW
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)		1
Fallen stellen	(KL/FF/KK)		1
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)		4
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)		
Orientierung	(KL/IN/IN)		3
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)		5 3 2
Wildnisleben	(IN/GE/KO)		2
Wissen (B)		7	aW
Geografie	(KL/KL/IN)		2
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)		
Kriegskunst	(MU/KL/CH)		2
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)		<u>0</u> <u>2</u> 0
Rechnen	(KL/KL/IN)		0
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)		2
Schätzen	(KL/IN/IN)		2
Sprachen (A) (Kl	L/IN/CH)	ΚŢ	aW
Garethi		18	14
Mohisch		15	9
Thorwalsch		18	2
Tulamidya		18	2
Schrift (A) (KL	/KL/FF)	ΚΊ	aW
Kusliker Zeichen		10	0
Handwerk (B)		7	aW
Boote fahren	(GE/KO/KK)		11
Fleischer	(KL/FF/KK)		8
Gerber/Kürschner	(KL/FF/KO)		1

Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	1
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	3
Kochen	(KL/IN/FF)	10
(Marschversorgung)	
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	3
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	0
Seefahrt	(FF/GE/KK)	12
		,

Name:	Motu-Iti
Rasse:	Waldmensch
Kultur:	Bukanier
Profession:	Seefahrer, Pirat

Geschlecht:	männlich	Stand:
Geburtsdatum:	7. Peraine 1003 BF	Titel:
Größe:	82 Finger (165 cm)	Sozialstatus: 1
Gewicht:	55 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe:	blauschwarz	
Augenfarbe:	schwarz	
Aussehen:		

Vorteile und Nachteile

Ausdauernd: 4, Balance, Eisern, Flink: 1, Herausragender Sinn Gehör, Zäher Hund, Aberglaube: 5, Autoritätsgläubig: 6,

Randgruppe, Vorurteile gegen Misstrauen gegen Obrigkeit 6,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	14	14
Klugheit	0	12	12
Intuition	0	12	12
Charisma	1	9	10
Fingerfertigkeit	0	12	12
Gewandtheit	1	13	14
Konstitution	1	15	16
Körperkraft	-1	18	17
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8

Basiswerte						
		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	9	24	34	0	8
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	18	21	40	0	16
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-7	8	1	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11		
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: 8

Abenteuerpunkte: 9999999 Verfügbar9997562 Eingesetzt: 2437 Stufe: 2 [9999

Notizen	

MU:14 KL:12	IN:12	CH:10	FF:12	GE:14	KO:16	KK:17	BE: 1

Sonderfertigkeiten (allgemei	in)						Wissen (B)	TaW	
Kulturkunde (Bukanier); Meereskundig; S		dfest;					` '	2	_
		,					· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0	_
								2	_
								0	_
Gaben (F)				ı	Та	w	-	0	_
T					10	Ϊ		2	
-								2	_
							Schatzen (KL/hv/hv)	+	_
Kampftechniken		BE	ΔТ	PA	Ta	W		+	_
Armbrust (Ar)	С	BE-5		1 / 1	6	Ť			_
Belagerungswaffen (Be)	D	DE-J	14		6	+	Sprache (KL/IN/CH) Komp	TaW	
Bogen (Bo)	_	BE-3	9		1	+-	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	1 a w	_
Dolche (Do)			12	9	3	+-	 	9	
Hiebwaffen (Hi)		BE-4	11	9	2	+-		2	_
Raufen (Ra)	С	BE	12	11	5	+-		2	_
Ringen (Ri)	D	BE	11	9	2	+-	Tulalilidya B 18	_	_
Säbel (Sä)	_	-	12	11	5	+-	+	+	_
Wurfbeile (Wb)	_	BE-2		11	3	+-			
Wurfmesser (Wm)		BE-2			2	+-	Schrift (KL/KL/FF) Komp	тем	
Zweihandschwerter/-säbel (2S)			15	15	12	+-		TaW	_
Zweinandschwerter/-sabel (28)	E	BE-Z	13	13	12		Kusliker Zeichen A 10	0	
 						+-	+	+	
									_
Körperliche Talente (D)			- 1	BE	Ta	. 117	Hamilton de Colonia	T 117	
			-			T		TaW	
Akrobatik (MU/GE/KK)			-	BEx2	2	+-		11	
Athletik (GE/KO/KK)			-	BEx2	2	+-		8	
Klettern (MU/GE/KK)			_	BEx2	5	 	Gereel/Transciller (TES/T1/116)	1	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			-	BEx2	7	_	(1	
Schleichen (MU/IN/GE)			-	BE 2	3	+	,	3	
Schwimmen (GE/KO/KK)			1	BEx2	6	┼		10	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)			_		5			3	
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-	3E-2	0	_	,	0	
Singen (IN/CH/CH)			_	3E-3	0			0	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)			-	->BE	6	╄	Seefahrt (FF/GE/KK)	12	
Tanzen (CH/GE/GE)			<u> </u>	BEx2	1	_		\dashv	
Zechen (IN/KO/KK)			_		8	₩		_	
			-			₩		\dashv	
C 11 1 C (D)					_			\dashv	_
Gesellschaft (B)					Ta	W		\dashv	_
Gassenwissen (KL/IN/CH)					1	₩		\dashv	_
Lehren (KL/IN/CH)					0	₩		\dashv	_
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)					5	₩		\dashv	_
Überreden (MU/IN/CH)					1	₩		\dashv	_
l 						₩		Щ	
<u> </u>						<u> </u>		\dashv	_
N (D)					_			\dashv	_
Natur (B)					Ta	W		\dashv	_
Fährtensuchen (KL/IN/KO)					1	₩			_
Fallen stellen (KL/FF/KK)					1	₩		$\perp \perp$	
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)					4	ــــــ		丄	_
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)					5	—			_
Orientierung (KL/IN/IN)					3	ــــــ			_
Wettervorhersage (KL/IN/IN)					3	<u> </u>			_
Wildnisleben (IN/GE/KO)					2				_
						<u> </u>			
						$oxedsymbol{oxedsymbol{oxedsymbol{eta}}}$			_
									_
						$oxedsymbol{oxedsymbol{oxedsymbol{eta}}}$			_
									_

Attacke-Basiswert: 9	Parade-Basiswer	t: 9 Fernkar	mpf-Basiswert: 8	Initiative-Ba	siswert: 11
-	TYP/eBE DK TF 2S/BE-2 NS 2W	_	WM AT PA 0 /-2 15 13	TP Bru 2W+6 3 3	ichfaktor
Sonderfertigkeiten: Aufmerksan Fernkampfwaffe T Waffenloser Kampf Raufen Ringen		Entfernung T AT PA T 12 10 1		FK Anzahl C	Geschosse
	Syp INI W 1/2 1/3 1/4 17 11 8 20 13 10	M PA Bruchfa	GS:8		
Astralenergie Karmaenergie Initiative 11 INI-Basis - BI		5=			
Rüstung nach Treffer Name Ko Br Werte 0 3	Rü Ba I	LA RA LB	RB Ges. 0 2	gRS gBE	Gew Preis
Krötenhaut	9 - Wunde	eichen $- BE + MOD =$ $- 1 + 4 =$ en (AT,PA,GE,INI)-2, G	Brust	000	Rechts
Ausrüstung, Zubehö	r und Werkzeug	ge			

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen Kleidung Vermögen Ausrüstung Anzahl Gewicht Wo getragen? Großer Sklaventod 160.0 160.0 Krötenhaut **Proviant** Rationen Verbindungen Notizen