

Spieler Jürgen Wolter



Albischer Ritter -
Normallast 25 kg -
Schlachtröss (LP 22, AP
18, Der Kodex S 120, 190)

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

[illegible]



Figur

Sir Meliot MacBeorn

Grad

5

Typ

Ritter (Krieger)

GG

0

SG

2



St

89

Gs

94

Gw

79

Ko

98

In

77

Zt

94

Au

73

pA

100

Wk

33

B

23

Abwehr +

13

+ 16

mit Vert.
waffe

Resistenz +

13/16

Zaubern +

1

Fertigkeit		PP
Wahrnehmung (angeboren)	+ 8	
Trinken (angeboren)	+ 9	
Anführen	+ 12	1
Eikette	+ 10	
Geländelauf	+ 14	1
Kampf in Vollrüstung	+ 7	2
Musizieren: Zupfinstr.	+ 15	
Reiten	+ 14	1
Reiterkampf	+ 14	1
Schwimmen	+ 14	
Verführen	+ 10	
	+	
	+	
	+	
	+	
Bögen	+ 10	
Einhandschlagwaffen	+ 6	
Einhandschwerter	+ 10	
Schilde	+ 3	
Spießwaffen	+ 10	
Stichwaffen	+ 9	
Zweihandschwerter	+ 10	
waffenloser Kampf	+ 9	

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)

Albisch	+ 12/12	
Comentang	+ 12/..	
Chryseisch	+ 12/..	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

LP	18																
AP	39																

Bonus für:

Schaden

Angriff

Abwehr

+4

+1

-

mit
Rüstung

-

-

Rüstung

RK

VR

- 5

auf LP-
Verlust

mit
Rüstung

B

11

Gw

39

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Anderth.(1/1)	+ 12	1W6+6	
-"- 2-H	+ 12	1W6+7	
Langbogen	+ 11	1W6+1 (!)	30m
gr. Schild	+ 3		
Kriegshamme	+ 5	1W6+4	
Dirgh	+ 8	1W6+3	
Stoßspeer	+ 9	1W6+4	
-"- Sturmang.	+ 9	3W6+4	
	+		
Nur in KR:	+		
Faustkampf	+ 9	1W6+1&KO	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

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

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

Grad 5

Zaubern + 1

[illegible]

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen
Waffen:	Anderthalbhänder (+1/+1)+Scheide (Rü. oder l. Seite), Dirgh+Scheide (r. Seite)
	Krieghammer (Sattel), Langbogen+Köcher [20 Pfeile] (Rücken), gr. Schild (Rü.)
Rüstung (VR):	Kniel. Kettenhemd m. Ärmeln u. Kapuze, Helm m. Nasenschutz, Beinschienen
Kleidung:	Tunika, Bluse, Reithose, Reitstiefel, Waffengürtel, warmer Kapuzenumhang
Rucksack, darin:	5l-Wasserschlauch, Feuerstein+Zunder, Nähnadel+Garn
darauf:	Warme Decke, 20 m Seil
Lederne Gürteltasche:	Geld

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