
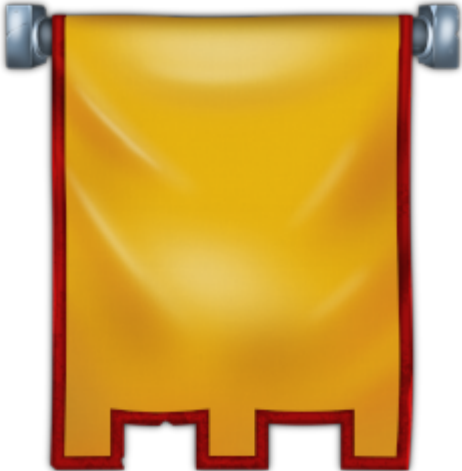




# Fru Fru

Orden: -

## Grunddaten

	<p>Rasse: <b>Mensch</b></p> <p>Kultur: <b>Cronarh</b></p> <p>Volk: <b>Cronarh</b></p> <p>Profession: <b>Straßenräuber</b></p> <p>Größe: <b>1.80</b> <b>Schritt</b></p> <p>Gewicht: <b>140</b> <b>Pfund</b></p>	
---	--	--

Eigenschaft	Startwert	Aktueller Wert
Mut (MU)	15	15
Intelligenz (IQ)	7	7
Intuition (IN)	11	11
Willenskraft (WI)	14	14
Charisma (CH)	8	8
Fingerfertigkeit (FF)	8	8

Gewandtheit (GE)		12	12		
Konstitution (KO)		16	16		
Stärke (ST)		17	17		
Lebensenergie (max.)		48	Erschöpfung (max.)		30
Ausdauer (max.)		48	Tragkraft (ST x 500 Korn)		8500
Erfahrungspunkte		3360	Guthaben		3360
			Stufe		0
Attacke-Basis		4	Parade-Basis		4
			Initiative-Grundwert		7
Magieresistenz		4	Astralpunkte		-
			gebundene Kristalle		-/-

Sonderfertigkeiten

-

Rüstung & Kleidung

	Kopf (o) rechter Arm (o)   Brust (o )   linker Arm (o) Rücken (o) Bauch (o) rechtes Bein (o)   linkes Bein (o)		
Behinderung ohne Traglast	o	Behinderung mit Traglast	o

Waffen

<b>Rechte Hand:</b>			<b>Linke Hand:</b>				
waffenlos							
<b>Attacke</b>	6	<b>Parade</b>	5	<b>Schaden</b>	1W6	<b>Initiative</b>	7
<b>Schild-PA</b>	-	<b>Parierwaffen-PA</b>	-	<b>Gezieltes Ausweichen</b>		-	

Gepäck

Beil (1x) Beschwörungskerzen (13x) Meteoreisen (1x) Peitsche (1x)		Schwarzer Wein (1x) Tontiegel (1x) Zunderschwamm (1x) Zweihänder (1x)	
Gepäckgewicht:	1805Korn	Vermögen:	191🟡5🟡4🔴

Fertigkeiten

Nahkampf		Kampf (reine AT-Technik)	
Anderthalbhänder (GE/GE/ST)	-	Lanzenreiten (GE/GE/ST)	-
Dolche (GE/GE/ST)	o	Peitsche (GE/GE/ST)	-
Etarak (GE/ST/ST)	-		

Fechtwaffen (GE/GE/ST)	-	<b>Fernkampf</b>	
Kettenstäbe (GE/GE/ST)	-	Armbrüste (FF/GE/ST)	-
Kettenwaffen (GE/ST/ST)	-	Blasrohre (FF/GE/ST)	-
Pykmei (GE/GE/ST)	-	Bögen (FF/GE/ST)	-
Raufen (GE/GE/ST)	3	Chakrams (FF/GE/ST)	-
Ringern (GE/GE/ST)	-	Katapulte/Ballisten (FF/GE/ST)	-
Säbel (GE/GE/ST)	-	Schiffsgeschütze (FF/GE/ST)	-
Schwerter (GE/GE/ST)	-	Schleudern (FF/GE/ST)	3
Speere (GE/GE/ST)	-	Schusswaffen (FF/GE/ST)	-
Stäbe (GE/GE/ST)	-	Wurfbeile (FF/GE/ST)	-
Stangenwaffen (GE/ST/ST)	-	Wurfmesser (FF/GE/ST)	2
Wuchtwaffen (GE/ST/ST)	7	Wurfspeere (FF/GE/ST)	-
Zweihandflegel (GE/ST/ST)	-		
Zweihandklingen (GE/ST/ST)	-		
Zweihandwuchtwaffen (GE/ST/ST)	3		
<b>Gesellschaftliche Fertigkeiten</b>			
Dichtkunst (IQ/IN/IN)	-	Rhetorik (IQ/IQ/IN)	-
Diplomatie (IQ/IN/CH)	-	Schauspielerei (MU/IQ/CH)	-
Einschüchtern (MU/WI/CH)	5	Schriftstellerei (IQ/WI/IN)	-
Etikette (IQ/IN/CH)	0	Seelenheilung (IN/CH/CH)	-
Falschspiel (MU/CH/FF)	-	Überreden (IN/WI/CH)	2
Feilschen (MU/IQ/CH)	-	Überzeugen (IQ/IN/CH)	-
Galanterie (IN/CH/CH)	-	Verbergen (MU/IN/CH)	3
Gassenwissen (IQ/IN/CH)	-	Verführen (IN/CH/CH)	0
Lehren (IQ/IN/CH)	-	Verhören (IN/WI/CH)	-
Lippen lesen (IQ/IN/IN)	-	Verkleiden (MU/CH/GE)	-
Menschenkenntnis (IQ/IN/CH)	1		
<b>Handwerkliche Fertigkeiten</b>			
Alchimie (MU/IQ/FF)	-	Krankheitsheilung (MU/IQ/CH)	-
Alkohol brennen (IQ/IN/FF)	-	Kristallzucht (IQ/IN/FF)	-
Armbruster (IQ/IN/FF)	-	Landwirtschaft (IN/FF/KO)	-
Bäcker (IQ/FF/GE)	-	Lederarbeiten (IQ/FF/FF)	-
Bergbau (IN/KO/ST)	-	Maurer (FF/GE/ST)	-
Bogenbau (IQ/IN/FF)	-	Metallguss (IQ/FF/ST)	-
Boote fahren (GE/KO/ST)	-	Musik (IN/CH/FF)	-
Bootsbau/Schiffbau (IQ/FF/ST)	-	Schlösser öffnen (IN/FF/FF)	-
Brauen (IN/FF/ST)	-	Schmiedekunst (FF/ST/KO)	-
Drucker (IQ/FF/ST)	-	Schneidern (IQ/FF/FF)	0
Erste Hilfe (IQ/IQ/FF)	3	Schusswaffenbau (IQ/IN/FF)	-
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	-	Seefahrt (FF/GE/ST)	-
Fallen entschärfen (IQ/FF/FF)	-	Seiler (FF/FF/ST)	-

Fälschen (IQ/FF/FF)	4	Stehlen (MU/IN/FF)	-
Feinmechanik (IQ/FF/FF)	-	Steinmetz (FF/FF/ST)	-
Feuersteinbearbeitung (IQ/FF/FF)	-	Steinschneider (IN/FF/FF)	-
Fleischer (IQ/FF/ST)	-	Stellmacher (IQ/FF/ST)	-
Gerben/Kürschnern (IQ/FF/KO)	2	Stoffe färben (IQ/FF/ST)	-
Giftheilung (MU/IQ/IN)	-	Tätowieren (IN/FF/FF)	-
Glaskunst (FF/FF/KO)	-	Töpfern (IQ/FF/FF)	-
Handel (IQ/IN/CH)	-	Viehzucht (IQ/IN/ST)	-
Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	-	Webkunst (FF/FF/ST)	-
Holzbearbeitung (IQ/FF/ST)	4	Winzer (IQ/FF/ST)	-
Instrumentenbau (IQ/IN/FF)	-	Wundenheilung (IQ/CH/FF)	-
Kartografie (IQ/IQ/FF)	-	Zeichnen (IQ/IN/FF)	2
Kochen (IQ/IN/FF)	3	Zimmermann (IQ/FF/ST)	-
<b>Körperliche Fertigkeiten</b>			
Akrobatik (MU/GE/ST)	-	Singen (IN/CH/CH)	0
Athletik (GE/KO/ST)	7	Sinnenschärfe (IQ/IN/IN)	1
Fliegen (MU/IN/GE)	-	Skifahren (GE/GE/KO)	-
Gaukeleien (MU/CH/FF)	-	Springen (GE/KO/ST)	0
Geländelauf (WI/GE/KO)	3	Stimmen imitieren (IQ/IN/CH)	-
Klettern (MU/GE/ST)	2	Tanzen (CH/GE/GE)	-
Körperbeherrschung (IN/WI/GE)	1	Tauchen (GE/KO/KO)	-
Reiten (CH/GE/ST)	-	Verstecken (MU/IN/GE)	6
Schleichen (MU/IN/GE)	6	Wache halten (IN/WI/KO)	-
Schwimmen (GE/KO/ST)	-	Werfen (GE/KO/ST)	2
Selbstbeherrschung (WI/KO/ST)	0	Zechen (WI/KO/KO)	3
<b>Natur- und Wildnisfertigkeiten</b>			
Ansitzjagd (MU/IN/GE)	-	Pirschjagd (MU/IN/GE)	2
Fallenstellen (IQ/FF/ST)	6	Spurenlesen (IQ/IN/KO)	3
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/ST)	5	Tierheilkunde (IQ/IN/FF)	-
Fischen (IN/FF/ST)	-	Umgang mit Tieren (MU/IN/CH)	-
Kräuter suchen (MU/IN/FF)	-	Wettervorhersage (IQ/IN/IN)	-
Nahrung sammeln (MU/IN/FF)	3	Wildnisleben (IN/GE/KO)	8
Orientierung (IQ/IN/IN)	4		
<b>Schriften</b>			
Altelfische Zeichen (IQ/IQ/FF)	-	Irrza (IQ/IQ/FF)	-
Altnordske Runen (IQ/IQ/FF)	-	Magiraglyph (IQ/IQ/FF)	-
Anbayjad (IQ/IQ/FF)	-	Naàhn Hieroglyphen (IQ/IQ/FF)	-
Arcano (IQ/IQ/FF)	-	Nordahejmrnen (IQ/IQ/FF)	-
Auretin (IQ/IQ/FF)	-	Sadhische Runen (IQ/IQ/FF)	-
Bayjad (IQ/IQ/FF)	-	Teiko-echuru (IQ/IQ/FF)	-
Drak (IQ/IQ/FF)	-	Tekka-echuru (IQ/IQ/FF)	-

Elfische Zeichen (IQ/IQ/FF)	-	Thalassa A (IQ/IQ/FF)	-
Glypho (IQ/IQ/FF)	-	Thalassa B (IQ/IQ/FF)	-
Hiro-echuru (IQ/IQ/FF)	-	Thalsche Zeichen (IQ/IQ/FF)	-
Imperiale Zeichen (IQ/IQ/FF)	-	Xeanhatl Hieroglyphen (IQ/IQ/FF)	-
Inoda-echuru (IQ/IQ/FF)	-	Zwergenrunen (IQ/IQ/FF)	-
<b>Sprachen</b>			
Altes Bajidai (IQ/IN/CH)	-	Jotisch (IQ/IN/CH)	-
Altes Zwergisch (IQ/IN/CH)	-	Koboldisch (IQ/IN/CH)	-
Altnordisk (IQ/IN/CH)	-	Magira (IQ/IN/CH)	-
Aurento (IQ/IN/CH)	-	Mahud (IQ/IN/CH)	-
Aurentum (IQ/IN/CH)	-	Naàhn (IQ/IN/CH)	-
Avarun (IQ/IN/CH)	-	Nordahejmisch (IQ/IN/CH)	-
Bajidai (IQ/IN/CH)	-	Oda (IQ/IN/CH)	-
Charukom (IQ/IN/CH)	-	Orkisch (IQ/IN/CH)	-
Cron (IQ/IN/CH)	10	Sadhisch (IQ/IN/CH)	-
Darkanisch (IQ/IN/CH)	-	Signalo (IQ/IN/CH)	-
Drachisch (IQ/IN/CH)	-	Teiko (IQ/IN/CH)	-
Elbisch (IQ/IN/CH)	-	Tekka (IQ/IN/CH)	-
Elfisch (IQ/IN/CH)	-	Thalsch (IQ/IN/CH)	-
Eskalron (IQ/IN/CH)	-	Trollsch (IQ/IN/CH)	-
Goblinisch (IQ/IN/CH)	-	Tryl (IQ/IN/CH)	-
Gûi (IQ/IN/CH)	-	Urelfisch (IQ/IN/CH)	-
Hiro (IQ/IN/CH)	-	Wolsch (IQ/IN/CH)	-
Hochelfisch (IQ/IN/CH)	-	Xeanhatl (IQ/IN/CH)	-
Hochorkisch (IQ/IN/CH)	-	ZheeZ (IQ/IN/CH)	-
Imperial (IQ/IN/CH)	-	Zwergisch (IQ/IN/CH)	-
<b>Wissensfertigkeiten</b>			
Anatomie (IQ/WI/FF)	1	Magietheorie (IQ/IQ/IN)	-
Archäologie (IQ/IQ/IN)	-	Mathematik (IQ/IQ/IN)	0
Architektur (IQ/IQ/FF)	-	Mechanik (IQ/IQ/FF)	-
Astronomie (IQ/IQ/IN)	-	Navigation (IQ/IQ/IN)	-
Bibliothekskunde (IQ/IQ/IN)	-	Okkultismus (IQ/WI/IN)	-
Bürokratie (IQ/IN/WI)	-	Pflanzenkunde (IQ/IN/FF)	2
Geografie (IQ/IQ/IN)	0	Philosophie (IQ/IQ/IN)	-
Gesteinskunde (IQ/IN/FF)	-	Politik (IQ/IN/CH)	-
Giftkunde (IQ/IQ/WI)	-	Rechtskunde (IQ/IQ/IN)	-
Heraldik (IQ/IQ/FF)	4	Spiele (IQ/IQ/IN)	0
Historie (IQ/IQ/IN)	0	Sprachenkunde (IQ/IQ/IN)	-
Hüttenkunde (IQ/IN/KO)	-	Theologie (IQ/IQ/IN)	-
Kriegskunst (MU/IQ/CH)	-	Tierkunde (MU/IQ/IN)	3
Kryptographie (IQ/IQ/IN)	-	Völkerkunde (IQ/IQ/IN)	-

Legenden (IQ/IN/CH)	0	Wert schätzen (IQ/IN/IN)	5
<b>Meta-Fertigkeiten</b>			
Fernkampf (FF/GE/ST)	3	Lesen/Schreiben (IQ/IQ/FF)	-
Kampf (GE/GE/ST)	7	Medizin (IQ/IN/CH)	-