

## Porträt

## Charakter

Dracoran Herfal

Name

Atiarel

Abstammung

AxelF

Spieler

Mittelalter, Viker und Kreuzzüge

Époche

Druide

Beruf

Kingsley

Kampagne

55

Reputation

-19

Freie Reputation

## Wunden



Boost

## Schutz



N normal · K kritisch · H haftend · B Blutung · G Gift · F

Feuer · R Reflektion

## Kampf

3

Aktionen

5

Mindestwurf

0

Ausweichen

## Zustände

☐ Sterbend

☐ Bewusstlos

☐ Geschockt

☐ Brennend

☐ Blutend

☐ Vergiftet

☐ In der Hocke

## Persona

|                    |   |
|--------------------|---|
| Bildung            | 2 |
| Logik              | 2 |
| Gewissenhaftigkeit | 1 |
| Willenskraft       | 2 |
| Wachsamkeit        | 1 |
| Charme             | 3 |

## Physis

|               |   |
|---------------|---|
| Geschick      | 1 |
| Stärke        | 5 |
| Attraktivität | 1 |
| Ausdauer      | 1 |
| Widerstand    | 2 |
| Schnelligkeit | 1 |

## Fertigkeiten

|                                   |   |                               |   |
|-----------------------------------|---|-------------------------------|---|
| Akrobatik (Geschick)              | 1 | Nachforschung (Wachsamkeit)   | 1 |
| Auftreten (Charme)                | 3 | Nahkampf (Stärke)             | 7 |
| Einschüchtern (Wachsamkeit)       | 2 | Naturkunde (Bildung)          | 4 |
| Empathie (Charme)                 | 3 | Orientierung (Wachsamkeit)    | 1 |
| Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)  | 1 | Politik (Charme)              | 3 |
| Fahren (Geschick)                 | 1 | Religion (Gewissenhaftigkeit) | 1 |
| Geschichte (Bildung)              | 2 | Schusswaffen (Geschick)       | 2 |
| Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit) | 1 | Täuschung (Charme)            | 3 |
| Kommunikation (Bildung)           | 2 | Überzeugung (Willenskraft)    | 3 |
| Magiekunde (Charme)               | 6 | Wahrnehmung (Wachsamkeit)     | 1 |
| Mechanik (Logik)                  | 2 | Werfen (Stärke)               | 5 |
| Mut (Willenskraft)                | 2 | Zauberwirken (Willenskraft)   | 5 |

## Schatten & Wissen

Schatten

Atiarel

Naiv

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Altertümer (Wahrnehmung) 1+1

### Waffen

| Waffe / Typ              | Modus & Würfel | Schaden             | Kapazität | Reichweite | Notizen |
|--------------------------|----------------|---------------------|-----------|------------|---------|
| Ancatir Anderthalbhänder | Nahkampf 10    | Schadenspotential 3 |           |            |         |
|                          |                |                     |           |            |         |
|                          |                |                     |           |            |         |
|                          |                |                     |           |            |         |
|                          |                |                     |           |            |         |
|                          |                |                     |           |            |         |

### Rüstung

| Gegenstand   | Schutz | Behinderung | Notizen | Getr. |
|--------------|--------|-------------|---------|-------|
| Lederrüstung | N4     | 1           |         | x     |
|              |        |             |         |       |
|              |        |             |         |       |
|              |        |             |         |       |

### Gegenstände

967 Gulden

Gulden

Gulden (Tirakan)

Devr

Gürteltaschen

Wasserschlauch

Rucksack

Seil (3m)

Zunderdose

Tuchbeutel

4x Ring, Silber

Karaffe Zaubertrank

Goldenes Monokel

5x Ring, Gold

Talisman des trockenen Fußes

### Sprachen

### Kontakte

### Beschreibung & Hintergrund

18

Größe

16

Gewicht

Geburtsdatum

Aussehen

 Magie

## Zauberpunkte

Magieniveau

[illegible]

 Glaube 

---

Gottheit

Glaubensniveau

Gesinnung (1--100)

Gunst

[illegible]