

Angrond Fuxfell



Albernischer Streuner aus Havena

blaue Augen, braunes Haar, frei, ledig, 1,78 Schritt groß, 72 Stein schwer, 18 Götterläufe alt, braucht dringend Gold, sucht nach fetter Beute

Vorteile

Verbesserte Regeneration Lebensenergie [+1], Fuchssinn [Fallen: Sinnesschärfe auf 10 Schritt], Begabung Klettern [einen W20 neu würfeln], Schlangenmensch [+1], Wurfaffen +1, Richtungssinn [Orientierung +1], Flink [GS+1]

Nachteile

Arm I, Angst vor Insekten & Spinnen II [Furcht II], Goldgier, Aberglaube [Willenskraft um zu widerstehen], Neid, Goldgier, Langschläfer, Verschuldet III

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Lippenlesen, Füchsisch, Aufmerksamkeit [Hinterhalt -2] Ortskenntnis: Havena/Albernia

Kampfsonderfertigkeiten

Ausweichen II [AW+2], Verteidigungshaltung [PA/AW+4], Finte I [AT-1, PA-2], Schnellladen Wurfaffen [-1 Aktion], Präziser Stich I & Wurf I [AT-2, TP+2]

Mut Klugheit Intuition Charisma Fingerfertigkeit Gewandtheit Konstitution Körperkraft

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	10	14	14	14	14	10	11

Abenteuerpunkte (AP)	1100, 3 übrig
Lebenspunkte (LeP)	25
Astralpunkte(AsP)	0
Seelenkraft (SK)	1
Zähigkeit (ZK)	0
Ausweichen (AW)	9
Initiative (INI)	w6+14
Geschwindigkeit (GS)	9 Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	5
Schicksalspunkte	3

Sprachen: Garethi (Muttersprache), Tulamidya I

Schriften: Kusliker Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Langdolch 0/-1	13	6	12	kurz	w6+2
Brecheisen -1/-3	6	1	6	kurz	w6+2
Waffenlos	7	5	6	kurz	w6

Fernkampf	Angriff (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Wurfdolch Laden: 0 Aktionen	15	13	2/10/15	w6+1

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Kleidung	0	0	-	-

Zustand	I -1	II -2	III -3	IV -4
Schmerz [Geschwindigkeit]	19	13	6	5
Furcht [Geschwindigkeit %]				
Lähmung				
Verwirrung				

Talent	Probe	FW
Körpertalente		
Fliegen	MU IN GE	13 14 14 0
Gaukeleien	MU CH FF	13 14 14 7
Klettern (Begabung: w20 neu)	MU GE KK	13 14 11 7
Körperbeherrschung	GE GE KO	14 14 10 10
Kraftakt	KO KK KK	10 11 11 0
Reiten	CH GE KK	14 14 11 0
Schwimmen	GE KO KK	14 10 11 4
Selbstbeherrschung	MU MU KO	13 13 10 4
Singen	KL CH KO	10 14 10 0
Sinnesschärfe	KL IN IN	10 14 14 7
Tanzen	KL CH GE	10 14 14 4
Taschendiebstahl	MU FF GE	13 14 14 7
Verbergen	MU IN GE	13 14 14 10
Zechen	KL KO KK	10 10 11 0
Gesellschaftstalente		
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	13 10 14 0
Betören	MU CH CH	13 14 14 4
Einschüchtern	MU IN CH	13 14 14 4
Etikette	KL IN CH	10 14 14 0
Gassenwissen	KL IN CH	10 14 14 10
Menschenkenntnis	KL IN CH	10 14 14 7
Überreden	MU IN CH	13 14 14 7
Verkleiden	IN GE CH	14 14 14 4
Willenskraft	MU IN CH	13 14 14 4
Naturtalente		
Fährtensuchen	MU IN GE	13 14 14 0
Fesseln	KL FF KK	10 14 11 4
Fischen & Angeln	FF GE KO	14 14 10 0
Orientierung (Richtungssinn +1)	KL IN IN	10 14 14 7
Pflanzenkunde	KL FF KO	10 14 11 0
Tierkunde	MU MU CH	13 13 14 0
Wildnisleben	MU GE KO	13 14 11 0
Wissenstalente		
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	10 10 14 7
Geographie	KL KL IN	10 10 14 0
Geschichtswissen	KL KL IN	10 10 14 0
Götter & Kulte	KL KL IN	10 10 14 4
Kriegskunst	MU KL IN	13 10 14 0
Magiekunde	KL KL IN	10 10 14 0
Mechanik	KL KL FF	10 10 14 0
Rechnen	KL KL IN	10 10 14 0
Rechtskunde	KL KL IN	10 10 14 4
Sagen & Legenden	KL KL IN	10 10 14 4
Sphärenkunde	KL KL IN	10 10 14 0
Sternkunde	KL KL IN	10 10 14 0

Talent	Probe	FW
Handwerkstalente		
Alchimie	MU KL FF	13 10 14 4
Boote & Schiffe	GE KK FF	14 11 11 0
Fahrzeuge	CH KO FF	14 10 14 0
Handel	KL IN CH	10 14 14 4
Heilkunde Gift	MU KL IN	13 10 14 7
Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	13 14 10 0
Heilkunde Seele	IN CH KO	14 14 10 0
Heilkunde Wunden	KL FF FF	10 14 14 4
Holzbearbeitung	GE KK FF	14 11 14 0
Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	14 14 14 4
Lederbearbeitung	GE KO FF	14 14 14 0
Malen & Zeichnen	IN FF FF	14 14 14 4
Metallbearbeitung	KK KO FF	11 10 14 0
Musizieren	CH KO FF	14 10 14 7
Schlösserknacken (Dietrichset+2)	IN FF FF	14 14 14 10
Steinbearbeitung	KK FF FF	11 14 14 0
Stoffbearbeitung	KL FF FF	10 14 14 0

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Langdolch (auch Parierwaffe)	55	0,5
3	Wurfdolche	135	1,5
	Kleidungsset (frei)	25	
	Geldbeutel	1	0,05
	Feuerstein & Stahl	3	0,25
25	Portion Zunder	0,2	0,025
	Zunderdose	1	0,2
	Wasserschlauch	5,5	0,25
3	Proviand	0,5	1,5
	Wurfhaken	7	1
	Kletterseil 10 m	10	5
	Brecheisen	26	5
	Dietrichset [Schlösser +2]	50	0,25
2	Arax Waffengift [Lähmung II]	200	
10	Verband	31,25	0,125
	Lederrucksack	34	2
	Laute	150	2

Tragkraft **22**

0 Dukaten **5 Silber** **6 Heller** **0 Kreuzer**