



Figur Fionnula verch Rhys ap Pryd

Spieler Berengar Drexel



Typ Barbarin Grad 21

Spezialisierung Stoßspeer

St 86 **Gs** 98 **Gw** 100

Ko 100 **In** 72 **Zt** 42

Au 96 **pA** 73 **Wk** 27

B 23+5 **Raufen +** 11

persönlicher Bonus für:

Ausdauer +14 Schaden +4 Angriff +2

Abwehr +2 Resistenz -/+3 Zaubern -

LP-Max. 19

AP-Max. 69

GG 0

SG 10

Geburtsdatum _____

Alter 28 rechts händig

Größe 1,77 m

Gestalt normal Gewicht 75 kg

Stand Adel

Heimat Pengannion, Clanngardar

Glaube Druidisch

Besondere Merkmale:

**Normallast 25 kg -
Schlachtroß (LP21, AP 18,
Kodex S.190, B36)**

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit		PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 16		Bögen	+ 11
Resistenz	+ 16		Einhandschlagwaffen	+ 7
Schmerzunempfindlichkeit	+ 9		Schilde	+ 5
Spurensuche (In)	+ 14	6	Spießwaffen	+ 15
Überleben Gebirge (In)	+ 18	X	Stichwaffen	+ 11
Reiten (Gw) [Alltag]	+ 18	X	waffenloser Kampf	+ 11
Klettern (St) [Alltag]	+ 18	X		+
Tarnen (Gw) [Freiland]	+ 14		Twyneddisch (In)	+ 12
Reiterkampf (Gw) [Kampf]	+ 18	X		+
Geländelauf (Gw) [Körper]	+ 18	X	Comentang (In)	+ 12
Schwimmen (Gw) [Körper]	+ 18	X		+
Anführen (pA) [Sozial]	+ 16		Vallinga (In) [Alltag]	+ 12
Balancieren (Gw) [Körper]	+ 18	X		+
Tauchen (Ko) [Körper]	+ 16		Waelska (In) [Alltag]	+ 12
Laufen (Ko) [Körper]	+ 14	6		+
Seilkunst (Gs) [Alltag]	+ 17	2		+
Schleichen (Gw) [Freiland]	+ 13			+
Naturkunde (In) [Freiland]	+ 12			+
Scharfschießen Bögen (Gs)	+ 10			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
Trinken (angeboren)	+ 10			+
Wahrnehmung (angeboren)	+ 6		Zaubern	+ 0

Datum	2.12	2.12	2.12	2.12	2.12	2.12	2.12	2.12	2.12	2.12
ES		100	250	500	750	1000	1500	2000	3000	4500
EP										
Geld	^{35GS 7SS}	20	50	50	100	100	100	200	300	500
Datum	2.12	2.12								
ES	7000	10000								
EP										
Geld	500	500								

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+



Figur Fionnula | Grad 21

Typ Barbarin | GG 0 | SG 10



St 86	Gs 98	Gw 100	Ko 100	In 72
Zt 42	Au 96	pA 73	Wk 27	B 23+5

LP	19																		
AP	69																		

Abwehr + 18 | **+ 24** mit Vert. waffe | **Resistenz + 16/19** | **Zaubern + 0**

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr
+4	+2	+2
mit Rüstung	+2	+2

Rüstung

RK	LR	- 2	auf LP-Verlust
			B 23+5
			Gw 100

Fertigkeit		PP
Schmerzunempfindlichkeit	+ 9	
Anführen	+ 16	
Balancieren	+ 20	X
Geländelauf	+ 20	X
Klettern	+ 19	X
Laufen	+ 16	6
Naturkunde	+ 12	
Reiten	+ 20	X
Reiterkampf	+ 20	X
Scharfschießen Bögen	+ 12	
Schleichen	+ 15	
Schwimmen	+ 20	X
Seilkunst	+ 19	2
Spurensuche	+ 14	6
Tarnen	+ 16	
Tauchen	+ 18	
Überleben Gebirge	+ 18	X
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
Trinken (angeboren)	+ 10	
Wahrnehmung (angeboren)	+ 6	

ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Akrobatik+(6)	Schleichen+(3)
Anführen+(6)	Schwimmen+(3)
Balancieren+(6)	Seilkunst+(3)
Beredsamkeit+(3)	Spurensuche+(0)
Betäuben+(6)	Stehlen+(3)
Bootsfahren+(3)	Tarnen+(3)
Fallen entdecken+(0)	Tauchen+(6)
Fallenmechanik+(0)	Überleben+(6)
Geländelauf+(6)	Verführen+(3)
Klettern+(6)	Verhören+(3)
Landeskunde+(6)	Verstellen+(3)
Menschenkenntnis+(3)	Wagenlenken+(3)
Reiten+(6)	Zaubern+(3)

Twyneddisch	+ 12/--	
Comentang	+ 12/--	
Vallinga	+ 12/--	
Waelska	+ 12/--	
	+	
Bögen	+ 13	
Einhandschlagwaffen	+ 9	
Schilder	+ 5	
Spießwaffen	+ 17	
Stichwaffen	+ 13	
waffenloser Kampf	+ 13	

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Stoßspeer*(1)	+ 21	1W6+5	
-"- Sturmang.	+ 21	3W6+5	
Langbogen	+ 13	1W6+1 (!)	30 m
-"- scharf	+ 25		
Dolch	+ 13	1W6+3	
Faustkampf	+ 13	1W6+2&KO	
Ringern (TR)	+ 13	1W6+2	
gr. Schild*(1)	+ 6		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 11	1W6	-

Zauber	PP
Beherrschen	
Bewegen	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Zerstören	
Wundertaten	
Dweomer	
Zauberlieder	

Sehen+ 6 Nachtsicht+ Hören+ 6 Riechen/Schmecken+ 6 Sechster Sinn+ 6

