

ILARIS

NAMe	Jasinthe	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Garether Gelehrte				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Wisst ihr eigentlich ...?	Wunder der Technik
Chronistin	

schip	4
schip*	4

Attribute und abgeleitete Werte

	Werte	pcu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	2	4	Magieresistenz	4
Gewandtheit	4	8	Geschwindigkeit	6
Körperkraft	2	4	Schadensbonus	0
Intuition	8	16	Initiative	12
Klugheit	8	16		
Charisma	6	12	Astralenergie	-
Fingerfertigkeit	4	8	Karmaenergie	-

Profane Vorteile

Einkommen II
Flink I
Magiegespür
Scharfsinnig I, II
Zwergennase

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pcu	Talente	pcu	pcu(c)
Handgemenge	4	GE/KK/MU	3	6	Handgemengewaffen	6	9
Hieb Waffen	2	GE/KK/MU	3	0		3	3
Klingenwaffen	2	GE/KK/MU	3	6	Einhandklingenwaffen	6	9
Stangenwaffen	2	GE/KK/MU	3	0		3	3
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	5	0		5	5
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	5	0		5	5
Athletik	3	GE/KK/KO	3	4		5	7
Heimlichkeit	2	MU/IN/GE	5	8	Untertauchen	9	13
Selbstbeherrschung	3	MU/MU/KO	3	6	Willenskraft	6	9
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	8	9		13	17
Autorität	3	CH/KL/MU	5	3	Anführen	7	8
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	7	6	Betören	10	13
Gebräuche	2	CH/IN/KL	7	10	Elfen, Mittelreich, Zwerge	12	17
Derekunde	2	KL/IN/FF	7	8	Geographie	11	15
Magiekunde	2	KL/KL/MU	6	6		9	12
Mythenkunde	2	KL/KL/IN	8	8	Geschichten und Legenden	12	16
Überleben	3	FF/GE/KO	4	3		6	7
Alchemie	3	FF/FF/KL	5	5		8	10
Handwerk	3	FF/FF/KK	3	6	Mechanik	6	9
Heilkunde	3	CH/FF/KL	6	5		9	11
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	5	0		5	5

Freie Fertigkeiten

Garethi (Sprache) III	Rogolan (Sprache) II	Isdira I	Bosparano (Sprache) II
Kusliker Zeichen (Schrift) III	Tulamidya (Sprache) II		

ILARIS

KO	8	MU	4	GE	8	KK	4	IN	16	KL	16	CH	12	FF	8
----	---	----	---	----	---	----	---	----	----	----	----	----	----	----	---

Gesundheits

WS	5
WS*	5



STATUS

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



GS*	6
DH*	4
INI	12

Rüstung

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

Waffen

NAMEN	TP	PRW	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Scheibendolch	1W6+1	0	0	9	Rüstungsbrechend	10	9	1W6+1
Degen	2W6+0	1	1	6	Wendig	11	10	2W6+0
Fuß	1W6+0	0	0	5	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe	7	6	1W6+0
Hand	-	0	0	5	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe	7	6	-

Kampfvorteile

Aufmerksamkeit	Kampfreflexe
Kommando: Formiert Euch!	Kommando: Haltet Stand!
Schneller Kampf I	

Ausrüstung

Rucksack
Essbesteck
Regenumhang

Reisekleidung
Schlafsack

Erfahrung

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