

Name:		Vrinn Jaraxle D`Dgttu (LvL Up 45.000)				Dunkelfelf		Größenkategorie: M																			
Gesinnung:		Neutral böse		Erfahrungspunkte:		42.600		Charakterstufe:		9. Gewicht : 59 kg																	
Gottheit:		Eilistraee		Alter:		135		Größe:		1,58 m Geschlecht: männlich																	
Augenfarbe:		bau-weiß		Haarfarbe:		schwarz (we)		Grund-Angriffsbonus:		7 Trefferpunkte: 64																	
Attribut		Wert		Modi.		Initiative: 1W20+ 8		Sonstige Boni auf Ini.:		4 Leichte Last: bis 100																	
STÄ.		14 18		▼ +4		Bewegungsrate: 9,0 m		Belastung m. Rucksack: 55 Pfd.		Mittlere Last: 101 bis 200																	
GES.		18 19		▼ +4		Rüstungsmali: 0		Belastung o. Rucksack: 24 Pfd.		Schwere Last: 201 bis 300																	
KON.		14 16		▼ +3		Rettungsw. Gesamt		Grund Attribut Magie Sonst.		Temp. Rüstungskl: 22 / 22																	
INT.		14 14		▼ +2		Reflex 9		5 4		Geld: 384 Gold																	
WEI.		10 10		▼ +0		Willen 2		2 0		Beweg. + 0,0 m																	
CHA.		12 12		▼ +1		Zähigkeit 8		5 3		Fertigkeiten:																	
Klasse:				Stufe		Fertigkeiten		GAB		Reflex		Willen		Zähigkeit													
Kämpfer				▼ 4		▼ 2		▼ 4		▼ 1		▼ 1		▼ 4													
Schurke				▼ 4		▼ 8		▼ 3		▼ 4		▼ 1		▼ 1													
				▼ 0		▼ 0		▼ 0		▼ 0		▼ 0		▼ 0													
				▼ 0		▼ Fertigg.-2		▼ GAB-1		▼ RW-1		▼ RW-1		▼ RW-1													
				▼ 0		▼ Fertigg.-2		▼ GAB-1		▼ RW-1		▼ RW-1		▼ RW-1													
Fertigkeit		Ungeübt		Ran		Attribut		Mali		Mod		Ges		Fertigkeit +88		Ungeübt		Ran		Attribut		Mali		Mod		Ges	
Alchemie		Nein				IN +2						+2		Mit Tieren umgehen		Nein +2		CH +1								+3	
Auftreten		Ja				CH +1						+1		Motiv erkennen		Ja +4		WE +0								+4	
Ausspähen		Ja				IN +2						+2		Überlebenskunst (Naturkunde)		Ja +5		WE +0								+5	
Balancieren		Ja				GE +4		+0				+4		Reiten		Ja +2		GE +4								+6	
Beruf		Nein				WE +0						+0		Orientierungssinn		Nein		WE +0								+0	
Beruf		Nein				WE +0						+0		Schätzen		Ja		IN +2								+2	
Bluffen		Ja				CH +1						+1		Schlösser öffnen		Nein		GE +4								+4	
Diplomatie		Ja				CH +1						+1		Schriftzeichen entschlüsseln		Nein		IN +2								+2	
Einschüchtern		Ja		+8		CH +1						+9		Schwimmen		Ja +4		ST +4		-5						+3	
Entdecken		Ja				WE +0		+2				+2		Seil benutzen		Ja		GE +4								+4	
Entfesselungskünstler		Ja				GE +4		+0				+4		Springen		Ja +4		ST +4		+0						+8	
Fälschen		Ja				IN +2						+2		Suchen		Ja		IN +2		+2						+4	
Gefühl für Tiere		Nein				CH +1						+1		Fingerfertigkeit (Taschendiebstahl)		Nein +6		GE +4		+0						+10	
Handwerk		Ja				IN +2						+2		Turnen		Nein		GE +4								+4	
Handwerk		Ja				IN +2						+2		Verkleiden		Ja		CH +1								+1	
Heilkunde		Ja				WE +0						+0		Verstecken		Ja +10		GE +4		+0						+14	
Informationen sammeln		Ja		+8		CH +1						+9		Versteckte Andeutungen		Nein		WE +0								+0	
Klettern		Ja		+4		ST +4		+0				+8		Wissen (Arkanes)		Nein		IN +2								+2	
Konzentration		Ja				KO +3						+3		Wissen		Sprachen Ja +3		IN +2								+5	
Lauschen		Ja				WE +0		+2				+2		Wissen		Lokales Nein +5		IN +2								+7	
Leise bewegen		Ja		+8		GE +4		+0				+12		Wissen		Nein		IN +2								+2	
Lippen lesen		Nein				IN +2						+2		Wissen (Natur)		Nein		IN +2								+2	
Magischen Gegenstand ben.		Nein		+10		CH +1						+11		Wissen (Religion)		Nein		IN +2								+2	
Mechanismus ausschalten		Nein		+5		IN +2						+7		Zauberkunde		Nein		IN +2								+2	
<b>Talente und besondere Vorteile</b>												(Neues Talent auf jeder Charakterstufe, die durch 3 teilbar ist.)															
Verbesserte Ini.				Käm. 1																							
Verbes. Krit. Tref. Tomahawk				Käm. 1																							
Blind Kämpfen				Käm. 2																							
Waffen finesse Tomahawk				Käm. 3																							
Waffenfokus Tomahawk				Käm. 3																							
Waffenspezialisierung Tomahawk				Käm. 4																							
Hinterhältiger Angriff +1W6				Schr. 1																							
Entrinnen				Schr. 2																							
Kampf mit zwei Waffen				Schr. 2																							
Verbes. Kampf mit zwei Waffen				Schr. 4																							
Hinterhältiger Angriff +2W6				Schr. 3																							
Fallengespuhr +1				Schr. 3																							
Reflexbewegung				Schr. 4																							

# Ausrüstung

Rüstung	Typ	RK-Bonus	Max. GE-Bon.	R-Malus	Zauberpatzer	Gewicht	Besonderheit
+Mithralkettenhemd	▼	4	6	0	10%	12,5 Pfd.	Meisterarbeit
Magisch:		+2	▼				

Schild	RK-Bonus	Max. GE-Bon.	R-Malus	Zauberpatzer	Gewicht	Besonderheit
▼	0	99	0	0%	0,0 Pfd.	0
Magisch:			▼			

Weitere Boni auf die Rüstungsklasse	RK-Bon.	Gewicht	Temporäre Boni auf die RK	RK-Bon.	Gewicht
			Amulet der natl. RK	2	

Waffe Tomahawk	Angriffsb.	Schaden	Krit. Treffer	Art	Gewicht	Grö.	Besonderheit
Kukri	▼	+14	1W4+ 10	15-20/x2	Hieb	3 Pfd.	SK Keine
Magisch:	+2	▼	Links : <b>Feuer +1W6 ; + Hinterhältig 2W6</b>		0 m	Sonst. Boni Ang./Schad.:	0 0
Waffenfokus	<input checked="" type="checkbox"/>	Waffenspez.	<input checked="" type="checkbox"/>	Verbesserter Krit.	<input checked="" type="checkbox"/>	Waffenfinesse	<input checked="" type="checkbox"/>
				Beidhändi	<input checked="" type="checkbox"/>	Zweithandwaffe	<input type="checkbox"/>
							Exotisch

Waffe Tomahawk	Angriffsb.	Schaden	Krit. Treffer	Art	Gewicht	Grö.	Besonderheit
Kukri	▼	+14	1W4+ 10	15-20/x2	Hieb	3 Pfd.	SK Keine
Magisch:	+2	▼	Rechts : <b>Eis +1W6 ; + Hinterhältig 2W6</b>		0 m	Sonst. Boni Ang./Schad.:	0 0
Waffenfokus	<input checked="" type="checkbox"/>	Waffenspez.	<input checked="" type="checkbox"/>	Verbesserter Krit.	<input checked="" type="checkbox"/>	Waffenfinesse	<input checked="" type="checkbox"/>
				Beidhändi	<input checked="" type="checkbox"/>	Zweithandwaffe	<input type="checkbox"/>
							Exotisch

Waffe	Angriffsb.	Schaden	Krit. Treffer	Art	Gewicht	Grö.	Besonderheit
Dolch	▼	+12	1W4+ 7	18-20/x2	Stich	1 Pfd.	SK Keine
Magisch:	+1	▼	aus Elfenstahl und von Elfen gefertigt		3 m	Sonst. Boni Ang./Schad.:	0 0
Waffenfokus	<input type="checkbox"/>	Waffenspez.	<input type="checkbox"/>	Verbesserter Krit.	<input type="checkbox"/>	Waffenfinesse	<input type="checkbox"/>
				Beidhändi	<input checked="" type="checkbox"/>	Zweithandwaffe	<input type="checkbox"/>
							Einfach

Fernkampfwa. Tomahawk	GRW	Angriffsb.	Schaden	Krit. Treffer	Art	Gewicht	Grö.	Besonderheit
Handarmbrust	▼	9 m	+14	1W4+ 4	17-20/x2	Stich	3 Pfd.	SK Meisterlich&Vers
Magisch:	+1	▼		Exotisch	0	Sonst. Boni Ang./Schad.:	0 0	
Waffenfokus	<input checked="" type="checkbox"/>	Waffenspez.	<input checked="" type="checkbox"/>	Verbesserter Krit.	<input checked="" type="checkbox"/>	Bolzen	+1	
						#:	1	

**Sonstige im Kampf relevante Informationen:** RK: 22 / 22 TP: 64 Bewegung: 9,0 m Ini.: 1W20+8

Rucksack:		Am Körper getragene Ausrüstung:	Sprachen:
24 GM	2,0 Pfd.	Gürteltasche	Handelssprache
Wasserschlauch	4,0 Pfd.	8 Kerzen	Handelsspr. Unterr.
5 Wegrationen	5,0 Pfd.	4 Phiole für Tränke aus Metall	Drow Zeichenspr.
Schlafset	5,0 Pfd.	8 Stück Kreide	Drakonisch
Sack	0,5 Pfd.	1 Nähnadel	Zwergisch
Feuerstein und Stahl	0,0 Pfd.		Elfish
2 Fackeln	2,0 Pfd.		Goblinisch
1 Pfund Seife	1,0 Pfd.		Orkisch
Wetzstein	1,0 Pfd.		
dünnes Seidenseil 30 m, Traglast 100 kg	5,0 Pfd.	Trank leich. Wunden heilen 1W6+3	
Kleidung eines Reisenden	5,0 Pfd.	Trank mitt. Wunden heilen 1W8+4	
1 x 1/2 l Öl	1,0 Pfd.	Ring GE +1	<b>Sonstige Boni:</b>
Kletterhaken		Handschuhe ST +4	ZR 11+6
		Ring KO +2	
		Umhang d Schleichens	
		+10 0,5 Bewe. / +20 0,25 Bewe.	
Amulett des Hauses / Levitieren perm.		Dunkelheit 1/Tag ÜF	
+ Magie Lesen		Feenfeuer 1/Tag ÜF	
+ Sprachen verstehen		Tanzende Lichter 1/Tag ÜF	
		<b>Drow Schlafgift</b>	<b>Sicht:</b>
		20 x	36 m Dunkelsicht