



Figur Sir Meliot MacBeorn

Spieler Berengar Drexel



Typ Ritter (Krieger) Grad 21

Spezialisierung Anderth., Langb., Langschwert

St 96 **Gs** 96 **Gw** 83

Ko 98 **In** 81 **Zt** 94

Au 75 **pA** 100 **Wk** 37

B 23 **Raufen +** +10

persönlicher Bonus für:

Ausdauer +13 Schaden +4 Angriff +2

Abwehr +1 Resistenz +1/+3 Zaubern +1

LP-Max. 18

AP-Max. 78

GG 0

SG 10

Geburtsdatum _____

Alter 30 rechts händig

Größe 1,88 m

Gestalt normal Gewicht 89 kg

Stand Adel

Heimat Alba

Glaube Vraidos

Besondere Merkmale:

**Albischer Ritter -
Normallast 30 kg -
Schlachtröss (LP 22, AP
18, Der Kodex S 120, 190)**

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit		PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 16			+
Resistenz	+ 16			+
Wahrnehmung (angeboren)	+ 8			+
Trinken (angeboren)	+ 9			+
Kampf in Vollrüstung (St)	+ 11			+
Etikette (In) [Sozial]	+ 13			+
Reiten (Gw) [Alltag]	+ 18	X		+
Musizieren: Zupfi. (Gs) [Allt.]	+ 16	3		+
Reiterkampf (Gw) [Kampf]	+ 18	X		+
Anführen (pA) [Kampf]	+ 16		Albisch (In)	+ 12
Geländelauf (Gw) [Körper]	+ 18	X	Albisch Schrift (In) [Alltag]	+ 12
Schwimmen (Gw) [Alltag]	+ 16	3	Comentang (In)	+ 12
Verführen (pA) [Sozial]	+ 13		Comentang Schrift (In)	+
Landeskunde Alba (In) [Wi.]	+ 11	1	Chryseisch (In) [Alltag]	+ 12
Menschenkenntnis (In) [So.]	+ 9		Chryseisch Schrift (In)	+
	+		Neu-Vallinga (In) [Alltag]	+ 12
	+		Neu-Vallinga Schrift (In)	+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
Bögen (Gs)	+ 13			+
Einhandschlagwaffen (Gs)	+ 7			+
Einhandschwerter (Gs)	+ 15			+
Schilde	+ 7			+
Spießwaffen (Gs)	+ 13			+
Stichwaffen (Gs)	+ 11			+
Zweihandschwerter (Gs)	+ 13			+
waffenloser Kampf (Gs)	+ 11		Zaubern	+ 0

Datum	7.11	15.11	15.11	15.11	15.11	15.11	15.11	15.11	19.11	19.11
ES		100	250	500	750	1000	1500	2000	3000	4500
EP										
Geld	^{76GS 1SS}	50	100	100	150	250	300	400	500	700
Datum	19.11	19.11								
ES	7000	10000								
EP										
Geld	700	1000								

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



Figur Sir Meliot MacBeorn | Grad 21

Typ Ritter (Krieger) | GG 0 | SG 10



St 96	Gs 96	Gw 83	Ko 98	In 81
Zt 94	Au 75	pA 100	Wk 37	B 23

LP	18																		
AP	78																		

Abwehr + 16 | + 24 mit Vert. waffe | Resistenz + 17/19 | Zaubern + 1

Bonus für:
 Schaden Angriff Abwehr

+4	+2	+1
mit Rüstung	+2	-

Rüstung

RK VR - 5 auf LP-Verlust

mit Rüstung

B 11
Gw 58

Fertigkeit		PP
Wahrnehmung (angeboren)	+ 8	
Trinken (angeboren)	+ 9	
Anführen	+ 18	
Etikette	+ 14	
Geländelauf	+ 19	X
Kampf in Vollrüstung	+ 13	
Musizieren: Zupfinstr.	+ 18	3
Reiten	+ 19	X
Reiterkampf	+ 19	X
Schwimmen	+ 17	3
Verführen	+ 15	
Landeskunde Alba	+ 12	1
Menschenkenntnis	+ 10	
	+	
	+	
	+	
Bögen	+ 15	
Einhandschlagwaffen	+ 9	
Einhandschwerter	+ 17	
Schilde	+ 7	
Spießwaffen	+ 15	
Stichwaffen	+ 13	
Zweihandschwerter	+ 15	
waffenloser Kampf	+ 13	

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)

Albisch	+ 13/13	
Comentang	+ 13/..	
Chryseisch	+ 13/..	
Neu-Vallinga	+ 13/--	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Anderth.(2/1)	+ 21	1W6+6	
-"- 2-H	+ 19	1W6+7	
Langbogen(1)	+ 18	1W6+1 (!)	30m
gr. Schild (1)	+ 8		
Kriegshammer	+ 9	1W6+4	
Dirgh	+ 13	1W6+3	
Stoßspeer	+ 15	1W6+4	
-"- Sturmang.	+ 15	3W6+4	
	+		
Nur in KR:	+		
Faustkampf	+ 13	1W6+2&KO	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 10	1W6	-

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

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

