



Figur **Ulvar Numbar**

Spieler **Markus Kässbohrer (Ma Kai)**



Typ Krieger Grad 15

Spezialisierung Keule, Stoßspeer, Langbogen

<b>St</b> 100	<b>Gs</b> 95	<b>Gw</b> 81
<b>Ko</b> 84	<b>In</b> 46	<b>Zt</b> 57
<b>Au</b> 18	<b>pA</b> 68	<b>Wk</b> 40
<b>B</b> 24	<b>Raufen + 9</b>	

*persönlicher Bonus für:*

Ausdauer 13 Schaden 5 Angriff 1

Abwehr 1 Resistenz 0 / 2 Zaubern 0

<b>LP-Max.</b> 17	<b>AP-Max.</b> 54	<b>GG</b> 1	<b>SG</b> 3
-------------------	-------------------	-------------	-------------

Geburtsdatum \_\_\_\_\_

Alter 25 rechts händig

Größe 181 cm

Gestalt groß, normal Gewicht 81 kg

Stand Mittelschicht

Heimat Medjis

Glaube Pferd

**Besondere Merkmale:**

sieht "falsch zusammengebaut" aus - eigentlich groß, aber kein Hals, dünne Arme mit hervorquellenden Muskeln, mächtige Pranken. Rechtes Ohr fehlt. Keine Furcht mehr vor dem Tod (in solchen Situationen: Wk100).

**Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten**

Fertigkeit	PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 15	Verhören	+ 9
Resistenz	+ 15/15	Waffenloser Kampf	+ 12
Hören	+ -2		+
Anführen	+ 13		+
Balancieren	+ 13		+
Beidhändiger Kampf	+ 7		+
Bögen	+ 10		+
Einhandschlagwaffen	+ 15		+
Erste Hilfe	+ 10		+
Geländelauf	+ 15		+
Kampf in Vollrüstung	+ 5		+
Klettern	+ 14		+
Laufen	+ 8		+
Menschenkenntnis	+ 12		+
Reiten	+ 18		+
Reiterkampf	+ 18		+
Schilder	+ 4		+
Schleudern	+ 8		+
Schwimmen	+ 13		+
Seilkunst	+ 13		+
Spießwaffen	+ 11		+
Sprache Moravisch	+ 12		+
Sprache Medjisisch	+ 14		+
Sprache Tegarisch	+ 9		+
Sprache KanThaiThun	+ 8		+
Sprache Neu-Vallinga	+ 8		+
Sprache Albisch	+ 8		+
Sprache Dvarska	+ 8		+
Stichwaffen	+ 9		+
Stielwurfwaffen	+ 12	Zaubern	+ (3)

Datum	25.06.2017	18.10.2019	14.05.2020	14.06.2020	11.11.2020	23.12.2020	12.01.2021			
ES	500	1910	1970	2030	4520	4880	4880			
EP	500	60	60	60	2490	365	15			
Geld	2080	300	100	100	100	1800	440			
Datum										
ES										
EP										
Geld										

Sehen+0 Nachtsicht+0 Hören+-2 Riechen/Schmecken+0 Sechster Sinn+0



Figur <b>Ulvar Numbar</b>		Grad <b>15</b>	
Typ	Krieger	GG	1   SG 3



<b>St</b> 100	<b>Gs</b> 95	<b>Gw</b> 81	<b>Ko</b> 84	<b>In</b> 46
<b>Zt</b> 57	<b>Au</b> 18	<b>pA</b> 68	<b>Wk</b> 40	<b>B</b> 27

<b>LP</b> 17																				
<b>AP</b> 54																				

**Abwehr + 15** | +4 Schild:groß mit Vert. waffe | **Resistenz + 15/17** | **Zaubern + (3)**

**Bonus für:**  
 Schaden Angriff Abwehr  

5	1	1
mit Rüstung	1	0

**Rüstung**  
 Kettenrüstung, gepolstertes Unterkleid, Hals- und Nackenschutz, Metallhandschuhe, Metallhelm mit Visier

<b>RK</b>	<b>KR</b>	- 3	auf LP-Verlust
			<b>B</b> 23
			mit Rüstung
			<b>Gw</b> 81

Fertigkeit	PP
Hören	+ -2
<b>Bewegung</b>	+
Balancieren	+ 14
Geländelauf	+ 16
Klettern	+ 16
Laufen	+ 9
Reiten	+ 19
Schwimmen	+ 14
<b>Fingerfertigkeit</b>	+
Erste Hilfe	+ 11
Seilkunst	+ 14
<b>Kampf</b>	+
Beidhändiger Kampf	+ 8
Kampf in Vollrüstung	+ 7
Reiterkampf	+ 19
<b>Sozial</b>	+
Anführen	+ 13
Menschenkenntnis	+ 12
Verhören	+ 9
<b>Waffen</b>	+
Bögen	+ 10
Einhandschlagwaffen	+ 15
Schilde	+ 4
Schleudern	+ 8

*ungelernte Fertigkeiten*  
 alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*  
 Akrobatik+(6)                      Wagenlenken+(3)  
 Beredsamkeit+(3)                Wahrnehmung+(6)  
 Betäuben+(6)  
 Bootfahren+(3)  
 Landeskunde+(6)  
 Schleichen+(3)  
 Stehlen+(3)  
 Tanzen+(6)  
 Tarnen+(3)  
 Tauchen+(6)  
 Trinken+(8)  
 Überleben+(6)  
 Verführen+(3)  
 Verstellen+(3)

Spießwaffen	+ 11
Stichwaffen	+ 9
Stielwurfwaffen	+ 12
Waffenloser Kampf	+ 12
<b>Wissen</b>	+
Sprache Moravisch	+ 12
Sprache Medjisisch	+ 14
Sprache Tegarisch	+ 9
Sprache KanThaiThun	+ 8
Sprache Neu-Vallinga	+ 8
Sprache Albisch	+ 8

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Keule*	+ 18	1W6+5	-
Streitaxt	+ 16	1W6+6	-
Faustkampf	+ 13	1W6+1	-
Faustkampf	+ 13	1W6+1	-
Ringens	+ 9	1W6+1	-
Ringens	+ 9	1W6+1	-
Waffenloser Ka..	+ 13	1W6+1	-
Wurfkeule	+		
- werfend	+ 13	1W6-1	10/30/50
- schlagend	+ 18	1W6+4	-
Stoßspeer	+		
- stechend	+ 14	1W6+5	-
- Sturmangriff	+ 14	2W6+5	-
- Sturma. Pferd	+ 14	3W6+5	-
Langbogen	+ 13	1W6+2	30/120/200
Dolch	+ 10	1W6+4	-
Schleuder	+ 9	1W6	30/60/90
Schild:groß	+ 5	-	-
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
<b>Raufen</b>	+ 10	1W6+1	-

Zauber PP

Sehen+6    Nachtsicht+6    Hören+4    Riechen/Schmecken+6    Sechster Sinn+6



<b>GS</b>	0																		
<b>SS</b>	0																		
<b>KS</b>	0																		

Gürteltasche, Leder	
Bleikugel (50)	1,0 kg - 5,0 GS
<b>Gewicht 1,01 von 1,01 kg</b>	

Satteltaschen	
Oberbekleidung, warm	10,0 kg - 30,0 GS Winterkleidung
Sattel	- 30,0 GS
Zaumzeug	- 3,0 GS
Zweipersonenzelt	3,0 kg - 20,0 GS
Stoßspeer	2,5 kg - 8,0 GS
<b>Gewicht 16,5 von 31,0 kg</b>	

Wasserschlauch	
5l Wasser	5,0 kg
<b>Gewicht 5,1 von 5,1 kg</b>	

Am Körper getragen	
Angelhaken	0,05 kg - 2,0 GS
Angelschnur (20)	- 20,0 GS
Dolchscheide, einfach	0,1 kg - 2,0 GS
Erste-Hilfe-Ausrüstung	1,0 kg - 30,0 GS
Erste-Hilfe-Heilmittel	- 20,0 GS
Flachmann Volodja	0,2 kg
Garn (20)	- 2,0 GS
Heiltrunk (1W6) (1)	- 200,0 GS
Mütze, Wolle	- 1,0 GS
Oberbekleidung, warm	- 30,0 GS
Ohrstöpsel	
Pfeil (20)	3,0 kg - 4,0 GS
Seil (20)	1,5 kg - 20,0 GS
Tiegel* (3)	0,15000000000000002 kg 3 Anwendungen Salbe, riecht nach Baumharz und Unangenehmerem. Heilt je 1W6.
Waffengürtel, einfach	0,3 kg - 2,0 GS
Dolch (2)	1,0 kg - 10,0 GS Gürtel, Stiefel
Keule* (+0/+1)	2,5 kg - 8,0 GS magisch +1/+1
Langbogen (+0/+1)	1,0 kg - 40,0 GS Zugstark, 3 Ersatzsehnen
Schild:groß	5,0 kg - 15,0 GS geeignet zur Parade aller Angriffsarten
Schleuder	0,1 kg - 1,0 GS
Stoßspeer	- 8,0 GS Auf Pferd, damit zählt das Gewicht dort und nicht am Körper
Streitaxt	2,5 kg - 20,0 GS

Wurfkeule (2)	4,0 kg - 24,0 GS
<b>Gewicht 22,4 von 35,0 kg</b>	

<b>Tiere</b>	
Reitpferd (2)	- 300,0 GS Pferd 1: Regentropfen (Schlachtross) Pferd 2: leichtes teararisches Rennpferd

<b>Lederrucksack</b>	
Brecheisen	2,0 kg - 4,0 GS
Decke, warm (3)	6,0 kg - 12,0 GS
Fackeln (10)	5,0 kg - 3,0 GS
Lampenöl (1)	0,3 kg - 0,5 GS
Laterne, abblendbar	1,5 kg - 15,0 GS
Schaufel	1,5 kg - 5,0 GS
Wurfanker	1,0 kg - 10,0 GS
<b>Gewicht 17,8 von 25,5 kg</b>	

<b>Gürteltasche, Leder</b>	
Eisenkeil	0,25 kg - 0,5 GS
Feuerstein und Zunder	- 1,0 GS
<b>Gewicht 0,26 von 1,01 kg</b>	

---

### **Eedschamdras Segen (25.06.2017, 18:49)**

... äußert sich in einer tiefen Verbundenheit mit Pferden. Wenn der Abenteurer noch nicht reiten konnte, beherrscht er auf einmal Reiten+12 und kann diese Fertigkeit weiter steigern. Andernfalls erhöht sich sein Erfolgswert für Reiten um +2 über den üblichen Maximalwert hinaus. FP erhält er dafür nicht, da er nicht lernt, sondern die Fertigkeit auf übernatürlichem Weg erhält.

Außerdem erhält er dauerhaft die zauberähnliche Fertigkeit >>Zaubern+12<< Tiersprache (Pferde), die er einmal pro Tag einsetzen kann. Wie die angeborenen magischen Fähigkeiten von Fabelwesen kostet ihn dies keine Ausdauerpunkte. er diese Fertigkeit beim Abrichten eines Pferdes erfolgreich ein, so erhält er anschließend +4 auf seinen EW:Abrichten.

(Im Schatten Sattaras, S. 16)