

ILARIS

NAMe	Dascha	RASSE	Mensch	STATUS	Unterschicht
Kurzbeschreibung					

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Gewalt ist immer eine Lösung	Singender Stahl
Trolltochter	

schip	4
schip*	

Attribute und abgeleitete Werte

	Werte	PCU		
Konstitution	6	12	Wundschwelle	5
Mut	6	12	Magieresistenz	13
Gewandtheit	6	12	Geschwindigkeit	6
Körperkraft	10	20	Schadensbonus	2
Intuition	2	4	Initiative	2
Klugheit	1	2		
Charisma	2	4	Astralenergie	12
Fingerfertigkeit	1	2	Karmaenergie	-

Profane Vorteile

Abgehärtet I
Besonderer Besitz (Babarenstreitaxt +2TP; 40 EP)
Flink I
Muskelprotz
Resistenz gegen Kälte
Willensstark I, II
Zerstörerisch I, II

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	PCU	Talente	PCU	PCU(C)
Handgemenge	4	GE/KK/MU	7	10	Unbewaffnet	12	17
Hieb Waffen	2	GE/KK/MU	7	10	Einhandhieb Waffen, Zweihandhieb Waffen	12	17
Klingen Waffen	2	GE/KK/MU	7	0		7	7
Stangen Waffen	2	GE/KK/MU	7	0		7	7
Schuss Waffen	3	FF/IN/KK	4	0		4	4
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	4	0		4	4
Athletik	3	GE/KK/KO	7	6	Akrobatik, Klettern	10	13
Heimlichkeit	2	MU/IN/GE	5	0		5	5
Selbstbeherrschung	3	MU/MU/KO	6	8	Zähigkeit	10	14
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	2	0		2	2
Autorität	3	CH/KL/MU	3	0	Einschüchtern	3	3
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	2	0		2	2
Gebräuche	2	CH/IN/KL	2	3	Thorwal	4	5
Derekunde	2	KL/IN/FF	1	2		2	3
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	0		3	3
Mythenkunde	2	KL/KL/IN	1	2		2	3
Überleben	3	FF/GE/KO	4	3		6	7
Alchemie	3	FF/FF/KL	1	0		1	1
Handwerk	3	FF/FF/KK	4	0		4	4
Heilkunde	3	CH/FF/KL	1	3		3	4
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	0		3	3

Freie Fertigkeiten

Gjalskisch (Sprache) III	Garethi (Sprache) III	Rogolan (Sprache) II	Ologhaijan (Sprache) I

ILARIS

KO	12	MU	12	GE	12	KK	20	IN	4	KL	2	CH	4	FF	2
----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	6

STATUS



		-2	-4	-6	-8	-10	-12		



GS*	6
Dh*	6
INI	2

Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEID	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Fellumhang	1	0	6	1	1	1	0	1	0
Streifenschurz	0	0	5	1	0	0	1	0	0

Waffen

NAMEN	TP	RW	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Barbarenstreitaxt	4W6+3	1	-2	7	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig	15	15	4W6+10
Skraja	2W6+1	0	0	10	Rüstungsbrechend	17	17	2W6+6
Hand	1W6+0	0	0	6	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe, Kopflastig, Wendig	17	17	1W6+7
Fuß	1W6+0	0	0	6	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe, Kopflastig, Wendig	17	17	1W6+7

Kampfvorteile

Ausfall	Durchatmen
Hammerschlag	Kraftvoller Kampf III
Niederwerfen	Offensiver Kampfstil
Rüstungsgewöhnung	Standfest
Sturmangriff	Unaufhaltsam
Waffenloser Kampf	

Ausrüstung

Erfahrung

GESAMT	4000	EINGESETZT	4001	VERFÜGBAR	-1
--------	------	------------	------	-----------	----

Übernatürliche Fertigkeiten

[illegible]

Übernatürliche Vorteile

[illegible]

Übernatürliche Talente

[illegible]