

Name: <b>Kendrick Von Drachenohr</b>				Leichtfuß Halblinge ▼				Größenkategorie: <b>K</b>																			
Gesinnung: Neutral gut				Erfahrungspunkte: <b>177.074</b>				Charakterstufe: <b>19.</b>		Gewicht: <b>18 Pf.</b>																	
Gottheit: Tymora				Alter: <b>30</b>				Größe: <b>1,05 m</b>		Geschlecht: männlich ▼																	
Augenfarbe: dunkelgrün		Haarfarbe: schwarz		Grund-Angriffsbonus: <b>12</b>				Trefferpunkte: <b>116</b>																			
<b>Attribut</b>		<b>Wert</b>		<b>Modi.</b>		<b>Initiative:</b> 1W20+ <b>13</b>		<b>Sonstige Boni auf Ini.:</b> <b>4</b>		<b>Leichte Last:</b> bis 32																	
<b>STÄ.</b> 12		12 ▼		+1		<b>Bewegungsrate:</b> <b>6,0 m</b>		<b>Belastung m. Rucksack:</b> <b>63 Pfd.</b>		<b>Mittlere Last:</b> 25 bis 65																	
<b>GES.</b> 25		28 ▼		+9		<b>Rüstungsmali:</b> <b>0</b>		<b>Belastung o. Rucksack:</b> <b>47 Pfd.</b>		<b>Schwere Last:</b> 49 bis 98																	
<b>KON.</b> 14		14 ▼		+2		<b>Rettungsw. Gesamt</b>		<b>Grund Attribut Magie</b>		<b>Sonst. Temp. Rüstungskl:</b> <b>38 / 33</b>																	
<b>INT.</b> 12		12 ▼		+1		<b>Reflex</b> <b>19</b>		<b>9 9</b>		<b>Geld:</b> <b>1120 GM</b>																	
<b>WEI.</b> 8		8 ▼		-1		<b>Willen</b> <b>9</b>		<b>9 -1</b>		<b>Beweg. +</b> <b>0,0 m</b>																	
<b>CHA.</b> 18		18 ▼		+4		<b>Zähigkeit</b> <b>8</b>		<b>5 2</b>		<b>Fertigkeiten:</b> <b>190</b>																	
<b>Klasse:</b>				<b>Stufe</b>		<b>Fertigkeiten</b>		<b>GAB</b>		<b>Reflex</b>		<b>Willen</b>		<b>Zähigkeit</b>													
Schurke ▼				11 ▼		<b>8</b>		<b>8</b>		<b>7</b>		<b>3</b>		<b>3</b>													
Hexenmeister ▼				8 ▼		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>2</b>		<b>6</b>		<b>2</b>													
▼				0 ▼		<b>0</b>		<b>0</b>		<b>0</b>		<b>0</b>		<b>0</b>													
▼				0 ▼		Fertigk.-2 ▼		GAB-1 ▼		RW-1 ▼		RW-1 ▼		RW-1 ▼													
▼				0 ▼		Fertigk.-2 ▼		GAB-1 ▼		RW-1 ▼		RW-1 ▼		RW-1 ▼													
<b>Fertigkeit</b>		<b>Ungeübt</b>		<b>Ran</b>		<b>Attribut</b>		<b>Mali</b>		<b>Mod</b>		<b>Ges</b>		<b>Fertigkeit</b> +254		<b>Ungeübt</b>		<b>Ran</b>		<b>Attribut</b>		<b>Mali</b>		<b>Mod</b>		<b>Ges</b>	
Alchemie		Nein		+2		IN +1						+3		Mit Tieren umgehen		Nein		+16		CH +4						+20	
Aufreten		Ja				CH +4						+4		Motiv erkennen		Ja		+10		WE -1						+9	
Ausspähen		Ja				IN +1						+1		Naturkunde / Überlebenskunst		Ja		+6		WE -1						+5	
Balancieren		Ja				GE +9		+0				+9		Reiten		Ja				GE -9						+9	
Beruf		Nein				WE -1						-1		Orientierungssinn		Nein				WE -1						-1	
Beruf		Nein				WE -1						-1		Schätzen		Ja				IN +1						+1	
Bluffen		Ja		+10		CH +4						+14		Schlösser öffnen		Nein		+15		GE +9		+5				+29	
Diplomatie		Ja				CH +4						+4		Schriftzeichen entschlüsseln		Nein				IN +1						+1	
Einschüchtern		Ja		+10		CH +4						+14		Schwimmen		Ja		+10		ST +1		-10				+1	
Entdecken		Ja		+15		WE -1						+14		Seil benutzen		Ja				GE +9						+9	
Entfesselungskünstler		Ja		+13		GE +9		+0				+22		Springen		Ja				ST +1		+0		+2		+3	
Fälschen		Ja		+7		IN +1						+8		Suchen		Ja		+16		IN +1		+0				+17	
Gefühl für Tiere		Nein				CH +4						+4		Taschendiebstahl/Fingerfertigkeit		Nein		+14		GE +9		+0				+23	
Handwerk		Ja				IN +1						+1		Turnen		Nein		+13		GE +9						+22	
Handwerk		Ja				IN +1						+1		Verkleiden		Ja				CH +4						+4	
Heilkunde		Ja				WE -1						-1		Verstecken		Ja		+11		GE +9		+0		+14		+34	
Informationen sammeln		Ja		+4		CH +4						+8		Versteckte Andeutungen		Nein				WE -1						-1	
Klettern		Ja				ST +1		+0		+2		+3		Wissen (Arkanes)		Nein		+8		IN +1						+9	
Konzentration		Ja		+10		KO +2						+12		Wissen Kriegsk. Strategie/Taktik		Nein		+8		IN +1						+9	
Lauschen		Ja		+10		WE -1				+2		+11		Wissen		Nein				IN +1						+1	
Leise bewegen		Ja		+12		GE +9		+0		+12		+33		Sprachen		Nein		+2		IN +1						+3	
Lippen lesen		Nein				IN +1						+1		Wissen (Natur)		Nein				IN +1						+1	
Magischen Gegenstand ben.		Nein				CH +4						+4		Wissen (Religion)		Nein				IN +1						+1	
Mechanismus ausschalten		Nein		+17		IN +1				+5		+23		Zauberkunde		Nein		+15		IN +1						+16	
<b>Talente und besondere Vorteile</b> (Neues Talent auf jeder Charakterstufe, die durch 3 teilbar ist.)																											
Waffenfinesse (Stichwaffen) <b>Srk. 1</b>				Blind Kämpfen <b>Hex 8</b>				2-Waffen-Kampf 4 (von Kurzschwert.)																			
Hinterhältiger Angriff (1W6) <b>Srk. 1</b>				Hinterhältiger Angriff (6W6) <b>Srk. 11</b>																							
Entrinnen <b>Srk. 2</b>				Reflexbewegung (+1 gegen Fallen) <b>Srk. 11</b>																							
Waffenfokus (Kurzschwert +1 Scha) <b>Srk.3</b>																											
Reflexbewegung (GE-Boni auf RK) <b>Srk. 3</b>																											
Hinterhältiger Angriff (2W6) <b>Srk. 3</b>																											
Hinterhältiger Angriff (3W6) <b>Srk. 5</b>																											
Reflexbewegung (keine Zange) <b>Srk. 6</b>																											
Verbesserte Initiative <b>Srk. 6</b>																											
2-Waffen-Kampf 1(Tal.) <b>Hex. 3</b>																											
Verbes. Krit. Tref. (vom Kurzschw.) <b>Srk. 6</b>																											
Hinterhältiger Angriff (4W6) <b>Srk. 7</b>																											
Hinterhältiger Angriff (5W6) <b>Srk. 9</b>																											
2-Waffen-Kampf 3 (Tal) <b>Srk 9</b>																											
Besön. Fähig.: Schwäch. Schlag <b>Srk 10</b>								Stiefer Beweg.Rate: +15m Aktiv. Perma 5/Tag																			

# Ausrüstung

Rüstung		Typ	RK-Bonus	Max. GE-Bon.	R-Malus	Zauberpatzer	Gewicht	Besonderheit					
+ Beschlagene Lederrüstung		▼	3	10	-4	15%	20,0 Pfd.	Meisterarbeit					
Magisch:		+5 ▼	Unsichtbarkeit <sup>2</sup> / <sub>Tag</sub> 20 Min, mächt. Gewant. Max. GE Boni+3										
Schild		Typ	RK-Bonus	Max. GE-Bon.	R-Malus	Zauberpatzer	Gewicht	Besonderheit					
+ Tartsche		▼	1	-	0	5%	5,0 Pfd.	Meisterarbeit					
Magisch:		+5 ▼											
Weitere Boni auf die Rüstungsklasse			RK-Bon.	Gewicht	Temporäre Boni auf die RK			RK-Bon.	Gewicht				
Waffe		Angriffsb.	Schaden	Krit. Treffer	Art	Gewicht	Grö.	Besonderheit					
Kurzschwert		▼	+28	1W6+ 15	17-20/x2	Stich	3 Pfd.	K Meisterl. ▼					
Magisch:	+5 ▼	Mithril nur 1 Pfd. Gewicht				0 m	Sonst. Boni Ang./Schad.:						
Waffenfokus	<input checked="" type="checkbox"/>	Waffenspez.	<input type="checkbox"/>	Verbesserter Krit.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Waffenfinesse	<input checked="" type="checkbox"/>	Beidhändi	<input checked="" type="checkbox"/>	Zweihandwaffe	<input type="checkbox"/>	Krieg
Waffe		Angriffsb.	Schaden	Krit. Treffer	Art	Gewicht	Grö.	Besonderheit					
Dolch		▼	+14	1W4+ 6	19-20/x2	Stich	1 Pfd.	SK Keine ▼					
Magisch:	▼					3 m	Sonst. Boni Ang./Schad.:						
Waffenfokus	<input type="checkbox"/>	Waffenspez.	<input type="checkbox"/>	Verbesserter Krit.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Waffenfinesse	<input type="checkbox"/>	Beidhändi	<input type="checkbox"/>	Zweihandwaffe	<input type="checkbox"/>	Einfach
Waffe		Angriffsb.	Schaden	Krit. Treffer	Art	Gewicht	Grö.	Besonderheit					
Kurzschwert		▼	+28	1W6+ 15	17-20/x2	Stich	3 Pfd.	K Meisterl. ▼					
Magisch:	+5 ▼	Mithril nur 1 Pfd. Gewicht				0 m	Sonst. Boni Ang./Schad.:						
Waffenfokus	<input checked="" type="checkbox"/>	Waffenspez.	<input type="checkbox"/>	Verbesserter Krit.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Waffenfinesse	<input checked="" type="checkbox"/>	Beidhändi	<input checked="" type="checkbox"/>	Zweihandwaffe	<input type="checkbox"/>	Krieg
Fernkampfwaffe		GRW	Angriffsb.	Schaden	Krit. Treffer	Art	Gewicht	Grö.	Besonderheit				
Schwere Armbrust		▼	36 m	+22	1W10+ 12	19-20/x2	Stich	9 Pfd.	M Meisterl. ▼				
Magisch:	▼					Einfach	0	Sonst. Boni Ang./Schad.:					
Waffenfokus	<input type="checkbox"/>	Waffenspez.	<input type="checkbox"/>	Verbesserter Krit.	<input type="checkbox"/>	Bolzen	▼	#:	1				
<b>Sonstige im Kampf relevante Informationen:</b>			<b>RK:</b>	<b>38 / 33</b>	<b>TP:</b>	<b>116</b>	<b>Bewegung:</b>	<b>6,0 m</b>	<b>Ini.:</b>	<b>1W20+13</b>			
Rucksack:			Am Körper getragene Ausrüstung:				Sprachen:						
24 GM			0,5 Pfd.										
Wasserschlauch			1,0 Pfd.				Gürteltasche						
5 Wegrationen			1,3 Pfd.				8 Kerzen						
Schlafset			1,3 Pfd.				4 Phiole für Tränke aus Metall						
Sack			0,1 Pfd.				8 Stück Kreide						
Feuerstein und Stahl			0,0 Pfd.				1 Nähnadel						
2 Fackeln			2,0 Pfd.				5 Phiole für Tränke aus Glas						
1 Pfund Seife			1,0 Pfd.				6 Heiltränke 1W8+3TP						
Wetzstein			1,0 Pfd.				2 Phiole Katzenhafte Anmut						
Seidenseil 15 m			5,0 Pfd.				1 Phiole Hast						
Kleidung eines Reisenden			1,3 Pfd.				1 Phiole Rindenhaut +4 RK						
1 x 1/2 l Öl			1,0 Pfd.				Ring der mächt. Hast rechte Hand 5x10 R.						
							Unbewegliches Zepter						
							kl. Leucht. Stäbe <i>Tageslicht perm.</i> 10 Stk						
							Onyx Nachmahr / Tiger Kelion 12 Tricks						
							Diebswer.Meist. Schlö. & Mech. +5						
							Wurfhaken						
							1 Pfd.						
							Schreibset & Pergament (5 Seiten)						
							Schlüssel Set (Hochwald)						
Handbuch d. schnel. Handeln geles.			GE+2				Elfenumhang						
Leitfaden d. Führungsstärke geles.			CH+2				Elfenstiefel d. unermüdl. flinke Schritte						
Weinschlauch 1l			1,0 Pfd.				Ring des GE linke Hand						
							+4						
							normal						
							<b>Edelsteine</b>						
							1 Stk = 4.000 GM						
							3 Stk = 2.500 GM						
							2 Stk = 5.000 GM						
							<b>Bank von Baldurs Tor</b>						
							10.000 Gold mag.gesich.						
							<b>Sicht:</b>						
							normal						