



Figur **Ulvar Numbar**

Spieler **Markus Kässbohrer (Ma Kai)**



Typ Krieger Grad 17

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> 57	<b>GG</b> 2	<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:**

Augen: blau, Haare: blond, sieht "falsch zusammengebaut" aus - eigentlich groß, aber kein Hals, dünne Arme mit hervorstechenden Muskeln, mächtige Pranken. Rechtes Ohr fehlt. An Hals, Bizeps, Handgelenken geflochtenes Pferdehaar und kleine Motive in Metall und Holz. Keine Furcht mehr vor dem Tod (in solchen Situationen: Wk 100)

**Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten**

Fertigkeit		PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 15		Sprache Albisch	+ 9
Resistenz	+ 15/15		Sprache Dvarska	+ 8
Hören	+ -2		Sprache Maralinga	+ 8
Anführen	+ 13		Stichwaffen	+ 10
Balancieren	+ 13		Stielwurfaffen	+ 12
Beidhändiger Kampf	+ 8		Verhören	+ 12
Beredsamkeit	+ 11		Waffenloser Kampf	+ 12
Bögen	+ 11			+
Einhandschlagwaffen	+ 15			+
Erste Hilfe	+ 10	1		+
Gassenwissen	+ 11			+
Gaukeln	+ 13			+
Geländelauf	+ 15			+
Kampf in Vollrüstung	+ 5			+
Kampfkunst war Athletik	+ 12			+
Klettern	+ 14			+
Laufen	+ 8			+
Menschenkenntnis	+ 12	1		+
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	+ 9		Zaubern	+ (3)

Datum	25.06.2017	18.10.2019	14.05.2020	14.06.2020	11.11.2020	23.12.2020	14.07.2022	09.01.2023	29.11.2023	29.11.2023
ES	500	1910	1970	2030	4520	4880	5180	5580	6380	6380
EP	500	60	60	60	2490	365	315	405	805	625
Geld	2080	300	100	100	100	1800	940	1090	3090	2290
Datum	03.12.2023									
ES	6380									
EP	15									
Geld	1065									

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



Figur	Ulvar Numbar	Grad	17
Typ	Krieger	GG	2
		SG	3



St	100	Gs	95	Gw	81	Ko	84	In	46
Zt	57	Au	22	pA	68	Wk	40	B	27

LP	17																		
AP	57																		

**Abwehr + 15** | **Resistenz + 18/20** | **Zaubern + (3)**

4 Schild:groß  
+2 WaloKa  
mit Vert. waffe

**Bonus für:**

Schaden	Angriff	Abwehr
5	1	1
mit Rüstung	1	0

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

RK	KR	- 3	auf LP-Verlust
	mit Rüstung	B	23
		Gw	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	1
Gaukeln	+ 14	
Seilkunst	+ 14	
<b>Kampf</b>	+	
Beidhändiger Kampf	+ 9	
Kampf in Vollrüstung	+ 7	
Reiterkampf	+ 19	
<b>Kampffertigkeit</b>	+	
Kampfkunst war Athletik	+ 13	
<b>Sozial</b>	+	
Anführen	+ 13	
Beredsamkeit	+ 11	
Gassenwissen	+ 11	
Menschenkenntnis	+ 12	1
Verhören	+ 12	

**ungelernte Fertigkeiten**

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Akrobatik+(6) 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)  
 Wagenlenken+(3)

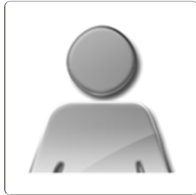
<b>Waffen</b>	+	
Bögen	+ 11	
Einhandschlagwaffen	+ 15	
Schilde	+ 4	
Schleudern	+ 8	
Spießwaffen	+ 11	
Stichwaffen	+ 10	
Stielwurfwaffen	+ 12	
Waffenloser Kampf	+ 12	
<b>Wissen</b>	+	
Sprache Moravisch	+ 12	

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Keule*	+ 19	1W6+5	-
Streitaxt	+ 16	1W6+6	-
Faustkampf	+ 13	1W6+3	-
Faustkampf	+ 13	1W6+3	-
Ringens	+ 9	1W6+3	-
Ringens	+ 9	1W6+3	-
Waffenloser Ka..	+ 13	1W6+3	-
Wurfkeule	+		
- werfend	+ 13	1W6-1	10/30/50
- schlagend	+ 18	1W6+4	-
Langbogen	+ 14	1W6+2	30/120/200
Stoßspeer	+		
- stechend	+ 14	1W6+5	-
- Sturmangriff	+ 14	2W6+5	-
- Sturma. Pferd	+ 14	3W6+5	-
Dolch	+ 11	1W6+4	-
Schleuder	+ 10	1W6+1	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
Runen-Schleuderkugel "Feuerkugel"* (1)	
Schleuderkugeln +1/+1* (2)	Bleikugeln magisch
Seil (20)	1,5 kg - 20,0 GS
Tiegel* (2)	0,1 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* (+1/+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 (+1/+1)	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 22,35 von 35,0 kg</b>	

<b>Tiere</b>	
Reitpferd (2)	- 300,0 GS Pferd 1: Regentropfen (Schlachtrösser) Pferd 2: leichtes tegarisches 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>	

<b>Hals, Brust und Arme</b>	
Glücksbringer-1 gegen Blitzzauber*	Goldenes Blitzsymbol, liegt auf der Brust, an Pferdehaaren um beide Schultern gespannt.
Glücksbringer-1 gegen Dämonenkraft*	Pferdehaar ums linke Handgelenk geflochten, traurige Dämonenfratze
Glücksbringer-1 gegen Feuerzauber*	Ohring im verbliebenen Ohr, Flammen aus Messing und Kupfer.
Glücksbringer-1 gegen Kältezauber*	Dünne geflochtene Kette aus Pferdehaar, silberne Schneeflocke.
Glücksbringer-1 gegen Lebenskraft*	Pferdehaar geflochten ums linke Fußgelenk, kleine goldene Sonnenblume
Glücksbringer-1 gegen Todeszauber*	Pferdehaar breit ums rechte Handgelenk geflochten, hölzernes Hufeisen
Talisman+3 gegen Geistesmagie*	Pferdehaar um den linken Bizeps geflochten, in Silber getriebener Pferdekopf
Talisman+3 gegen Körpermagie*	Pferdehaar um den rechten Bizeps geflochten, aus Blei gegossener Pferdehintern
<b>Gewicht 0,0 von 0,5 kg</b>	

---

### 25.11.23 Fabian - Sumpffieber (29.11.2023, 00:53)

Spielte in Lanitia

2000 GS "Lerngold", 200 GS, 800 EP.

Beziehungen:

- Sumpfvolk-Wunderheilerin (wilder Dweomer) Aurora - Verhandlung über Kinderleben, Wort gehalten.
  - Culsu-Hohepriester-Gattin Donja Coralia Avieri - Kinder gerettet, vor Überfall durch Syndikat und Sumpfvolk, und durch Verhandlung mit Sumpfvolk
  - Verbrecherorganisation "Syndikat"/"Lobria" - Überfall zurück geschlagen und mehrere Räuber schwer lädiert. Nicht verhandelt.
- 

### Kampftechniken (22.11.2023, 00:07)

Warnschuss

Schuss ins Dunkle

Doppelschuss

Wirkungsschuss

Präzisionsschuss

Zweite Luft

Schmerzverachtung

Schildschlagen

Telyns Schrei

Flanns Gelassenheit

Kampf in Dunkelheit

Provozierender Tritt

Luftholen

Schildweben

Eowens Grimm - 2. Angriff

Zerfleischen (Stacheln) - Blutend 3 x 2 LP

Bancos Vorteil - Angriff+4, Abwehr-4

Zerschmettern - Schildarm

Überwältigen - Multiangriff auf Niedriggrader

Leons Zugabe - 3 Angriffe, leicht, Taumeln

Cadams Überfall

Schlaghagel - 3 Angriffe, leicht, ...

Kildras Hammer - Schaden+2, 20sec benommen - **gelernt**

Schlächter

Ausnutzen - braucht benommen o.ä., Schaden+2, Zustand verdoppelt - **gelernt**

Lamberts Haken - entwaffnen

Entwaffnender Tritt

Sensentritt

Ranhilds Riesenfäller - umwerfen

---

### Persönlichkeit (15.07.2023, 01:07)

Wie trifft Ulvar Entscheidungen? Spontan.

Wie redet Ulvar? Naiv, etwas kindlich.

Was ist Ulvars Ziel? Überleben. Er stammt aus der blutigen Kultur der Medjisen, wo Überleben ein Wert an sich ist. Etwas Freude am Leben ist ein optionaler Bonus, der zu nutzen ist, wo es geht.

Was ist Ulvars höchster Wert? Sein Leben.

Was kann Ulvar nicht? Kompliziert denken.

---

### Christin - Die Flamme Ormuts (08.01.2023, 01:02)

400 EP, 350 GS, 1 GG, Lernen als Belohnung.

Scharidisch lernen.

Assassine von hinten durch Tackling praktisch getötet.

Kontakt: Artim Barhadur, Informationshändler und Meuchlervermittler in Khairat (Leben gerettet).

### **Lernziel Abrichten (14.07.2022, 23:18)**

Für Pferde!

- Akrobatik + Gassenwissen
- 

### **Franks Strandräuber (26.05.2022, 22:53)**

500 GS, 300 EP, Schleuderkugeln

Guter Stand in Waveloom.

Todeshauch eingefangen

Mehrere (fast) totgeschlagen, schwimmenden Hexer mit Pfeil versenkt

1 SG, 1x Heilsalbe verbraucht.

---

### **Robin - Altes Schloss (22.12.2020, 23:38)**

600+100+100+500 GS, verbilligtes Lernen "400 GS", 12h x 30 EP = 360 EP.

---

### **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, auch 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. Setzt er diese Fertigkeit ein, so erhält er anschließend +4 auf seinen EW:Abichten.

(Im Schatten Sattaras, S. 16)