ILARIS

Name	Taran Selander	Rasse	Mensch	Status	Mittelschicht
Kurzbeschreibung	Geschlecht: männlich, Kultur: Mittelreich, Sohn des Gastwirtes Kaven Selander				

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Schip	4
Schip*	4

Attribute und abgeleitete Werte

	Wert	PW		
Konstitution	4	8	Wundschwelle	5
Mut	3	6	Magieresistenz	4
Gewandtheit	4	8	Geschwindigkeit	6
Körperkraft	4	8	Schadensbonus	1
Intuition	4	8	Initiative	4
Klugheit	2	4		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	6	12	Karmaenergie	

Profane Vorteile

Eindrucksvoll I
Flink I
Zwergennase

Fertigkeiten und Talente

	Faktor	Attribute	Basis	FW	Talente	PW	PW(T)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	4	6		7	10
Hiebwaffen	4/2	MU/GE/KK	4	0		4	4
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	4	0		4	4
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	4	0		4	4
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	5	0		5	5
Wurfwaffen	2	FF/IN/KK	5	8	Kurze Wurfwaffen, Schleudern	9	13
Athletik	3	GE/KK/KO	4	6	Akrobatik, Klettern	7	10
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	4	6	Untertauchen	7	10
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	3	0		3	3
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	3	4	Menschenkenntnis	5	7
Autorität	3	CH/KL/MU	3	0		3	3
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4	6	Betören, Überreden	7	10
Gebräuche	2	CH/IN/KL	3	4	Mittelreich	5	7
Derekunde	2	FF/IN/KL	4	0		4	4
Magiekunde	2	KL/KL/MU	2	0		2	2
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	3	0		3	3
Überleben	3	GE/FF/KO	5	4	Mittelaventurien	7	9
Alchemie	3	FF/FF/KL	5	0		5	5
Handwerk	3	FF/FF/KK	5	4	Mechanik	7	9
Heilkunde	3	CH/FF/KL	4	4		6	8
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4	8	Schlösser knacken	8	12

Freie Fertigkeiten

Sprache: Garethi III			

Illaris

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

Gesundheit

WS	5
WS*	5

Status

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

GS*	6
Ob*	4
INI	4

Rüstung

Name	RS	BE	WS*	1: Bein	2: l. Arm	3: r. Arm	4: Bauch	5: Brust	6: Kopf

Waffen

Name	TP	RW	WM/LZ	Härte	Eigenschaften	AT*	VT*	TP*
Hand	1W6+0	0	0	5	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe	7	7	1W6+1
Dolch	1W6+1	0	0	9		8	7	1W6+2
Dolch	1W6+0	4	0 / 0	8		13	-	1W6+1

Kampfvorteile

Beidhändiger Kampf I	

Ausrüstung

Ein Satz einfacher Dietriche	

Erfahrung

Gesamt	2500	Eingesetzt	2496	Verfügbar	4

Regeln

===== ALLGEMEINE VORTEILE =====

Zwergennase
Mit der Gabe der Zwergennase besitzt du einen übernatürlichen Riecher für Verstecke, Geheimgänge und mechanische Fallen. Du kannst sie mit dem Talent Wachsamkeit wahrnehmen, auch wenn das mit gewöhnlichen Sinnen unmöglich wäre. Ist das Objekt auch mit gewöhnlichen Sinnen wahrnehmbar, erhältst du eine Erleichterung von +4.

=> Eindrucksvoll I: In Rededuellen sind Proben auf Betören und Einschüchtern um +2 erleichtert.

===== KAMPFSTILE =====

Beidhändiger Kampf I
- Bedingungen: zwei einhändige Waffen, kein Schild, nicht beritten.
- Du erhältst AT +1.

===== NAHKAMPFMANÖVER =====
Volle Defensive (voll)
Du konzentrierst dich voll auf deine Verteidigung. Alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase sind um +4 erleichtert.

Volle Offensive (voll)
Du führst einen tollkühnen Angriff aus. Alle Nahkampfangriffe in deiner Aktion sind um +4 erleichtert, alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase um -8 erschwert.

Wuchtschlag (AT -X)
Der Angriff richtet X (maximal 8) Trefferpunkte mehr an.

===== FERNKAMPFMANÖVER =====

Allgemeine Fernkampfregeln
Fernkampfangriffe (FK) führst du in drei Schritten aus:
- Du wählst deine Manöver und ein Ziel in Sicht- und Reichweite (RW).
- Du wendest so viele Aktionen Konzentration auf, wie bei deiner Fernkampfwaffe unter Ladezeit (LZ) angegeben (S. 53).
- In einer Aktion Konflikt würfelst du eine Probe (12, I) auf den passenden Fertigkeitswert.
Modifikatoren:
- Größenklasse: sehr groß (Elefant) +8, groß (Pferd, Oger) +4, mittel (Mensch, Zwerg) +0, klein (Wolf, Reh) -4, sehr klein (Fasan, Hase) -8, winzig (Maus) -12
- Umgebung: Dämmerung -4, Mondlicht -8, Sternenlicht -16 | Wind -4, Sturm -8
- Bewegung: schnell (laufender Mensch) -4, sehr schnell (Pferd) -8, extrem schnell (Vogel) -12
- Sonstiges: halbe Deckung -4, Dreivierteldeckung -8, berittener Schütze -4

Schüsse ins Kampfgetümmel: die Patzerchance steigt auf 2/4 auf dem W20, wenn in offenem Feld/auf beengtem Raum gekämpft wird. Diese Würfe lassen die Probe auf jeden Fall misslingen und bedeuten, dass du ein verbündetes Ziel vor dir triffst.

Verteidigung gegen Fernkampfangriffe: Wenn dein Ziel dich beim Zielen beobachtet, kann es versuchen, dem Fernkampfangriff zu entgehen. Dazu muss es eine Reaktion aufwenden und eine Schild-VT (28, I) oder eine Akrobatik-Probe (28, I) ablegen. Befindest du dich im Kontrollbereich deines Ziels, genügt ihm eine Freie Reaktion, um deine Waffe beiseite zu schlagen.

Gezielter Schuss (FK -2)
Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

Reichweite erhöhen (FK -4)
Die Reichweite deines Fernkampfangriffes verdoppelt sich. Kann bis zu zweimal pro Angriff eingesetzt werden.

Scharfschuss (FK -X)
Der Angriff richtet X (maximal 8) Trefferpunkte mehr an.

Zielen (FK +2)
Erhöht die Vorbereitungszeit um 1 Aktion.

Regeln