



Figur Sir Meliot MacBeorn

Spieler Berengar Drexel



Typ Ritter (Krieger) Grad 5

Spezialisierung Anderth., Langb., Langschwert

St 89 **Gs** 94 **Gw** 79

Ko 98 **In** 77 **Zt** 94

Au 73 **pA** 100 **Wk** 33

B 23 **Raufen +** +9

persönlicher Bonus für:

Ausdauer +13 Schaden +4 Angriff +1

Abwehr - Resistenz -/+3 Zaubern +1

LP-Max. 18

AP-Max. 39

GG 0

SG 2

Geburtsdatum _____

Alter 21 rechts händig

Größe 1.88 m

Gestalt normal Gewicht 89 kg

Stand Adel

Heimat Alba

Glaube Vraidos

Besondere Merkmale:

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

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit		PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 13			+
Resistenz	+ 13			+
Wahrnehmung (angeboren)	+ 8			+
Trinken (angeboren)	+ 9			+
Kampf in Vollrüstung (St)	+ 6	2		+
Etikette (In) [Sozial]	+ 10			+
Reiten (Gw) [Alltag]	+ 14	1		+
Musizieren: Zupfi. (Gs) [Allt.]	+ 14			+
Reiterkampf (Gw) [Kampf]	+ 14	1		+
Anführen (pA) [Kampf]	+ 10	1	Albisch (In)	+ 12
Geländelauf (Gw) [Körper]	+ 14	1	Albisch Schrift (In) [Alltag]	+ 12
Schwimmen (Gw) [Alltag]	+ 14		Comentang (In)	+ 12
Verführen (pA) [Sozial]	+ 8		Comentang Schrift (In)	+
	+		Chryseisch (In) [Alltag]	+ 12
	+		Chryseisch Schrift (In)	+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
	+			+
Bögen (Gs)	+ 9			+
Einhandschlagwaffen (Gs)	+ 5			+
Einhandschwerter (Gs)	+ 9			+
Schilder	+ 3			+
Spießwaffen (Gs)	+ 9			+
Stichwaffen (Gs)	+ 8			+
Zweihandschwerter (Gs)	+ 9			+
waffenloser Kampf (Gs)	+ 8		Zaubern	+ 0

Datum	7.11	15.11	15.11	15.11	15.11					
ES		100	250	500	750					
EP										
Geld	76GS 1SS	50	100	100	150					
Datum										
ES										
EP										
Geld										

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



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

LP	18																		
AP	39																		

Abwehr + 13 | **+ 16** mit Vert. waffe | **Resistenz + 13/16** | **Zaubern + 1**

Bonus für:

Schaden Angriff Abwehr

+4	+1	-
mit Rüstung	-	-

Rüstung

RK VR - 5 auf LP-Verlust

mit Rüstung **B 11**
Gw 39

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)
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	+ 12/12	
Comentang	+ 12/..	
Chryseisch	+ 12/..	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

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	

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

