

# ILARIS

NAMe	Odor Sensendengler	RASSE	Mensch	STATUS	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Pferdedieb aus Weiden				

## Eigenheiten und Schicksalspunkte

Baliho? Nie da gewesen.	Ich improvisiere eben!
Wo ist meine Hasenpfote?	

schip	4
schip*	5

## Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	pu		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	4	8	Magieresistenz	5
Gewandtheit	6	12	Geschwindigkeit	7
Körperkraft	4	8	Schadensbonus	1
Intuition	5	10	Initiative	9
Klugheit	2	4		
Charisma	6	12	Astralenergie	-
Fingerfertigkeit	8	16	Karmaenergie	-

## Profane Vorteile

Flink I, II
Gefahreninstinkt
Improvisation
Routiniert I, II
Tierempathie (Pferde; 20 EP)

## Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	pu	Talente	pu	pu(c)
Handgemeine	4	GE/KK/MU	5	5	Unbewaffnet	8	10
Hieb Waffen	2	GE/KK/MU	5	5		8	10
Klingenwaffen	2	GE/KK/MU	5	0		5	5
Stangenwaffen	2	GE/KK/MU	5	0		5	5
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	6	7	Bögen	10	13
Wurf Waffen	2	FF/IN/KK	6	10	Schleudern	11	16
Athletik	3	GE/KK/KO	5	5	Reiten	8	10
Heimlichkeit	2	MU/IN/GE	5	5	Pirschen	8	10
Selbstbeherrschung	3	MU/MU/KO	4	5		7	9
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	4	5	Menschenkenntnis	7	9
Autorität	3	CH/KL/MU	4	0		4	4
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	6	5		9	11
Gebräuche	2	CH/IN/KL	4	3	Mittelreich	6	7
Derekunde	2	KL/IN/FF	5	3		7	8
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	1		4	4
Mythenkunde	2	KL/KL/IN	3	3		5	6
Überleben	3	FF/GE/KO	6	8	Gebirge, Mittelaenturien	10	14
Alchemie	3	FF/FF/KL	6	0		6	6
Handwerk	3	FF/FF/KK	7	3		9	10
Heilkunde	3	CH/FF/KL	5	8	Wundheilung	9	13
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	6	8	Falschspiel, Schlösser knacken, Stehlen	10	14

## Freie Fertigkeiten

Garethi (Sprache) III	Rosstäucher I	Sprache: Atak (+Schrift) II	Volkslieder I



# ILARIS

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

## Gesundheits

WS	5
WS*	6

## STATUS



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



GS*	6
dh*	2
INI	9

## Rüstung

NAMEN	RS	BE	WS*	1: BEIN	2: L. ARM	3: R. ARM	4: BAUCH	5: BRUST	6: KOPF
Gepolstertes Wams und Lederkappe, Schwere Reitstiefel	1	1	6	1	1	1	1	1	1

## Waffen

NAMEN	TP	RU	WM/LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN	AC*	VC*	TP*
Hand	1W6+0	0	0	6	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe	9	9	1W6+1
Reitpferd (RK)	2W6+0	1	-1	13	Niederwerfen, Reittier	9	9	2W6+2
Streitkolben (RK)	2W6+0	1	0	8	Stumpf, Kopflastig, Rüstungsbrechend	8	8	2W6+3
Streitkolben (SK)	1W6+0	0	1	8	Schild, Stumpf	8	8	1W6+1
Kurzbogen	2W6+1	16	0/0	3	Zweihändig	12	-	2W6+1
Fledermaus	-	8	0/0	3	Umklammern (-2; 12)	15	-	-
Lasso	-	4	0/0	2	Umklammern (-2; 12)	15	-	-

## Kampfvorteile

Kampfrelexe	Reflexschuss
Reiterkampf I	Ruhige Hand
Schneller Kampf II	Schnellziehen
Sturmangriff	

## Ausrüstung

Sattel mit Satteltaschen, Zaumzeug	Kapuzenmantel
Pferdedecke, Schlafrolle, Brotbeutel	15 Pfeile, 10 Stumpfe Pfeile, Köcher
3 Fledermäuse, Lederlasso	10 Silbertaler, Lederbeutel
Striegel, Verbandszeug	Feuerstein, Stahl und Zunder

## Erfahrung

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