

ILARIS

NAMe	Alruna "Eisen-Ala" Hornstetter	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Mittelreich (verbirgt ihre Vergangenheit in Tobrien), weiblich, reich				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

„Düstere Vergangenheit“	
„Von Rang und Namen“	

schp	4
schp*	2

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	5
Gewandtheit	4	8	Geschwindigkeit	5
Körperkraft	6	12	Schadensbonus	1
Intuition	3	6	Initiative	3
Klugheit	2	4		
Charisma	3	6	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	3	6	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Abgehärtet I (S. 59)
Gefahreninstinkt (S. 29)
Resistenz gg Kälte (S. 30)
Willensstark I (S. 59)
Zerstörerisch I (S. 59)

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pu	Talente	pu	pu(e)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	5	5		8	10
Hieb Waffen	4/2	MU/GE/KK	5	7		9	12
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	5			5	5
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	5			5	5
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	4			4	4
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	4	4		6	8
Athletik	3	GE/KK/KO	5	4		7	9
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	3		6	7
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	4	4		6	8
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	3	4		5	7
Autorität	3	CH/KL/MU	3	5	Einschüchtern	6	8
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	3	4		5	7
Gebräuche	2	CH/IN/KL	3	2	Mittelreich	4	5
Derekunde	2	FF/IN/KL	3	2		4	5
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3			3	3
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	2	1		3	3
Überleben	3	GE/FF/KO	4	2		5	6
Alchemie	3	FF/FF/KL	3			3	3
Handwerk	3	FF/FF/KK	4			4	4
Heilkunde	3	CH/FF/KL	3	4	Wundheilung	5	7
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	2		4	5
						0	0
						0	0

Freie Fertigkeiten

Garethi (Mutterspr.)			

ILARIS

KO	8	MU	8	GE	8	KK	12	IN	6	KL	4	CH	6	FF	6
----	---	----	---	----	---	----	----	----	---	----	---	----	---	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	

STATUS



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



GS*	
Dh*	4
INI	3

Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Holzschilde									
Mittlere Rüstung: Kettenhemd	2	2							
Kettenhaube									

Waffen

NAMEN	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Streitkolben (S. 50)	2W6	1	0	8	Kopflastig, rüstungsbrechend, stumpf			
Dolch (S. 51)	1W6+1	0	0	9	keine			
Holzschilde (S. 51)	1W6	0	+1	8	Schild, stumpf			
3 Wurfbeile (S. 53)	2W6	8	-	8	keine			

Kampfvorteile

Durchatmen (S. 42)	Kraftvoller Kampf I (S. 43)
Niederwerfen (S. 42)	Schildkampf I (S. 43)
Waffenloser Kampf (S. 42)	

Ausrüstung

Geld: 82 D, 6 S, 0 H, 0 K
Tagesrationen: 3
Lederranzen
Schlafsack, warm gefüttert
3 Würfel, gezinkt

Bewaffnung und Rüstung (siehe oben)
Einfache Kleidung, Kapuzenumhang, Leichte Lederstiefel
Wasserschlauch
2 Pechfackeln
Holzkamm
Zunderdose

Erfahrung

GESAMT	2000	EINGESETZT	2000	VERFÜGBAR	0
--------	------	------------	------	-----------	---

