

Spieler Berengar Drexel



SG 2

[illegible]

Fertigkeit		PP	Fertigkeit		PP
Abwehr	+ 13		Schleudern (Gs)	+ 8	
Resistenz	+ 13		Schilde	+ 3	
Robustheit (angeboren)	+ 9		Stichwaffen (Gs)	+ 8	
Richtungssinn (angeboren)	+ 12		Einhandschlagwaffen (Gs)	+ 8	
Scharfschießen Schleudern	+ 7		Stielwurfwaffen (Gs)	+ 8	
Bootfahren (Gs) [Alltag]	+ 14	3		+	
Seilkunst (Gs) [Alltag]	+ 14	3		+	
Überleben Wald (In) [Freil.]	+ 12	1	Gnomenon (In)	+ 12	
Tierkunde (In) [Freiland]	+ 10		Gnomenon Beth-Luis-Nion	+ 12	
Schleichen (Gw) [Freiland]	+ 9	2	Comentang (In)	+ 12	
Spurensuche (In) [Freiland]	+ 10			+	
Balancieren (Gw) [Körper]	+ 14	3	Eldalyn (In) [Alltag]	+ 10	
Geländelauf (Gw) [Körper]	+ 14	3	Eldalyn Beth-Luis-Nion (In)	+ 10	
Klettern (St) [Körper]	+ 14	3	Albisch (In) [Alltag]	+ 10	
Schwimmen (Gw) [Körper]	+ 14	3	Albisch Schrift (In) [Alltag]	+ 10	
Tarnen (Gw) [Freiland]	+ 9			+	
Laufen (Ko) [Körper]	+ 8			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
Wahrnehmung (angeboren)	+ 6			+	
Nachtsicht (angeboren)	+		Zaubern	+ 0	

Sehen+ Nachtsicht+ 2 Hören+ 2 Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+



Figur Medhbh | Grad 5

Typ Waldläuferin | GG 0 | SG 2



St 60	Gs 97	Gw 98	Ko 82	In 85
Zt 62	Au 77	pA 61	Wk 97	B 13+3

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

Fertigkeit		PP
Richtungssinn (angeboren)	+ 12	
Robustheit (angeboren)	+ 9	
Trinken (angeboren)	+ 8	
Wahrnehmung (angeboren)	+ 6	
Balancieren	+ 16 3	
Bootfahren	+ 16 3	
Geländelauf	+ 16 3	
Klettern	+ 14 3	
Laufen	+ 9	
Scharfschießen Schleudern	+ 9	
Schleichen	+ 11 2	
Schwimmen	+ 16 3	
Seilkunst	+ 16 3	
Spurensuche	+ 11	
Tarnen	+ 11	
Tierkunde	+ 11	
Überleben Wald	+ 13 1	
	+	
	+	
Einhandschlagwaffen	+ 10	
Schilde	+ 3	
Schleudern	+ 10	
Stichwaffen	+ 10	
Stielwurfwaffen	+ 10	

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)
Bootfahren+(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)

Gnomenon Beth-Luis-Nion	+ 13/13	
Comentang	+ 13/--	
Eldalyn Beth-Luis-Nion	+ 11/11	
Albisch	+ 11/11	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
Nachtsicht (angeboren)	+	

LP	15																
AP	36																

Bonus für:

Schaden Angriff Abwehr

+3	+2	+2
mit Rüstung	+2	+2

Rüstung

RK LR - 2 auf LP-Verlust

mit Rüstung B 13+3 Gw 98

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Schleuder*(1/	+ 13	1W6	30 m
-"- scharf	+ 22		30 m
Wurfaxt	+ 10	1W6	10 m
Handaxt	+ 10	1W6+3	
Jagdmesser	+ 10	1W6+2	
kl. Schild	+ 3	-1 AP	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 9	1W6-1	-

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

Sehen+ 6 Nachtsicht+ 8 Hören+ 8 Riechen/Schmecken+ 6 Sechster Sinn+ 6

Grad 5

Zaubern + 0

[illegible]

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen
Waffen	Schleuder*(+1/0)+20 Bleikugeln, 2 Wurfäxte, kleiner Schild, großes Jagdmesser
Lederrüstung+	Lederhelm, Halsschutz, Arm- und Beinschienen
Kleidung	Bluse, Hose, Stiefelchen, Wolltunika und Kapuzenumhang, Waffengürtel
Rucksack, darin:	Feuerstein+Zunder, Nähnadel+Garn, Angelschnur+Haken
darauf:	20 m Seil+Wurfanker, 1l Wasserschlauch, 1l Kochtopf, warme Decke
Gürteltasche mit:	Geld

*: +2 auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern