

Name:	Awar von Meran					Volk:	Mensch
PF-G-1.5							
Stufe:	23	Größe:	1,85 m	Gewicht:	85 kg	Gott:	Lathander
Alter:	32	Geschlecht:	männlich	Augen:	grünblau	Haare:	rotbraun

Klasse:	Mystiker			Gesinnung:	ng	Bewegungsrate:	12 m
---------	----------	--	--	------------	----	----------------	------

Attribute	Wert	Modi
ST	14	2
GE	20	5
KO	24	7
IN	26	8
WE	10	0
CH	34	12

Rettungswürfe		Ref	Wil	Zäh
	Gesamt	18	19	20
	Grund	7	13	7
	Attribut	5	0	7
	Magie	6	6	6
	Talent	0	0	0
	sonst			

TP	292		
----	-----	--	--

Initiative			
Gesamt	GE	Talent	sonst
5	5	0	

Größe :	mittel
---------	--------

Rüstungsklasse	Grund.	Rüst.	Schild	GE	Größe	Ablenk.	Ausw.	Glück	Heilig	Natürlich	Verständ.	weltlich	sonst	sonst
normal	48	10	11	6	5	0	5	1	0	5	5	0	0	
überrascht	42	Berührung		26										

GAB	17	Normal	15	episch	2
-----	----	--------	----	--------	---

	Gesamt	GAB	ST	Größe	GE	sonst
KMB	19	17	2	0		
KMV	39	17	2	0	5	5

Waffe	AB	Schaden		krit. Treffer
S.Streitkolben	24	1W8+ 7		19 x2
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Besonderheit
-	8	m	H	Adam,. +5
Waffe	AB	Schaden		krit. Treffer
Waffenlos	21	1W3+ 4		
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Besonderheit
				magisch
Waffe	AB	Schaden		krit. Treffer
Lt. Armbrust	23	1W8+ 1		x3
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Besonderheit
		m	S	Magisch +1
Rüstung	Gewicht	RK	m.GE	Rüstungsmalus
Brustplatte	15	11	5	-1
Zauberpatzer	Besonderheit			
	Mithral, mag +1(+4), Großes Bollwe			
Schild	Gewicht	RK	m.GE	Rüstungsmalus
Tartsche	2,5	6		
Zauberpatzer	Besonderheit			
	Mithral, Magisch +1 (+4)			
Max GE-Bonus Gesamt				5
Rüstungsmalus Gesamt				-1
Arkane Zauberpatzer Gesamt				0%
RK: Ablenkung	Bonus	Besonderheit		
Schutzring	5			
RK: Glück	Bonus	Besonderheit		
RK: Heilig	Bonus	Besonderheit		
Amulet d.n.u h. RK	5			
RK: Natürlich	Bonus	Besonderheit		
Amulet d.n.u h. RK	5			
RK: Verständnis	Bonus	Besonderheit		
RK: Weltlich	Bonus	Besonderheit		

Fertigkeiten					
Fertigkeit	Bezug Attrib.	Fert. Modi	Attr. Modi	Rang	sonst. Modi
Akrobatik (Springen +5)	GE	31	5	26	0
Auftreten ( Gesang )	CH	20	12	5	3
( Seiteninstrumente )	CH	25	12	8	5
Beruf ( Priester )	WE	10	0	8	2
( )	WE	1	0	0	1
Bluffen	CH	30	12	15	3
Diplomatie	CH	35	12	17	6
Einschüchtern	CH	15	12	0	3
Entfesselungskunst	GE	5	5	0	0
Fingerfertigkeit	GE	5	5	0	0
Fliegen	GE	15	5	10	0
Handwerk ( )	IN	9	8	0	1
( Instrumentenbau )	IN	13	8	4	1
Heilkunde	WE	15	0	9	6
Heimlichkeit	GE	28	5	23	0
Klettern	ST	10	2	8	0
Mag. Gegenstand benutzen	CH	15	12	0	3
Mechanismus aussch.	GE	5	5	0	0
Mit Tieren umgehen	CH	16	12	1	3
Motiv erkennen	WE	27	0	26	1
Reiten	GE	10	5	5	0
Schätzen	IN	10	8	1	1
Schwimmen	ST	10	2	8	0
Sprachenkunde	IN	11	8	2	1
Überlebenskunst	WE	24	0	23	1
Verkleiden	CH	15	12	0	3
Wahrnehmung	WE	24	0	23	1
Wissen (Adel/Königsh.)	IN	16	8	6	2
Wissen (Arkane)	IN	26	8	17	1
Wissen (Baukunst)	IN	11	8	2	1
Wissen (Die Ebenen)	IN	21	8	12	1
Wissen (Geographie)	IN	16	8	7	1
Wissen (Geschichte)	IN	21	8	12	1
Wissen (Gewölbekunde)	IN	11	8	2	1
Wissen (Lokales: Turmish )	IN	16	8	6	2
Wissen (Natur)	IN	11	8	2	1
Wissen (Religion)	IN	40	8	26	6
Wissen (Lokales: Marken)	IN	16	8	6	2
Zauberkunde	IN	35	8	26	1

Sprachenkunde	Celestisch,Chondathan,Drakonisch, Elfisch
Handelssprache, Ignal, Iluskisch, Orkisch, Riesisch, Shaari, Sylvanisch, Turam, Zwergisch	

Erfahrungspunkte	
------------------	--