



Figur Sir Meliot MacBeorn | Grad 15

Typ Ritter (Krieger) | GG 0 | SG 7



St 92	Gs 96	Gw 83	Ko 98	In 81
Zt 94	Au 75	pA 100	Wk 35	B 23

LP	18																		
AP	62																		

Abwehr + 15 | + 22 mit Vert. waffe | Resistenz + 16/18 | 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	+ 16
Etikette	+ 13
Geländelauf	+ 18
Kampf in Vollrüstung	+ 10
Musizieren: Zupfinstr.	+ 17 5
Reiten	+ 18 6
Reiterkampf	+ 18 6
Schwimmen	+ 16 5
Verführen	+ 14
Landekunde Alba	+ 11
	+
	+
	+
	+
Bögen	+ 14
Einhandschlagwaffen	+ 8
Einhandschwerter	+ 15
Schilde	+ 6
Spießwaffen	+ 15
Stichwaffen	+ 11
Zweihandschwerter	+ 14
waffenloser Kampf	+ 11

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/..
	+
	+
	+
	+
	+
	+
	+
	+
	+
	+

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Anderth.(2/1)	+ 19	1W6+6	
-"- 2-H	+ 18	1W6+7	
Langbogen	+ 16	1W6+1 (!)	30m
gr. Schild (1)	+ 7		
Kriegshamme	+ 8	1W6+4	
Dirgh	+ 11	1W6+3	
Stoßspeer	+ 15	1W6+4	
-"- Sturmang.	+ 15	3W6+4	
	+		
Nur in KR:	+		
Faustkampf	+ 11	1W6+1&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

