

Name: Kendrick Von Drachenohr				Leichtfuß Halblinge ▼				Größenkategorie: K																			
Gesinnung: Neutral gut				Erfahrungspunkte: 177.074				Charakterstufe: 19.		Gewicht: 18 Pf.																	
Gottheit: Tymora				Alter: 30				Größe: 1,05 m		Geschlecht: männlich ▼																	
Augenfarbe: dunkelgrün		Haarfarbe: schwarz		Grund-Angriffsbonus: 12				Trefferpunkte: 116																			
Attribut		Wert		Modi.		Initiative: 1W20+ 13		Sonstige Boni auf Ini.: 4		Leichte Last: bis 32																	
STÄ. 12		12 ▼		+1		Bewegungsrate: 6,0 m		Belastung m. Rucksack: 63 Pfd.		Mittlere Last: 25 bis 65																	
GES. 25		28 ▼		+9		Rüstungsmali: 0		Belastung o. Rucksack: 47 Pfd.		Schwere Last: 49 bis 98																	
KON. 14		14 ▼		+2		Rettungsw. Gesamt		Grund Attribut Magie		Sonst. Temp. Rüstungskl: 38 / 33																	
INT. 12		12 ▼		+1		Reflex 19		9 9		Geld: 1120 GM																	
WEI. 8		8 ▼		-1		Willen 9		9 -1		Beweg. + 0,0 m																	
CHA. 18		18 ▼		+4		Zähigkeit 8		5 2		Fertigkeiten: 190																	
Klasse:				Stufe		Fertigkeiten		GAB		Reflex		Willen		Zähigkeit													
Schurke ▼				11 ▼		8		8		7		3		3													
Hexenmeister ▼				8 ▼		2		4		2		6		2													
▼				0 ▼		0		0		0		0		0													
▼				0 ▼		Fertigk.-2 ▼		GAB-1 ▼		RW-1 ▼		RW-1 ▼		RW-1 ▼													
▼				0 ▼		Fertigk.-2 ▼		GAB-1 ▼		RW-1 ▼		RW-1 ▼		RW-1 ▼													
Fertigkeit		Ungeübt		Ran		Attribut		Mali		Mod		Ges		Fertigkeit +254		Ungeübt		Ran		Attribut		Mali		Mod		Ges	
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	
Talente und besondere Vorteile (Neues Talent auf jeder Charakterstufe, die durch 3 teilbar ist.)																											
Waffenfinesse (Stichwaffen) Srk. 1				Blind Kämpfen Hex 8				2-Waffen-Kampf 4 (von Kurzschwert.)																			
Hinterhältiger Angriff (1W6) Srk. 1				Hinterhältiger Angriff (6W6) Srk. 11																							
Entrinnen Srk. 2				Reflexbewegung (+1 gegen Fallen) Srk. 11																							
Waffenfokus (Kurzschwert +1 Scha) Srk.3																											
Reflexbewegung (GE-Boni auf RK) Srk. 3																											
Hinterhältiger Angriff (2W6) Srk. 3																											
Hinterhältiger Angriff (3W6) Srk. 5																											
Reflexbewegung (keine Zange) Srk. 6																											
Verbesserte Initiative Srk. 6																											
2-Waffen-Kampf 1(Tal.) Hex. 3																											
Verbes. Krit. Tref. (vom Kurzschw.) Srk. 6																											
Hinterhältiger Angriff (4W6) Srk. 7																											
Hinterhältiger Angriff (5W6) Srk. 9																											
2-Waffen-Kampf 3 (Tal) Srk 9																											
Besön. Fähig.: Schwäch. Schlag Srk 10								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 ² / _{Tag} 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				
Sonstige im Kampf relevante Informationen:			RK:	38 /33	TP:	116	Bewegung:	6,0 m	Ini.:	1W20+13			
Rucksack:		24 GM	0,5 Pfd.	Am Körper getragene Ausrüstung:				Sprachen:					
Wasserschlauch			1,0 Pfd.	Gürteltasche				0,3 Pfd.	Halblingisch				
5 Wegrationen			1,3 Pfd.	8 Kerzen				0,0 Pfd.	Handelssprache				
Schlafset			1,3 Pfd.	4 Phiole für Tränke aus Metall				0,0 Pfd.	Gnollisch				
Sack			0,1 Pfd.	8 Stück Kreide				0,0 Pfd.	Goblinisch				
Feuerstein und Stahl			0,0 Pfd.	1 Nähnadel				0,0 Pfd.	Zwergisch				
2 Fackeln			2,0 Pfd.	5 Phiole für Tränke aus Glas				0,0 Pfd.	Halruaan				
1 Pfund Seife			1,0 Pfd.	6 Heiltränke 1W8+3TP				1,0 Pfd.	Shaari				
Wetzstein			1,0 Pfd.	2 Phiole Katzenhafte Anmut				2,0 Pfd.	Elfisch				
Seidenseil 15 m			5,0 Pfd.	1 Phiole Hast				3,0 Pfd.	Zeichenspr. D. Drow				
Kleidung eines Reisenden			1,3 Pfd.	1 Phiole Rindenhaut +4 RK					Drowisch				
1 x 1/2 l Öl			1,0 Pfd.	Ring der mächt. Hast rechte Hand 5x10 R.					Edelsteine				
				Unbewegliches Zepter					1 Stk = 4.000 GM				
				kl. Leucht. Stäbe <i>Tageslicht perm.</i> 10 Stk					3 Stk = 2.500 GM				
				Onyx Nachmahr / Tiger Kelion 12 Tricks					2 Stk = 5.000 GM				
				Diebswer.Meist. Schlö. & Mech. +5									
				Wurfhaken				1 Pfd.					
				Schreibset & Pergament (5 Seiten)					Bank von Baldurs Tor				
				Schlüssel Set (Hochwald)					10.000 Gold mag.gesich.				
Handbuch d. schnel. Handeln geles.		GE+2		Elfenumhang				1 Pfd.					
Leitfaden d. Führungsstärke geles.		CH+2		Elfenstiefel d. unermüdl.flinke Schritte				1 Pfd.	Sicht:				
Weinschlauch 1l			1,0 Pfd.	Ring des GE linke Hand				+4	normal				