



Figur Fionnula verch Rhys ap Pryd

Spieler Berengar Drexel



Typ Barbarin Grad 15

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. 56	GG 0	SG 7
-------------------	-------------------	-------------	-------------

Geburtsdatum _____

Alter 24 rechts händig

Größe 1,77 m

Gestalt normal Gewicht 75 kg

Stand Adel

Heimat Pengannion, Clanngadoar

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	+ 15		Bögen	+ 10	
Resistenz	+ 15		Einhandschlagwaffen	+ 7	
Schmerzunempfindlichkeit	+ 9		Schilde	+ 4	
Spurensuche (In)	+ 13		Spießwaffen	+ 14	
Überleben Gebirge (In)	+ 17		Stichwaffen	+ 10	
Reiten (Gw) [Alltag]	+ 18	X	waffenloser Kampf	+ 10	
Klettern (St) [Alltag]	+ 17			+	
Tarnen (Gw) [Freiland]	+ 12		Twyneddisch (In)	+ 12	
Reiterkampf (Gw) [Kampf]	+ 17			+	
Geländelauf (Gw) [Körper]	+ 17		Comentang (In)	+ 12	
Schwimmen (Gw) [Körper]	+ 17			+	
Anführen (pA) [Sozial]	+ 14		Vallinga (In) [Alltag]	+ 12	
Balancieren (Gw) [Körper]	+ 17			+	
Tauchen (Ko) [Körper]	+ 15		Waelska (In) [Alltag]	+ 8	
Laufen (Ko) [Körper]	+ 13			+	
Seilkunst (Gs) [Alltag]	+ 16			+	
Schleichen (Gw) [Freiland]	+ 10	1		+	
Naturkunde (In) [Freiland]	+ 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										
ES										
EP										
Geld										

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



Figur **Fionnula** | Grad **15**

Typ **Barbarin** | GG **0** | SG **7**



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

LP	19																		
AP	56																		

Abwehr + 17 | **+ 21** mit Vert. waffe | **Resistenz + 15/18** | **Zaubern + 0**

Bonus für:

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

Rüstung

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

Fertigkeit		PP
Schmerzunempfindlichkeit	+ 9	
Anführen	+ 14	
Balancieren	+ 19	
Geländelauf	+ 19	
Klettern	+ 18	
Laufen	+ 15	
Naturkunde	+ 10	
Reiten	+ 20	X
Reiterkampf	+ 19	
Schleichen	+ 12	1
Schwimmen	+ 19	
Seilkunst	+ 18	
Spurensuche	+ 13	
Tarnen	+ 14	
Tauchen	+ 17	
Überleben Gebirge	+ 17	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
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	+ 8/--	
	+	
Bögen	+ 12	
Einhandschlagwaffen	+ 9	
Schilder	+ 4	
Spießwaffen	+ 16	
Stichwaffen	+ 12	
waffenloser Kampf	+ 12	

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Stoßspeer*(1)	+ 19	1W6+5	
-"- Sturmang.	+ 19	3W6+5	
Langbogen	+ 12	1W6+1 (!)	30 m
gr. Schild	+ 4		
Dolch	+ 12	1W6+3	
Faustkampf	+ 12	1W6+2&KO	
Ringeln (TR)	+ 12	1W6+2	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

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

