

Erscheinung

Dein langes dunkelblondes Haar trägst du gerne nach hinten zu einem Zopf zusammengebunden, damit es dich in der Hitze des Gefechtes nicht behindert. Dein Gesicht hat markant-männliche Züge. Ein Stammeszeichen ist in blauer Farbe auf deine linke Wange tätowiert. Deine riesige, bedrohlich aussehende Barbarenstreitaxt schnallst du gerne auf den Rücken. Diese Waffe pflegst du besonders. Sie ist immer gut gefettet, so dass sich das Licht auf der blitzblanken Waffe gut spiegelt.

Wenn ein Auftrag es erfordert, legst du natürlich dein Kettenhemd an. Viel lieber stellst du aber deinen muskulösen Oberkörper zur Schau. Einige Narben sorgen dafür, dass du einen gefährlichen Eindruck machst. Über die Schultern geschwungen trägst du immer, wenn du besonders Eindruck schinden möchtest, ein Wolfsfell. Die Mädchen fangen dann freudig erregt an zu tuscheln, die Männer vor Angst an zu zittern. So kommt es dir zumindest vor, und dieses Gefühl von Macht, Anerkennung und Bewunderung gefällt dir.

Vergangenheit

Du fühlst dich von deiner Sippe ausgestoßen. Es ging damals um deine Jugendliebe - die gertenschlanke Bron-wyn. Mit deinem besten Freund, mit dem du dich von Kindesbeinen an bestens verstanden hast, kam es wegen ihr zum handfesten Streit. Am Ende lag dein Freund regungslos auf dem Boden, um seinen Kopf herum bildete sich eine Lache aus Blut. Nach der Bluttat an deinem Waffenbruder hast du dir ein Pferd genommen und dein kleines Dorf, deinen Tolwydd, wie man in der Zunge deiner twyneddischen Heimat sagt, auf Nimmerwiedersehen den Rücken gekehrt.

Nun sind Jahre vergangen. In den südlichen Ländern des Kontinents hat man deine scharfe Axt zu schätzen gelernt. Dein Auskommen war nicht schlecht, doch es ist an der Zeit, dass wieder so richtig viel Gold in deine Geldkatze kommt. Deine Begleiterin Morwin, dieses Teufelsweib, spricht von großen Schätzen durch einen Auftrag in den Bergen. Das wird sich zeigen ...



Figur Borias

Typ Nordlandbarbar **Grad** 3

Heimat Clanngadarn **Stand** Volk

Gestalt groß, normal **Alter** 26

rechts- links- beidhändig

Stärke	100	Konstitution	95
Geschicklichkeit	87	Intelligenz	62
Gewandtheit	83	Zaubertalent	41



18 LP											
28 AP											

Bonus auf

Angriff +1 Abwehr +1
 Schaden +4

Bewegungsweite 24
 Bewegungsweite mit KR 20

Verteidigung

Resistenz..... +12
 Abwehr..... +13
 - in KR..... +12

Rüstung

Kettenrüstung (KR)
 -3 bei LP-Verlusten
 -4 auf Bewegung

Angriff	EW	Schaden
Barbarenstreitaxt ...	+9	2W6+4
Keule	+8	1W6+3
Langschwert	+8	1W6+5
leichter Speer	+8	1W6+3
Dolch	+8	1W6+3
Bogen	+8	1W6

Angriffs- und Schadensbonusse sind eingerechnet.

Fertigkeiten **EW**

Berserkergang..... +10
 Fangen..... +12
 Geländelauf..... +12
 Klettern..... +12
 Reiten..... +12
 Schwimmen..... +12
 Spurenlesen..... +8

Sprachen:

Twyneddisch..... +14/-
 Comentang..... +12/-

ungelernte Fertigkeiten

Balancieren..... +(8)
 Baukunde..... +(0)
 Fallen entdecken..... +(0)
 Fallenmechanik..... +(0)
 Geheimm. öffnen..... +(1)
 Kampftaktik..... +(5)
 Naturkunde..... +(0)
 Pflanzenkunde..... +(0)
 Sagenkunde..... +(0)
 Schleichen..... +(3)
 Schlösser öffnen..... +(0)
 Springen..... +(8)
 Stehlen..... +(3)
 Suchen..... +(3)
 Tarnen..... +(3)
 Tierkunde..... +(0)
 Zauberkunde..... +(0)

Besitz

Kleidung & Rüstung: Kettenrüstung, normale Kleidung, Wolfsfell
am Waffengurt: Langschwert, Dolch und Keule
auf dem Rücken: Barbarenstreitaxt, Bogen, Köcher mit 20 Pfeilen
am Pferd angeschnallt: leichter Speer
im Rucksack: Feuertopf aus Ton,

Feuerstein und Zunder, 20 m Seil, 5 Rationen Trockenfleisch, Feldflasche mit Wein, 5 Rationen Berserkerpilze, Trank *Bannen von Gift*, Woldecke
 Reitpferd mit Satteltaschen

Geld: 35 GS

Borias besond. Besitztümer

Berserkerpilze

Nach Einnahme entscheidet **EW:Berserkergang**, ob man zum Berserker wird.

Borias Tränke

Trank *Bannen von Gift*

Schützt bei Einnahme ein Lebewesen vor den Folgen einer Vergiftung.

Borias Fertigkeiten

Berserkergang

+2 auf Angriff und Schaden im Nahkampf; ungeschwächt weiter kämpfen auch mit 0 AP; bei gelungenem EW-2: Berserkergang Angriff auf Freunde; Verlust von 1W6+2 AP nach Kampfende.

Fangen

Auffangen handlicher Gegenstände.

Geländelauf

Mit voller Geschwindigkeit um und über Hindernisse; ein EW pro Runde.

Klettern

Freihändig an Mauern, Felswänden und astlosen Baumstämmen hoch klettern.

Reiten

Schnelles Reiten auf Pferd, Kamel usw.; EW nur in extremen Situationen nötig.

Schwimmen

Schwimmen mit B6; EW nur in extremen Situationen nötig.

Spurenlesen

Auffinden und Verfolgen von Spuren.