

# ILARIS

NAMe	Elidir Fenius Galahan	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Gildenmagier und Joborner Handwerkersohn. Dem Kampfseminar Andergast entlaufen, um dem Krieg gegen Nostris zu entfliehen.				

## Eigenheiten und Schicksalspunkte

Andergast? Nie von gehört.	Nur über seine Leiche!
Flambieren geht über studieren.	Ich brauch' Personal!



## Attribute und abgeleitete Werte

	Werte	pcu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	2	4	Magieresistenz	4
Gewandtheit	3	6	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	3	6	Schadensbonus	0
Intuition	4	8	Initiative	4
Klugheit	4	8		
Charisma	3	6	Astralenergie	36
Fingerfertigkeit	3	6	Karmaenergie	-

## Profane Vorteile

Privilegien (Gildenmagier)

## Fertigkeiten und Talente

Faktor	Attribute	Basis	pcu	Talente	pcu	pcu(c)	
Handgemeine	2	GE/KK/MU	3	0		3	3
Hieb Waffen	2	GE/KK/MU	3	0		3	3
Klingenwaffen	4	GE/KK/MU	3	5	Einhandklingenwaffen	6	8
Stangenwaffen	2	GE/KK/MU	3	5	Infanteriewaffen und Speere	6	8
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	3	0		3	3
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	3	0		3	3
Athletik	3	GE/KK/KO	3	1		4	4
Heimlichkeit	2	MU/IN/GE	3	3		5	6
Selbstbeherrschung	3	MU/MU/KO	3	3		5	6
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	4	1		5	5
Autorität	3	CH/KL/MU	3	1		4	4
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	3	3		5	6
Gebräuche	2	CH/IN/KL	4	3	Mittelreich	6	7
Derekunde	2	KL/IN/FF	4	1		5	5
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	5		6	8
Mythenkunde	2	KL/KL/IN	4	1		5	5
Überleben	3	FF/GE/KO	3	0		3	3
Alchemie	3	FF/FF/KL	3	3		5	6
Handwerk	3	FF/FF/KK	3	2		4	5
Heilkunde	3	CH/FF/KL	3	1		4	4
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	3	1		4	4

## Freie Fertigkeiten

Sprache: Garethi III			
Schrift: Kusliker Zeichen III			
Sprache: Bosparano II			



# ILARIS

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

## Gesundheits

WS	5
WS*	5



STATUS

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



GS*	4
Dh*	4
INI	4

## Rüstung

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

## Waffen

NAMEN	TP	PR	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Magierstab	1W6+1	2	0	1	Stumpf, Unzerstörbar, Zweihändig	8	8	1W6+1
Flammenschwert (Zauber)	2W6+2	1	0	10	Verlangt Zauber. Feuerschaden und Nachbrennen (S. 98)	8	8	2W6+2

## Kampfvorteile


## Ausrüstung

Magierrobe
Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten
Ledertasche

Münzen: 5 Heller

## Erfahrung

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



## Übernatürliche Fertigkeiten

[illegible]

## Übernatürliche Vorteile

[illegible]

## Übernatürliche Talente

[illegible]