

Larut Nusaki Yeti, Stamm der Nesun, Nema Krieger

<b>Kr</b> (absolut) <b>104</b>	<b>Ges</b> (absolut) <b>90</b>	<b>Schn</b> (absolut) <b>95</b>	<b>Kons</b> (absolut) <b>102</b>	<b>Int</b> <b>65</b>	<b>Mt</b> <b>47</b>	<b>Rv</b> <b>47</b>	<b>Au</b> <b>42</b>	<b>St</b> <b>33</b>	<b>Stand</b> <b>52</b>	<b>Sym</b> (normal) <b>39</b>	<b>Sb</b> (normal) <b>36</b>	<b>Abst</b>	<b>Zyn</b>	<b>nBel</b>			
(relativ) Faktor: <b>89</b>	(relativ) Faktor: <b>100</b>	(relativ) Faktor: <b>91</b>	(relativ) Faktor: <b>84</b>	mag. Präsenz: <b>5</b>			Zb: <b>4</b>		Narben:		(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: <b>26</b>				
<b>LP:</b> Basis <b>41</b>													<b>KP-Max:</b> mag regen.				
<b>KP:</b> Maximum <b>64</b>													Basis: <b>25</b>	<b>KEH:</b> <b>8</b>			
<b>Rechts:</b> <b>Arm</b>	Toleranz: <b>14</b>	Schaden:	WM:	<b>Hand</b>	Toleranz: <b>7</b>	Schaden:	WM:	<b>Bein</b>	Toleranz: <b>20</b>	Schaden:	WM:	<b>Fuß</b>	Toleranz: <b>10</b>	Schaden:	WM:	<b>Hals/Kopf</b>	Toleranz: <b>10</b>
<b>Links:</b> <b>Arm</b>	Toleranz: <b>14</b>	Schaden:	WM:	<b>Hand</b>	Toleranz: <b>7</b>	Schaden:	WM:	<b>Bein</b>	Toleranz: <b>20</b>	Schaden:	WM:	<b>Fuß</b>	Toleranz: <b>10</b>	Schaden:	WM:	<b>Kopf:</b>	WM:
<b>B-M</b>	<b>B-L</b>	<b>B-S</b>	<b>phk Res</b>	<b>lum Res</b>	<b>tem Res</b>	<b>phs Res</b>	<b>men Res</b>	Figur: <b>5</b>		Er hat entfernte Nordmensch-Vorfahren.							
<b>9</b>	<b>24</b>	<b>44</b>	<b>59</b>	<b>60</b>	<b>59</b>	<b>58</b>	<b>56</b>	Größe: <b>205</b> cm		Auf der Suche nach seinen Warmländischen Vorfahren ging er in den Süden.							
Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Basis <b>47</b>	Basis <b>48</b>	Basis <b>47</b>	Basis <b>46</b>	Basis <b>44</b>	Gewicht: <b>108,8</b> kg		Marschgepäck: <b>13</b> kg				
Datum:								<b>KFS</b>	<b>AFS</b>	Geb.dat.:							
<b>AEP:</b>								<b>3750</b>	<b>3750</b>								

Kampf, Rüstung & Waffen

<b>Abwehr:</b> Basis (44) <b>53</b>	mit Vert-Waffen:	<b>64</b>	<b>IWB:</b> <b>7</b>	<b>RAB:</b> <b>7</b>	<b>TFK:</b> <b>-4</b>	<b>HGW:</b> Basis (91) <b>125</b>	<b>RBF:</b> <b>0,777</b>								
<b>Rüstungsteile:</b>			<b>RS</b> (Rumpf)	<b>RS-Kopf</b>	<b>RS-Hals</b>	<b>Arm Rs / -EW</b>	<b>Bein Rs / -EW</b>	<b>±KP</b>	<b>Gewicht</b>	<b>Gep.-Gew.</b>	<b>- B-M</b>	<b>- B-L</b>	<b>- B-S</b>	<b>EW-Abz.</b>	<b>GMR</b>
(Standard-Version) <b>LK, LH, LA, LB, Lhb</b>			<b>7</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0,5</b>	<b>16,5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>2,25</b>
(Version 2)															
(Version 3)															

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max-Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.	
autom.	<b>ungelernte Kampftechnik</b>	18			Ringen	34		2W8			34	36	43	62	
	(KS = 16 ) Ringen [SF]	34			Zweihandspeer	56		2W10	2	50	18	20	27	69	
	(WS: 29 Nb:9,67) Werfen [BF]	19			Einhandspeer	56		1W6+1W7	2	50	14	14	21	69	
	Speer stechen	32			Dolch	41		1W12	1	20	13	15	22	64	
	Speerschleuder	24			Speerschleuder	43		1W8+1W7	1	36	25	27	34		
	Spieß und Stangenwaffen	24													
	Dolch	24													
	Stichwaffen	17													
					Parierwaffe 1:Speer	11		Max KS:	Eh:	Zh:	Min GW(A):	Eh:	Zh:		
					Parierwaffe 2:			Max KS:	Eh:	Zh:	Min GW(A):	Eh:	Zh:		
					Schild:			Max KS / AW:			Strukt-Sch.:				
LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM
	Kampf in Rüstung	12													

Fertigkeiten, allgemeine

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW(SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW(SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW(SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis.10)		16		xx	(Bewegungsf.) Bewegen[BF]	20			xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit [BF]	22		
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	75	95			[Heiml.] Beschatten	0	22	
	Nemarin	45	72			[Bewegen] Springen	34	54			[Heiml.] Tarnen	10	32	
xx	Yeti [BF]	27				[Bewegen] Balancieren	0	20			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	32	48	
	Nordmoreskisch	26	42			Paddeln	73	73			[Überlebenst.] Spurenlesen	23	39	
xx	Moreskisch [BF]	16				[Heiml.]Schleichen	11	33			[Diebest. / Boots/ / Üt.]Knotenkunde	27	43	
		32	47		xx	Klettern [BF]	38				[Menschk..] Überzeugungskraft	10	10	
xx		[BF]	15		xx	Bewegen im Wasser [BF]	57				[Darstellung.] Verkleiden	17	17	
	Nemarin (L/S)	11	22		xx	Landfahrzeuge lenken [BF]	29				Überleben im Eis	31	47	
xx	Yeti (L/S) [BF]	11				Hundeschlitten lenken	51			xx	Überlebenstechnik [BF]	16		
						(Handwerk)								
	Wachgabe					Fischen (Küste)	25	47			Trainingsfertigkeiten			
	Berserkergang				xx	Fischen [BF]	22							
	(Wissen)				xx	Stoff verarbeiten [BF]	22							
xx	Allgemeine Heilkunde [BF]	11			xx	Lebensmittel verarbeiten [BF]	21				(Mus. Fert.) [Musik] Singen	28	28	
	Wetterkunde	15	15		xx	Holz bearbeiten [BF]	25							
	Tierkunde (Eis)	22	22		xx	Leder bearbeiten [BF]	23				[Werfen] Jonglieren	0	19	
	Tierkunde (Hunde)	22	22			[Landwirtschaft] Tierhaltung	31	31			[Bewegen] Akrobatik	0	20	



