

# ILARIS

NAMe	Donata Donnerschlag	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Durchsetzungsstarke Amazone, die in Andergast aufgewachsen ist und sich von Männern nichts mehr sagen lässt.				

## Eigenheiten und Schicksalspunkte

Dummer Spruch – Kieferbruch!	Würdiger Krieger gesucht
Ist der Fettnapf noch so klein, Donata tritt hinein.	Für die Königin!



## Attribute und abgeleitete Werte

	Werte	pcu		
Konstitution	6	12	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	5
Gewandtheit	5	10	Geschwindigkeit	5
Körperkraft	4	8	Schadensbonus	1
Intuition	3	6	Initiative	3
Klugheit	2	4		
Charisma	2	4	Astralenergie	-
Fingerfertigkeit	4	8	Karmaenergie	-

## Profane Vorteile

Privileg: Kriegerin (darf Waffen tragen und an Turnieren teilnehmen)
Verbindungen (Amazonenreich Keshal Yeshinna; 40 EP)

## Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pcu	Talente	pcu	pcu(c)
Handgemenge	4	GE/KK/MU	4	6	Schilde	7	10
Hieb Waffen	2	GE/KK/MU	4	0		4	4
Klingenwaffen	2	GE/KK/MU	4	6	Einhandklingenwaffen	7	10
Stangenwaffen	2	GE/KK/MU	4	0		4	4
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	4	0		4	4
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	4	6	Wurfspeere	7	10
Athletik	3	GE/KK/KO	5	5		8	10
Heimlichkeit	2	MU/IN/GE	4	5		7	9
Selbstbeherrschung	3	MU/MU/KO	5	3	Zähigkeit	7	8
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	3	2		4	5
Autorität	3	CH/KL/MU	3	3		5	6
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	2	3		4	5
Gebräuche	2	CH/IN/KL	2	3	Amazonen	4	5
Derekunde	2	KL/IN/FF	3	3		5	6
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	0		3	3
Mythenkunde	2	KL/KL/IN	2	3		4	5
Überleben	3	FF/GE/KO	5	3		7	8
Alchemie	3	FF/FF/KL	3	0		3	3
Handwerk	3	FF/FF/KK	4	0		4	4
Heilkunde	3	CH/FF/KL	3	1		4	4
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4	1		5	5

## Freie Fertigkeiten

Sprache: Garethi III			
Schrift: Kusliker Zeichen I			



# ILARIS

KO	12	MU	8	GE	10	KK	8	IN	6	KL	4	CH	4	FF	8
----	----	----	---	----	----	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

## Gesundheits

WS	5
WS*	8



## STATUS

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



GS*	3
DH*	2
INI	3

## Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Amazonenrüstung (unverkäuflich)	3	3-1=2	8	3	3	3	3	3	3

## Waffen

NAMEN	TP	RW	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AT*	VT*	TP*
Amazonensäbel	2W6+1	1	0	10	Wendig (1. Passierschlag zwischen Initiativephasen als Freie Aktion)	8	8	2W6+2
Holzschild	1W6	0	+1	8	Schild (VT+4 gegen größere Gegner), Stumpf (Manöver Stumpfer Schlag, S.40)	9	9	1W6+1
Wurfspeer	2W6+3	8	0/0	5		8	-	2W6+4
					Belastung ist bereits in AT* und VT* eingerechnet!			

## Kampfvorteile

Ausfall (AT -2-BE, will das Ziel einen anderen Gegner als dich angreifen, erleidet es einen Passierschlag)	Durchatmen (1x zwischen Ruhephasen Zähigkeitsprobe (16), um 1 Wunde oder 2 Eschöpfung zu heilen)
Niederwerfen (AT -4, dein Ziel stürzt und liegt am Boden. Gegenprobe: KK)	Ruhige Hand (+4 statt +2, wenn eine Aktion fürs Zielen mit einer FK-Waffe eingesetzt wird)
Rüstungsgewöhnung (reduziert Belastung der Rüstung um 1, hier also von 3 auf 2)	Standfest (nach Sturz in kniender Position)

## Ausrüstung

Fackel
Zunderdose, Feuerstein und Stahl

Münzen: 2 Dukaten

## Erfahrung

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