

Beliar

Beliar (Grad10 Söldner) In: m97
St100, Gs100, Gw73, Ko97, Zt64, AU32, PA64, Wk45, Sb12
18 LP, 38 AP - KKR - B26 - SG 12 - GG 7
Alter 43 - 1,82m - 81 kg - Beidhänder
Alba - Adel - Totem Nashorn* - Glaube Alba

Angriff: Anderthalbhänder+19 (1W6+12/11), Morgenstern+19 (1W6+8), Lanze+12 (1W6+6/2W6+8/3W6+9), Schlachtbeil+13 (1W6+9/7), Stielhammer+14 (1W6+6/1W6+8/2W6+6), waffenloser Kampf+11 (1W6+3), Kompositbogen+12 (1W6+1), schwere Armbrust+6 (2W6-1), Bihänder+14 (2W6+6), Langschwert+19 (1W6+7) kleiner Schild+8 (-2AP) - Abwehr+16, Resistenz+16/17/14, Rauefen+9

Kampf inVollrüstung+17, Kampf in Schlachtreihe+5, Reiten+15, Kampf zu Pferd+14, Wagenlenken+12, Schlittenfahren+11, Athletik+8, Seilkunst+16, Tauchen+16, Bogenkampf zu Pferd+17, Laufen+6, Beidhändiger Kampf +15, Echsenreiten+15, Kampf zu Echse+15, Bogenkampf zu Echse+17, Katapult bedienen+14, Rudern+12, Steuern+12, Schwimmen+10, Sprechen:Chryseia+14, Aran+14, Dunkle Sprache+12, Errain+14, Waelska+14, KanThaiPan+14, Abrichten Echse+11, Kräuterkunde+6, Überleben Schnee+8, Lesen von Zauberschrift+14, Sprechen/Schreiben:Alba+20, Bogenbauen+12, Schmiedekunst Stufe 1, Muster finden Stufe 1, Legierungen Stufe 1

Besonderheiten: permanenter Kälteschutz, Blutsbrüderschaft mit Urquhart, Beliar ist ein permanentes Geas auferlegt worden, nichts zu verraten, was sich in der Region um Tra´alkashh befindet (s. Haut des Bruders), Robustheit+9, Wachgabe+6, Berserkergang+10, Titel: Kriegsherr von Alba

Besitz: ca. 52.000GS (in verschiedenen Wertgegenständen und in seiner Schatzkammer), 4xAdelskleidung, 20xBogensehen, 2x100m Tau, 5xHandfußfesselkombination, 2xSchreibpinsel, 1x1 Literfass mit roter Tinte (magisch), 1x1 Literfass mit lila Tinte (magisch), 1x1 Literfass mit schwarzer Tinte (magisch), 10xPergamentblatt, 10xWasserdichte Schriftrollenhülle (aus Metall), 3xunbeschriebenes Buch, 1xBuch mit Informationen über Drachen (s. Handout aus Haut des Bruders), 2x5Liter Wasserschlauch mit 10 Litern Zauberoil, 4x5Liter Wasserschlauch mit 12 Litern Eisdrachenblut, 4xEisdrachenkralle, 5xLederbeutel mit 30 Drachenzähnen, 1xMorgenstern, 1xSchlachtbeil, 1xLederrucksack, 1xKarte vom Karmodin, 8xWolfsspinnenzangen, 4xWorlsspinnenstachel, 1xScheide des magischen Blutbannes (s. Rotbart), 1xAnderthalbhänder (magisch +3/+3, +20 auf Stärke (auch über das rassenspezifische Maximum)geweiht + silbern), 1xkleiner Schild magisch (+1, -1 AP), 1xkleiner Schild (mit Umkehrschild ABW2 (automatisch bei Angriff)), 1xKurzes Kettenhemd (Elfenstahl), 1xHelm aus dem Schädel eines Bären (+4 auf Resistenz mit Prozess Zerstören und/oder Agens Eis und/oder Ziel Geist, kein Abzug auf Hören), 1xSchlachtross (B38, Sprungkraft+4, Wendigkeit+2, Ruhe+9), 1xKettenhemd für das Schlachtross, 1xZeitschale (magisch, In der Schale aufbewahrte Gegenstände von maximal 25 Litern altern nicht), 1xweibliche Elfin als Sklavin (Au99), 2x Packpferd, 1xschwere Armbrust (magisch, keine Runde Nachladezeit), 1xVilla in Alba

>Zaubern+15< Beschleunigen (nur auf sich selbst), Heiliger Zorn (nur auf sich selbst), Tiergestalt Bär/Wolf

Zaubern+13: Macht über Wasser Macht über unbelebtes, Feuerkugel

KEP: 4, ZEP: -, AEP: 986, GFP: 50526

* beim ersten Angriff in einem Kampf -2 auf den EW:Angriff und +2 auf Schaden

Über Beliar

Beliar wuchs bei seinen Eltern in Moravod in Geltin auf. Als er sechs Jahre alt war kamen seine Eltern bei einem Brand, bei dem ihr gesamtes Gut verbrannte, ums Leben. Doch Glück im Unglück. Ein Glücksritter, der wegen einigen „Schandtaten“ sich seinen Ruf verspielt hatte, nahm ihn mit und bildete ihn im Waffenhandwerk aus, was sich später noch auszahlte. So vergingen viele Jahre, in denen Beliar zu einem rüstigen Recken heranwuchs und mit 20 Jahren seinen neuen „Vater“ verließ, um die Welt Midgard kennen zu lernen.

Nachdem sich Beliar durch allerlei Heldentaten im Norden Siaros einen Namen verschafft hatte, suchte er einen neuen Gruppengefährten. Ein umherreisender Zauberer nahm ihn auf, Maph a Rys genannt. Doch schon bald starb Maph a Rys bei einem Hinterhalt. Er konnte Beliar noch einige Schmiedekünste (Er war ein Schmiedemeister) mit auf den Weg geben. Durch den Tod seines langjährigen Freundes zog sich Beliar in die Berge Arans zurück, wo er noch heute leben soll. Seit dem hat keiner mehr von ihm gehört.