

# ILARIS

NAMe	Graboxa Tochter der Graxima	RASSE	Zwergin	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Hüterin der Wacht				

## Eigenheiten und Schicksalspunkte

Alter bringt Weisheit	Für Angrosch!
Drachendiener überall	

schip	4
schip*	4

## Attribute und abgeleitete Werte

	WERT	PCU		
Konstitution	6	12	Wundschwelle	5
Mut	5	10	Magieresistenz	9
Gewandtheit	2	4	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	4	8	Schadensbonus	1
Intuition	6	12	Initiative	6
Klugheit	4	8		
Charisma	8	16	Astralenergie	-
Fingerfertigkeit	6	12	Karmaenergie	16

## Profane Vorteile

Abgehärtet II   Angepasst (Dunkelheit) I
Magieabweisend   Privilegien (Geweihete; 20 EP)
Resistenz gegen Gifte
Resistenz gegen Hitze
Routiniert I
Vorausschauend I, II
Willensstark I
Zwergennase

## 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	6	Einhandhieb Waffen	7	10
Klingen Waffen	2	GE/KK/MU	4	0		4	4
Stangen Waffen	2	GE/KK/MU	4	0		4	4
Schuss Waffen	3	FF/IN/KK	5	0		5	5
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	5	0		5	5
Athletik	3	GE/KK/KO	4	1		5	5
Heimlichkeit	2	MU/IN/GE	4	0		4	4
Selbstbeherrschung	3	MU/MU/KO	5	5		8	10
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	5	5		8	10
Autorität	3	CH/KL/MU	6	10		11	16
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	7	0		7	7
Gebräuche	2	CH/IN/KL	6	5	Zwerge	9	11
Derekunde	2	KL/IN/FF	5	0		5	5
Magiekunde	2	KL/KL/MU	4	0		4	4
Mythenkunde	2	KL/KL/IN	5	8	Götter und Kulte	9	13
Überleben	3	FF/GE/KO	5	0		5	5
Alchemie	3	FF/FF/KL	5	0		5	5
Handwerk	3	FF/FF/KK	5	8	Schmieden	9	13
Heilkunde	3	CH/FF/KL	6	0		6	6
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	6	0		6	6

## Freie Fertigkeiten

Rogolan III	Rogolan (Schrift) III	Garethi (Sprache) III	Angram (Schrift) II
Angram (Sprache) II	Kusliker Zeichen (Schrift) I		



# ILARIS

KO	12	MU	10	GE	4	KK	8	IN	12	KL	8	CH	16	FF	12
----	----	----	----	----	---	----	---	----	----	----	---	----	----	----	----

## Gesundheits

WS	5
WS*	7



STATUS

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



GS*	4
DH*	8
INI	6

## Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
zwergisches Kettenhemd (lang) und Tellerhelm	2	0	7	2	2	2	2	2	2

## Waffen

NAMEN	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Lindwurmschläger	2W6+2	1	0	10		10	11	2W6+3
Holzschild	1W6+0	0	1	8	Schild, Stumpf	11	12	1W6+1
Hand	1W6+0	0	0	7	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe	7	7	1W6+1
Fuß	1W6+0	0	0	7	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe	7	7	1W6+1

## Kampfvorteile

Ausfall	Defensiver Kampfstil
Kommando: Formiert Euch!	Kommando: Haltet Stand!
Kommando: Keine Gefangenen!	Rüstungsgewöhnung
Schildkampf I	

## Ausrüstung


## Erfahrung

GESAMT	4000	EINGESETZT	3999	VERFÜGBAR	1
--------	------	------------	------	-----------	---



