

Name	Damil					Spieler	Tayfun
Volk	Mensch						
Klasse	Säbelrassl						
Stufe	4						4
	1.Klasse	2.Klasse	3.Klasse	4.Klasse	5.Klasse	Gesamt	

Geschlecht	m	
Grösse	1,88	/ mittel
Gewicht	90	
Augenfarbe	braun	
Haarfarbe	Schwarz	

Erfahrungspunkte	0	
nächste Stufe bei	10000	
Gesinnung	NG	
Gottheit	Lliira	
Alter	19	+ = 19
	natürlich	magisch gesamt

Attributwerte

Name	Normal		Temporär	
	Attribut	Modifikator	Attribut	Modifikator
Stärke	14	2	16	3
Geschicklichkeit	16	3		
Konstitution	12	1		
Intelligenz	16	3		
Weisheit	10	0		
Charisma	14	2		

Rettungswürfe

	gesamt	Stufe	Attribut	Magie	Sonst
Reflex (Geschicklichkeit)	5	1	3	+	1
Willen (Weisheit)	1	1	0	+	
Zähigkeit (Konstitution)	5	4	1	+	

Angriffsbonus

Kampfart	Gesamt	Grund -Angriffsbonus	Gesch.	Größe	Sonst
Nahkampf	7	4	3	+	0
Fernkampf	7	4	3	+	0

Waffe	Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
Rapier	7	1w6+6	18/20x2
Reichweite	0	2	M
Art	Stich	Bes. Eigenschaften	
Waffe	Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
Dolch	7	1w4+6	*2(19/20)
Reichweite	0	1	sehr klein
Art	Stich	Bes. Eigenschaften	-

Rüstungsklasse

Rüstung	Schild	GE-Mod.	Ablenkung	Größen-Mod.	Sonst.
15	3	0	3	+	+
Rüstungsart	L		Studded Leather		
Schild					
Rüstungsmalus	-1		Auf dem falschen Fuß		13
Arkaner Zauberputzer	15		RK geg. Berührung		13
Maximal erlaubte GE.	5		Fehlschlagchance		

Initiative

Fertigkeiten

Name	Modifikator		Rang	
	Gesamt	Attribut	Sonstiges	
Auftreten (CH/.....?)	2	= 2	+	+
Auftreten (CH/.....?)	2	= 2	+	+
Auftreten (CH/.....?)	2	= 2	+	+
Balancieren (GE)*	6	= 3	+	+ 4
Beruf (WE/.....?)	0	= 0	+	+
Beruf (WE/.....?)	0	= 0	+	+
Beruf (WE/.....?)	0	= 0	+	+
Bluffen (CH)	6	= 2	+	+ 4
Diplomatie (CH)	9	= 2	+	+ 7
Einschüchtern (CH)	2	= 2	+	+
Entdecken (WE)	0	= 0	+	+
Entfesselungsk. (GE)*	2	= 3	+	+
Fälschen (IN)	3	= 3	+	+
Fingerfertigkeit (GE)*	-	= 3	+	+
Handwerk (IN/alchemy)	-	= 3	+	+
Handwerk (IN/.....)	-	= 3	+	+
Handwerk (IN/.....)	-	= 3	+	+
Heilkunde (WE)	0	= 0	+	+
Inf. Sammeln (CH)	2	= 2	+	+
Klettern (ST)*	6	= 2	+	+ 1 + 4
Konzentration (KO)	1	= 1	+	+
Lauschen (WE)	0	= 0	+	+
Leise bewegen (GE)*	2	= 3	+	+
Mag. Gegenst. Benutzen(CH)	-	= 2	+	+
Mechanismus ausschalten(IN)	-	= 3	+	+
Mit Tieren umgehen (CH)	-	= 2	+	+
Motiv erkennen (WE)	6	= 0	+	+ 6
Reiten (GE)	4	= 3	+	+ 1
Schätzen (IN)	3	= 3	+	+
Schlösser öffnen (GE)	-	= 3	+	+
Schriftz. entschlüsseln (IN)	-	= 3	+	+
Schwimmen (ST)**	-5	= 2	+	+ 3
Seil benutzen (GE)	3	= 3	+	+
Springen (ST)*	6	= 2	+	+ 5
Suchen (IN)	3	= 3	+	+
Turnen (GE)*	8	= 3	+	+ 6
Überleben (WE)	0	= 0	+	+
Verkleiden (CH)	2	= 2	+	+
Verstecken (GE)*	2	= 3	+	+
Wissen (IN)Arkanes	3	= 3	+	+
Wissen Adel u. Königshäuser	7	= 3	+	+ 1 + 3
Wissen Architektur u. Baukun	3	= 3	+	+
Wissen Die Ebenen	3	= 3	+	+
Wissen Geographie	5	= 3	+	+ 2
Wissen Geschichte	6	= 3	+	+ 1 + 2
Wissen Lokales	4	= 3	+	+ 1
Wissen Natur	3	= 3	+	+
Wissen Religion	4	= 3	+	+ 1
Wissen Dungeons	3	= 3	+	+
Zauberkunde (IN)	-	= 3	+	+

4 Fertigkeitenspunkte gesamt: _____

10 nehmen: Zeit nicht bedroht oder abgelenkt
20 nehmen: 2 min, keine Nachteile bei Fehlschlag

Gesamt	GE - Mod.	Talente	Sonst
3	3	+	+
Trefferpunkte			

*: Rüstungs oder Belastungsmalus einrechnen	
** Schwimmen: -1 Malus pro 5 Pfund Traglast	
Besondere Fähigkeiten und Talente	

10 = _____ + _____ + _____ + 10 + _____
d10

Waffenfinesse, educated, Defensive Kampfweise, Dodge, Anmut +1

Scharfsinniger Angriff,

4 = 4 x 1

Stufe	KO-Mod.
44	
Gesamt	
Aktuelle Trefferpunkte:	

Traglast und Bewegung

Bewegungsrate	m	Bewegungsrate	km
Normal / Runde	9	Normal / Stunde	4,5
Eilen / Runde	18	Eilen / Stunde	9
Rennen (x3)	27	Tagesreise	36
Rennen (x4)	36	Speziell	

(Minute 10 fach)

Traglast (S.196)	Gewicht	Max. GE	Bel. Malus	Rennen
Leicht	76	Normal	Normal	Normal
Mittel	153	+ 3	- 3	x4
Schwer	230	+1	-6	x3

Überkopf stemmen	Aufheben	Ziehen / Schieben
230	460	1150
<small>= max Gewicht</small>	<small>= 2x max Gewicht</small>	<small>= 5x max Gewicht</small>

* je nach Boden

(atr lvl 4 GE)
Sprachen

Chondathan, Common, Elfisch, Halfling, Gnome

Ausrüstung

Münzen	Anzahl
Platin *	
Gold *	4
Silber *	3
Kupfer *	16

Besondere Ausrüstung	Gewicht
	0
	0
	0
	0

Edelsteine (in GM)	Tagesrationen:	6	Münzen, Proviant:	6
<small>* je 50 Stück wiegen 1 Pfund</small>				

Gegenstände:		Anzahl	Wert	Gew
Rapier		1	20	2
Dolch		1	2	1
Studded Leather		1	25	20
Reisekleider (+Stiefel, Handschuhe)		1	1	5
Feuerstein und Stahl in einem Zunderkästchen		1	1	-
2 Fackeln		2	0,02	2
Schlafset		1	0,1	5
Ogerkrafthandschuhe				4
Rucksack		1	2	2
Wasserschlauch 1Liter		1	1	4

10 nehmen: Zeit nicht bedroht oder abgelenkt
 20 nehmen: 2 min, keine Nachteile bei Fehlschlag

