Eigenschaften

Merindor Salaar — Eiself, Schandaar — Lahowar, Licht - Krieger

Kr (absolut)	Ges (absolut)	Schn (absolut)	Kons (absolut)	Int	Mt	Rv	Au	St	Stand	Sym (normal)	Sb (normal)	Abst	Zyn	nBel
89	119	95	81	97	36	58	40	81	64	50	43			
(relativ) 98 / Faktor:	(relativ) 98 / Faktor:	(relativ) 90 / Faktor:	(relativ) 82 / Faktor:		mag. Präsenz: 5	Zb: 4	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 33		

LP:	Basis 37												KP-Max: mag regen.						
KP:	Maximum 60																	Basis: 21	KEH: 7
Rechts:	Arm	Toleranz: 12	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 18	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 9	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 9	
Links:	Arm	Toleranz: 12	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 18	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 9	Schaden:	WM:	Schaden:	WM:	

B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res
8	21	44	58	58	58	57	58
Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Basis 46	Basis 46	Basis 46	Basis 45	Basis 46

Datum:										KFS	AFS
AEP:										3750	3750

Figur: 0
Größe: 193 cm
Gewicht: 90,9 kg
Marschgepäck: 11 kg
Geb.dat.:

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (46) 55 | mit Vert-Waffen: **Speer: 66** | **IWB:** 6 (Initiativ-Basiswert) | **RAB:** 10 (Reflex-Abwehr-Basis) | **TFK:** -3 (Treffer-Flächen-Korr.) | **HGW:** Basis (84) 121 | **RBF:** 0,950 (Rüst.-Behind.-Faktor)

Rüstungsteile:		RS (Rumpf)	RS-Kopf	RS-Hals	Arm Rs / -EW	Bein Rs / -EW	±KP	Gewicht	Gep.-Gew.	- B-M	- B-L	- B-S	EW-Abz.	GMR
(Standard-Version)	LSR, LH, LhB, LA2, LB2	8	4	4	2	2	1			1	3	9	10	2
(Version 2)														
(Version 3)														

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM
autom.	**ungelernte Kampftechnik**	18	
	(KS = 15) Ringen [SF]	37	
	(WS: 31 Nb: 10,33) Werfen [BF]	34	
	Spieß und Stangenwaffen	29	
	Speerstechen	37	
	Speerwerfen [BF]	40	
	Sturmangriff	19	

Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max-Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.
	Ringen	37		1W8+1W7			15	17	23	76
	Zweihandspeer	66		1W8+1W9	3	50	17	19	25	84
	Wurfspeer	74		1W10	2	31	21	23	29	
	Parierwaffe 1: Speer	11		Max KS:	EH:	ZH:	Min GW(A):		EH:	ZH:
	Parierwaffe 2:			Max KS:	EH:	ZH:	Min GW(A):		EH:	ZH:
	Schild:			Max KS / AW:			Strukt-Sch.:			

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM
	Kampf in Rüstung	11					

Fertigkeiten, allgemein

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis 9)		15	
	(Sprachen)			
	Schandaar	46	76	
xx	Mehen	[BF]	30	
	Silweilin	32	56	
xx	Elbisch	[BF]	24	
		35	50	
xx		[BF]	15	
	Schandaar L/S	18	36	
xx	Mehen L/S	[BF]	18	
	(Wissen)			
	Religionskunde (Licht)	40	40	
	(Trainingsfertigkeiten)			

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
xx	(Bewegungsf.) Bewegen	[BF]	20	
	[Bewegen] Laufen	38	58	
	[Bewegen] Springen	36	56	
	[Bewegen] Balancieren	24	44	
	[Heiml.] Schleichen	26	48	
xx	Reiten	[BF]	53	
xx	Klettern	[BF]	44	
	Eislaufen	73	93	
	(Handwerk)			
	Nachtsicht			
	Wasser atmen			

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit	[BF]	22	
	[Heiml.] Beschatten	0	22	
	[Heiml.] Tarnen	21	43	
	[Überl.t.] Orientierungsvermögen	39	64	
	[Überlebenst.] Spurenlesen	25	50	
	[Diebest. / Bootsf / ÜT.] Knotenkunde	30	55	
	[Menschk..] Überzeugungskraft	14	25	
	[Darstellung.] Verkleiden	20	20	
	Erste Hilfe	39	39	
	Überleben im Eis	26	51	
xx	Überlebenstechnik	[BF]	25	
	Befehlen	10	21	
	Gassen wissen	15	26	
xx	Menschenkenntnis	[BF]	11	
	(Mus. Fert.) [Musik] Singen	14	40	
	Laute	31	57	
xx	Musik	[BF]	26	
	[Werfen] Jonglieren	0	34	
	[Bewegen] Akrobatik	21	41	

Beschreibung

Merindor Salaar	Eiself, Schandaar	Lahowar, Licht - Krieger

Allgemeine Beschreibung:

Größe:	1,93	Haarfarbe:	perlmutt
Figur:	schlank	Augenfarbe:	hellblau
Schulterbreite:		Hautteint:	blass
Tiefe (Brust/HIntern):		Sexuelle Ausrichtung:	Heter0

Besitz

Geldmittel (befinden sich im Zweifelsfall in der Geldbörse am Waffengurt!) (1/10 GM = 1 SL = 10 BS)

Goldstücke (GS):	(je 15 g)	Wo?	Silberlinge (SL):	(je 20 g)	Wo?	Bronzemünzen(BM):	(je 5 g)	Wo?	Sonstiges:	Gew [kg]	Wo?
1			2								

Beweglicher Besitz (befindet sich im Zweifelsfall im Rucksack!)

Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?
Schlafmatte und Decke			2 x weißes Obergewand					
Brettchen, Becher			5 x Unterwäsche					
Messer, Löffel			Umhang					
Topf, Pfanne			Stiefel					
Seil			Gürtel					
Fackeln								
Striegel, Bürste fürs Pferd								
Verbandsmaterial								
Proviant								
Laute								
Zelt								
Gewichtssumme:			Gewichtssumme:			Gewichtssumme:		

Sonstiger Besitz (Tiere, sonstige Besitztümer, im Zweifelsfall nicht verfügbar)

Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?
Pferd					