

Name	Azazil Amakiir		Spieler		Tayfun
Volk	Sonnenelf				
Klasse	Factotum				6
Stufe	6				
1.Klasse		2.Klasse	3.Klasse	4.Klasse	5.Klasse
					Gesamt

Erfahrungspunkte	15000
Nächste Stufe bei	21000
Gesinnung	NG
Gottheit	Angharradh
Alter	120 + = 120 natürlich magisch gesamt

**Attributwerte**

Name	Normal		Temporär	
	Attribut	Modifikator	Attribut	Modifikator
Stärke	16	3		
Geschicklichkeit	14	2		
Konstitution	12	1		
Intelligenz	21	5		
Weisheit	12	1		
Charisma	16	3		

**(Rettungswerte)**

	gesamt	Stufe	Attribut	Magie	Sonst.
Reflex (Geschicklichkeit)	6	4	+ 2	+ +	
Willen (Weisheit)	2	1	+ 1	+ +	
Zähigkeit (Konstitution)	2	1	+ 1	+ +	

**Angriffsbonus**

Nahkampf	Angriffsbonus					
7	+	4	+	3	+	+ 0
Gesamt	Grund-Angriffsbonus		Str.	Größe	Sonst.	
Fernkampf						
6	+	4	+	2	+	+ 0
Gesamt	Grund-Angriffsbonus		Gesch.	Größe	Sonst.	

Waffe	Gesamt-Angriffsbonus		Schaden		Kritisch
Langschwert +1	8		1d8+4		19/20x2
Reichweite 0	Gewicht 4pf	Größe M	Art Hieb	Bes. Eigenschaften Lebenstrinkerkristall	
Waffe Guisarme mw	Gesamt-Angriffsbonus 8		Schaden 2d4+4		x3
Reichweite +1	Gewicht 12pf	Größe M	Art Hieb	Bes. Eigenschaften	-
Waffe leichte armbrust	Gesamt-Angriffsbonus 6		Schaden 1d8		20
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Bes. Eigenschaften	

10+	Rüstung	Schild	GE-Mod.	Ablenkung	Gecken-Mod.	Sonst.
17	=	4	+	1	+	2

Rüstungsart	Leicht	Kettenhemd+1
Schild	Tartsche mw	

Rüstungsmalus -1 Auf dem falschen Fuß 15

Arkaner Zauberpatzer 25 RK geg. Berührung 12

Maximal erlaubte GE. 4 Fehlschlagchance

Initiative			
Gesamt	GE - Mod.	Talente	Sonst.
5	=	2	+

Geschlecht	m
Grosse	1,88
Gewicht	/ mittel
Augenfarbe	70
Haarfarbe	Golden
	Blond

**Fertigkeiten**

Name	Modifikator	Rang
Aufstreben (CH/taute)	4 = 3 + + 1	
Ausbalancieren (WE)	2 = 1 + + + 1	
Aufstreben (CH.....2)	3 = 3 + + + 0	
Balancieren (GE/IN)*	10 = 5 + + + 5	
Beruf (WE.....?)	1 = 1 + + + 0	
Beruf (WE.....?)	1 = 1 + + + 0	
Beruf (WE.....?)	1 = 1 + + + 0	
Blitzen (CH)	8 = 3 + + + 5	
Diplomatie (CH)	13 = 3 + 2 + 8	
Einschüchtern (CH)	13 = 3 + 2 + 8	
Entdecken (WE)	8 = 1 + 2 + 5	
Entfernungsk. (GE/IN)*	5 = 5 + + + 1	
Fälschen (IN)	6 = 5 + + + 1	
Fingerfertigkeit (GE/IN)*	3 = 5 + + + 1	
Handwerk (IN/alchamy)	6 = 5 + + + 1	
Handwerk (IN.....?)	- 5 + + + 0	
Handwerk (IN.....?)	- 5 + + + 0	
Heilkunde (WE)	2 = 1 + + + 1	
Inf. Sammeln (CH)	4 = 3 + + + 1	
Klettern (ST)*	4 = 5 + + + 0	
Konzentration (KO)	2 = 1 + + + 1	
Laufen (WE)	4 = 1 + 2 + 1	
Leise bewegen (GE)*	5 = 5 + + + 1	
Mag. Gegenst. Benutzen(CH)	12 = 3 + 2 + 7	
Mechanik ausmachen(IN)	6 = 5 + + + 1	
Mit Tieren umgehn (CH)	4 = 3 + + + 1	
Motiv erkennen (WE)	6 = 1 + + + 5	
Reiten (GE/IN)	5 = 5 + + + 0	
Schützen (IN)	6 = 5 + + + 1	
Schlüsse öffnen (GE/IN)	6 = 5 + + + 1	
Schutz, einschüchtern (IN)	6 = 5 + + + 1	
Schwimmen (ST/IN)**	4 = 5 + + + 0	
Seil benutzen (GE/IN)	6 = 5 + + + 1	
Springen (ST/IN)*	9 = 5 + + + 5	
Sachen (IN)	8 = 5 + 2 + 1	
Tunen (GE/IN)*	8 = 5 + 2 + 1	
Überleben (WE)	6 = 1 + + + 5	
Verkleiden (CH)	4 = 3 + + + 1	
Verstecken (GE/IN)*	5 = 5 + + + 1	
Wissen (IN) Arkane	8 = 5 + + + 5	
Wissen Adel u. Königshäuser	10 = 5 + + + 5	
Wissen Architektur u. Baukunst	10 = 5 + + + 1	
Wissen Die Etoile	10 = 5 + + + 1	
Wissen Geographie	6 = 5 + + + 1	
Wissen Geschichte	6 = 5 + + + 1	
Wissen Lokales	10 = 5 + + + 1	
Wissen Natur	6 = 5 + + + 1	
Wissen Religion	10 = 5 + + + 5	
Wissen Drogen	6 = 5 + + + 1	
Zauberkunde (IN)	8 = 5 + 2 + 1	
	6	Fertigkeitspunkte gesamt:

\*: Rüstung oder Belastungsmalus einrechnen

\*\*: Schwimmen: -1 Malus pro 5 Pfund Traglast

**Trefferpunkte****Besondere Fähigkeiten und Talente**

$$40 = \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + 40 + \underline{\hspace{1cm}}$$

dB

Knowledge Devotion (complete champion S60), Wundersame gegenstände herstellen, Intimidate strike (\*PHB S79)

$$6 = \underline{\hspace{1cm}} \times 1$$

Stufe      KO-Mod.

**45** Gesamt

Inspiration, cunning insight, cunning knowledge, trapfinding, arcane dillitiant (2 spells), brains over brawn, cunning defense, cunning strike, opportunistic piety

Aktuelle Trefferpunkte:

Collector of Stories (Complete scoundrel s85) (trick kostet 2 skillpunkte)

**Traglast und Bewegung**

Bewegungsrate	m	Bewegungsrate	km
Normal /Runde	<b>9</b>	Normal / Stunde	<u>4.5</u>
Eilen / Runde	<u>18</u>	Eilen / Stunde	<u>9</u>
Rennen (x3)	<u>27</u>	Tagesreise	<u>36</u>
Rennen (x4)	<u>36</u>	Speziell	
(Minute 10 fach)			

autohypnosis skill (DC 15 einprägen, DC 20 verblutenstoppen und furcht abschütteln)

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

Dämmersicht, geübt im umgang mit langschwert, rapier, kurzbogen, Langbogen, kompositelangbogen und kompositkurzbogen

Immunität gegen schlaf +2 auf save gegen zauber und verzauberungen

+2 bonus auf Endenken, Lauschen, Suchen

+2 untote vertreiben (wis reli)

Überkopf stemmen	Aufheben	Ziehen / Schieben
230	<b>460</b>	<u>1150</u>
= max. Gewicht	= 2x max. Gewicht	= 5x max. Gewicht
* je nach Boden		

Common, Elfisch, Drakonisch, Riesisch, Zergisch, Unterwelt, Infernal

**Sprachen****Ausrüstung**

Münzen	Anzahl	Besondere Ausrüstung	Gewicht
Platin *			0
Gold *	41		1
Silber *			0
Kupfer *			0
Edelsteine (in GM)			

\* je 50 Stück wiegen 1 Pfund

Tagesrationen: **0**

Münzen, Proviant: **1**

	Anzahl	Wert	Gew
Wetzstein	1	1	
Langschwert+1 (wandchamber (dungeonscape))	1	2415	4
Halskette der Angharradh (amulet of retributive healing)	1	2000	/
Reisekleider (+Stiefel, Handschuhe)	2	2	10
Feuerstein und Stahl in einem Zunderkästchen	1	1	-
2 Fackeln	2	0.02	2
Brechstange	1	2	5
Dicker Mantel	1	2	5
Heward's handy haversack	1	2000	5
Guisarma MW	1	309	12
Leichtes kriegspferd	1	150	
Militärsattel& Satteltaschen	1	20	
Kettenhemd +1	1	1250	25
Lebenstrinkerkristall schwach (KM S72)	1	1500	
magischer schlafrolle (KM S170)	1	500	6

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

## 3 von 3

heilegürtel (KM S106)	1	750	
ewige ration (KMG S162)	1	350	
Arcanisten Handschuhe (KM S77)	1	500	
immervoller Humpen (KM S168)	1	200	
Seil seide	1	10	5
Diebeswerkzeug mw	1	100	2
spitzhacke, schaufel	1	5	18
Leichte Armbrust	1	35	4
Bolzen 30	1	2	
Tartsche mw	1	165	5
Stadtwächterlampe (KM 137)	1	500	
zelt	1	10	
täschchen für material komponenten	1	5	2
Silber Kurzschwert	1	30	2
Tinte/tintenschreiber /5xpapier	1	9.1	
kletter ausrüstung/ wurfhaken	1	80.1	4.5
Tagebuch	1	15	
Magnet	1	20	
seife	1	1	2
Kreide	10	0.1	
Dolch	1	2	1
Morgenstern	1	8	6
Entdecker Kleidung	1	10	8
Lute	1	5	3

Bolzen: 30

Gesamt-Traglast:

12959

134