



Figur Sir Meliot MacBeorn | Grad 10

Typ Ritter (Krieger) | GG 0 | SG 5



St 92	Gs 96	Gw 79	Ko 98	In 81
Zt 94	Au 73	pA 100	Wk 35	B 23

LP	18																		
AP	51																		

Abwehr + 14 | + 18 mit Vert. waffe | Resistenz + 15/17 | Zaubern + 1

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr
+4	+2	-
mit Rüstung	+2	-

Rüstung

RK VR - 5 auf LP-Verlust
mit Rüstung B 11 Gw 54

Fertigkeit		PP
Wahrnehmung (angeboren)	+ 8	
Trinken (angeboren)	+ 9	
Anführen	+ 14	
Etikette	+ 12	
Geländelauf	+ 15	2
Kampf in Vollrüstung	+ 9	
Musizieren: Zupfinstr.	+ 17	
Reiten	+ 16	
Reiterkampf	+ 16	
Schwimmen	+ 15	
Verführen	+ 12	2
Landekunde Alba	+ 10	
	+	
	+	
	+	
	+	
Bögen	+ 13	
Einhandschlagwaffen	+ 8	
Einhandschwerter	+ 14	
Schild	+ 4	
Spießwaffen	+ 13	
Stichwaffen	+ 10	
Zweihandschwerter	+ 13	
waffenloser Kampf	+ 10	

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.(1/1)	+ 17	1W6+6	
-"- 2-H	+ 16	1W6+7	
Langbogen	+ 15	1W6+1 (!)	30m
gr. Schild	+ 4		
Kriegshammer	+ 8	1W6+4	
Dirgh	+ 10	1W6+3	
Stoßspeer	+ 13	1W6+4	
-"- Sturmang.	+ 13	3W6+4	
	+		
Nur in KR:	+		
Faustkampf	+ 10	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

