

Name	<b>Damil</b>					Spieler	Tayfun
Volk	<b>Mensch</b>						
Klasse	Säbelrassl						
Stufe	<b>4</b>						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	<b>0</b>	
nächste Stufe bei	10000	
Gesinnung	<b>NG</b>	
Gottheit	<b>Lliira</b>	
Alter	19	+ = 19
	natürlich	magisch gesamt

### Attributwerte

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

### Rettungswürfe

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

### Angriffsbonus

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

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

### Rüstungsklasse

Rüstung	Schild	GE-Mod.	Ablenkung	Größen-Mod.	Sonst.
<b>15</b>	3	0	3	+	+
Rüstungsart	L		Studded Leather		
Schild					
Rüstungsmalus	-1		Auf dem falschen Fuß		<b>13</b>
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	+	+
<b>Wissen (IN)Arkanes</b>	3	= 3	+	+
<b>Wissen Adel u. Königshäuser</b>	7	= 3	+	+ 1 + 3
<b>Wissen Architektur u. Baukun</b>	3	= 3	+	+
<b>Wissen Die Ebenen</b>	3	= 3	+	+
<b>Wissen Geographie</b>	5	= 3	+	+ 2
<b>Wissen Geschichte</b>	6	= 3	+	+ 1 + 2
<b>Wissen Lokales</b>	4	= 3	+	+ 1
<b>Wissen Natur</b>	3	= 3	+	+
<b>Wissen Religion</b>	4	= 3	+	+ 1
<b>Wissen Dungeons</b>	3	= 3	+	+
<b>Zauberkunde (IN)</b>	-	= 3	+	+

4 Fertigkeitenspunkte gesamt: \_\_\_\_\_

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

Gesamt	GE - Mod.	Talente	Sonst
<b>3</b>	3	+	+
<b>Trefferpunkte</b>			

**\*: 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

4 = 4 x 1

Scharfsinniger Angriff,

<b>44</b>	Stufe	KO-Mod.
	Gesamt	
Aktuelle Trefferpunkte:		

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Traglast und Bewegung**

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

(Minute 10 fach)

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

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

<b>Überkopf stemmen</b>	<b>Aufheben</b>	<b>Ziehen / Schieben</b>
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**

<b>Münzen</b>	<b>Anzahl</b>
Platin *	
Gold *4	
Silber *3	
Kupfer *16	

<b>Besondere Ausrüstung</b>	<b>Gewicht</b>
	0
	0
	0
	0

Edelsteine (in GM)  
\* je 50 Stück wiegen 1 Pfund

Tagesrationen: **6**      Münzen, Proviant: **6**

<b>Gegenstände:</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Wert</b>	<b>Gew</b>
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

