

MU	16
KL	12
IN	15
CH	12
FF	13
GE	15
KO	14
KK	15

Darik von der lichten Au	

LE	36
WS	9
AT	11
PA	11
FK	8
AW	11
INI	21 + 1 W6
GS	8

Erschöpfung	
Gesamtwert	4
Rüstung	0
Frei	4

LeP-Regeneration	
Mod 0	1W6 + 0
–	

KaP-Regeneration	
Mod 0	0
Zukauf 0	

AsP-Regeneration	
Mod 0	0
Zukauf 0	

MR	gMR	kMR
4	4	4

Vorteile	Σ 1150
Herausragende Eigenschaft MU+1 Privilegiert (Adelige Abstammung) Eisern Hohe AT Basis Hohe PA Basis	

Nachteile	Σ 1925
Prinzipientreue* Arroganz 5 Eitelkeit 6 Schulden 1.500 Dukaten	

Sprache / Schrift	Anz. 2,00
Garethi (2) Kusliker Zeichen (2)	

Kultur- / Regionalkunde	K 1	R 1
Nördliches Mittelreich kaltgemäßigt		

Milieu- / Geländekunde	M 1	G 0
Landadel		

Charakterprägende Sonderfertigkeiten			
MU – Mut	KL – Klugheit	IN – Intuition	CH – Charisma
Manipulationsresistenz I	Scharfsinn -	Gewitzt -	Eindrucksvolle Persönlichk. -
Charakterstark II	Bedacht -	Situationsgespür -	Sympathieträger (Einschüch.) -
Unbezwingbarer Wille -	Geistige Überlegenheit -	Untrüglicher Instinkt -	Das gewisse Etwas -

Kampf-Sonderfertigkeiten					Σ 1925
Beidhändiger Kampf -	Einhandkampf -	Schildkampf -	Initiative III	Abhärtung II	
Parierwaffenkampf -	Zweihandkampf III	Manöver 0	Ausweichen -	Rüstungsgewöhnung III	
Spezialisierung Anderthalbhänder (Anderthalbhänder), Offensiver Kampfstil, Defensiver Kampfstil, Wuchtschlag, Finte, Gezielter Angriff, Gezielter Stich, Niederwerfen, Gezogener Schnitt, Sturmangriff Zweihandkampf III (TP+1, AT+1, PA+1, Waffen mit 2 DK können diese gleichzeitig benutzen, Malus aus falscher DK um 1 Stufe gesenkt) Hammerfaust II (Faustkampf, Eigene PA-2 gegen Angriffe auf Beine/Unterleib, Voller Einsatz**, TP+1, <i>reißend</i>)					

Kampf-Sonderfertigkeiten II					Σ 0

Profane und Sonstige Sonderfertigkeiten

Σ 0

Waffe	TP/KK	TP/GE	INI-Mod	WM	AT	PA	Waffen-TP	Gesamt-TP	DK	Q	Besonderheiten
Anderthalbhänder	11/4	11/4	+1	0/0	23	19	1W6+5	1W6+8	NS	2	
Waffenlos (Hammerfaust)	11/4	11/4	+0	-	20	16	1W6	1W6+3	H	-	

FK-Waffe	TP/KK	TP/GE	LZ	FK	TP	Entfernung	TP/Entfernung	Q	Geschossart/-effekt

Rüstung	RS	uRS	Erschöpfung	Mod	Q
Kettenhemd (lang)	4	2	3 ← 2 + 1		2
			0 ← 0 + 0		

Boni bei Eigenschafts- und Talentwertproben								
pro Tag im Spiel	Talentpr.-Wurf-Wdh.	KL	0	Erleichterung von Talentproben mit	MU	2	Manipulationsresistenz (MPR)	2
		IN	0		KL	0		
	Gewitzt-Punkte		0		CH	0	Erleichterung defensiver MU-Proben	2

Interaktionstalente				Erleichterung	Erschwernis
Menschenkenntnis	E	KL IN IN	8	0	0
Willenskraft	E	MU MU KL	10	4	0
Argumentieren/Überzeugen	C	KL KL IN	7	0	0
Beleidigen/Provozieren	C	MU IN CH	8	2	0
Charme	C	IN CH CH	8	0	0
Drohen/Einschüchtern	C	MU IN CH	10	2	0
Lügen/Täuschen	C	KL IN CH	5	0	0
Verhandeln	C	KL IN CH	7	0	0

Wissenstalente				
Geographie	C	KL KL IN	5	
Götter/Kulte	C	KL KL IN	5	
Magiekunde	E	KL KL IN	4	

Stadtatalente				
Etikette/Geh. Gesell.	C	KL IN CH	10	
Gassenw./Unterw.	E	KL IN CH	7	
Nachfor./Beschatt.	E	KL IN CH	6	
Stadtleben	C	KL IN CH	10	

Wildnistalente				
Jagen/Verfolgen	E	MU IN KO	6	
Pflanzenkunde	C	KL IN KO	5	
Tierkunde	C	KL IN KO	5	
Wildnisleben	E	IN GE KO	7	

Planungstalente				
Logistik/Organisat.	C	KL KL IN	6	
Strategie	C	KL KL IN	5	
Taktik	C	KL KL IN	5	

Körpertalente				
Athletik	D	GE KO KK	13	
Körperbeherrsch.	D	IN GE KK	10	
Reiten	C	IN GE KK	8	
Schleichen/Verst.	E	IN GE GE	6	
Selbstbeherrsch.	E	MU KO KK	14	
Sinnenschärfe	G	KL IN IN	10	

Handwerkstalente				
Alchemie	G	KL IN FF		

Fertigkeitstalente				
Anführen	C	MU IN CH	5	
Heilkunst	E	IN CH FF	10	
Orientierung	C	KL IN IN	9	

Gaben / LkW / RkW				

Kampftalente			
Anderthalbhänder	E	16	1
Waffenlos	D	14	
Dolche	D	10	
Schwerter	E	10	

Individuelle Talente			
Tanzen	A	5	
Sagen/Legenden	A	5	
Heraldik	A	10	
Geschichtswissen	A	5	
Rechtskunde	B	7	
Staatskunst	A	8	
Kriegskunst	B	11	
Holzbearbeitung	B	2	
Lederbearbeitung	A	1	
Metallbearbeitung	B	1	
Steinarbeiten	A	1	
Stoffarbeiten	A	4	
Fahrzeug lenken	B	4	

Charakter-Notizen

* Loyalität gegenüber der Familie, Schutz der Schwachen, Verteidiger von Gesetz und Ordnung, Wahrung der Etikette)