

ILARIS

NAMe	Wiesel-Rupo	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	männlich, Streuner, geheime orkische Tätowierung hinter dem Ohr				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

"Kennt keine Furcht... und keine Vernunft"		schp	4
"Da gibt es doch ein Mittelchen"			
"Die Wahrheit wäre auch zu langweilig"		schp*	4
"Die kriegen mich eh nie"			

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pu		
Konstitution	3	6	Wundschwelle	4
Mut	3	6	Magieresistenz	4
Gewandtheit	4	8	Geschwindigkeit	5
Körperkraft	2	4	Schadensbonus	0
Intuition	3	6	Initiative	3
Klugheit	3	6		
Charisma	5	10	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	6	12	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Glück I (S. 29)
Verbindungen (30): Orkgruppe und Schmugglernetzwerk
Eindrucksvoll I (S. 58)
Routiniert I+II (S. 58)

Fertigkeiten und Talente

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

Freie Fertigkeiten

Muttersprache: Garethi III	Schrift: Kusliker Zeichen II		
Orkisch II			
Thorwalsch I			

PARIS

ko	6	mu	6	ge	8	kk	4	in	6	kl	6	ch	10	ff	12
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	----	----	----

Gesundheit

WS	4
WS*	



STATUS

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



\mathcal{G}^*	
∂h^*	3
$ N $	3

Rüstung

NAME _____

RS

BE

 ωS^*

1: BEIN

2: l. i.

3: R. ARCO

4: Bauch

5: BRUST

6: Kopf

Waffen

NAME _____

¶

RW

wcn/lz

härte

EIGENSCHAFTEN

 λT^*
$$VC^*$$

¶*

Kurzschild (S. 50)	2W6	0	0	10	Wendig			
Schlagring	1W6+1	0	0	9	Stumpf			
Kurzbogen (S. 53)	2W6+1	16	0	3	Zweihändig			
12 Pfeile								

Kampfvorteile

[illegible]

Ausrüstung

Geld: 3 D, 4 S, 7 H, 0 K	Bewaffnung und Rüstung (siehe oben)
Lederranzen	Gepflegte Kleidung, Kapuzenumhang, Federhut
Tagesrationen: 3	Stulpenstiefel, Lederhandschuhe
Schlafsack, warm gefüttert	Wasserschlauch
Sturmlaterne (Öl), abblendbar	Kletterseil
Sortiment Dietriche	Nähnadeln und Garn
Steinmurmeln	Rasiermesser, Holzkamm
Pechfackeln: 2	

ERFAHRUNG

gesamt	2000	eingesetzt	2000	verfügbar	0
--------	------	------------	------	-----------	---

