

Name:	Awar von Meran				Volk:	Menschen	Gott:	Lathander			
Klasse(n):	Mystiker	23	Klasse 2	0	Klasse 3	0	Gesamtstufe:	23	Gesinnung:	ng	
Alter:	35	Geschlecht:	männlich	Größe:	1,85m	Gewicht:	85 kg	Haare:	rotbraun	Augen:	grünblau

Attribut	Wert	Mod	Würfe
ST	16	3	5
GE	20	5	7
KO	26	8	10
IN	24	7	9
WE	16	3	5
CH	32	11	13

Rettungswürfe	Ref	Will	Zäh	
	Gesamt	19	23	23
	Grund	7	13	7
	Attribut	5	3	8
	Magie	7	7	7
	Talent	0	0	0
sonst	0	0	1	

Größe:	mittel			TP:	294
Initiative:	Gesamt	GE	Talent	sonst	
	7	5	0	2	

Bewegungsraten:	Laufen	12 m
		m
		m

GAB	Gesamt	normal	episch	Größe	sonst
	18 13 8	15	2	0	1

Rüstung	Rüstung	Schild	GE	Größe	Ablenk.	Ausw.	Natürlich	Glück	Verständ.	Heilig	Weltlich	Sonst-1	Sonst-2
normal	42	11	6	5	0	5	0	5	0	0	0	0	0
auf d. falschen Fuß erwischt:			37	Berührung	20								

Rüstung	RK	m.GE	Malus	ZP	sonstiges
Mith.Brustpl.	11	5	-1		Diverses
Schild	RK	m.GE	Malus	ZP	sonstiges
Tartsche	6		0		
Max. GE	5	RK-Malus	-1	Z.-Putzer	0%

Resistenzen / Immunitäten		
SR: 0 / X	ZR: 0	Kälte 0
Elektrizität 0		Säure 0
Feuer 0		Schall 0
Immunitäten: Diverse durch letzte Offenbarung		

	Gesamt	GAB	ST	Größe	GE	sonst	sonst
KMB	21	18	3	0			
KMV	40	17	3	0	5	5	

Waffe	Angriffe	ST	Schaden	ST 1	Krit.
S.Streitkolben	26 21 16		1W8+8		x2
Art	RW	MB	AB	SB	sonstiges
H	-	5			Adamant

Waffe	Angriffe	ST	Schaden	ST 1	Krit.
S.Streitkolben	22 17 12		1W8+4		x2
Art	RW	MB	AB	SB	sonstiges
H	-	1			

Waffe	Angriffe	ST	Schaden	ST 1	Krit.
L. Armbrust	21 16 11		1W+3		x2
Art	RW	MB	AB	SB	sonstiges

Waffe	Angriffe	ST	Schaden	ST 1	Krit.
	21 16 11		1W+3		x2
Art	RW	MB	AB	SB	sonstiges

Waffe	Angriffe	ST	Schaden	ST 1	Krit.
	21 16 11		1W+3		x2
Art	RW	MB	AB	SB	sonstiges

Waffe	Angriffe	ST	Schaden	ST 1	Krit.
	21 16 11		1W+3		x2
Art	RW	MB	AB	SB	sonstiges

Fertigkeiten							
	Bezugsattribut	Gesamt	Attribut	Rang	Fear Größe Volk Rüstung	Magie	sonst
Akrobatik (Springen +5)	GE	29	5	23	-1	2	
Auftreten (Gesang)	CH	20	11	5	0	4	
(Saiteninstrumente)	CH	20	11	3	0	4	2
()	CH	15	11	0	0	4	
()	CH	15	11	0	0	4	
Beruf ()	WE	5	3	0	0	2	
(Priester des Lathander)	WE	18	3	12	0	2	1
Bluffen	CH	30	11	15	0	4	
Diplomatie	CH	43	11	26	0	6	
Einschüchtern	CH	15	11	0	0	4	
Entfesselungskunst	GE	6	5	0	-1	2	
Fingerfertigkeit	GE	6	5	0	-1	2	
Fliegen	GE	6	5	0	-1	2	
Handwerk ()	IN	9	7	0	0	2	
(Instrumentenbau)	IN	15	7	6	0	2	
Heilkunde (Heilertasche +2)	WE	23	3	14	0	6	
Heimlichkeit	GE	29	5	23	-1	2	
Klettern	ST	10	3	6	-1	2	
Mag. Gegenstand benutzen	CH	15	11	0	0	4	
Mechanismus aussch.	GE	7	5	0	0	2	
Mit Tieren umgehen	CH	17	11	2	0	4	
Motiv erkennen	WE	23	3	18	0	2	
Reiten	GE	10	5	4	-1	2	
Schätzen	IN	11	7	2	0	2	
Schwimmen	ST	10	3	6	-1	2	
Sprachenkunde	IN	20	7	11	0	2	
Überlebenskunst	WE	28	3	23	0	2	
Verkleiden	CH	15	11	0	0	4	
Wahrnehmung	WE	28	3	23	0	2	
Wissen (Adel/Königsh.)	IN	15	7	5	0	2	1
Wissen (Arkanes)	IN	21	7	12	0	2	
Wissen (Baukunst)	IN	10	7	1	0	2	
Wissen (Die Ebenen)	IN	20	7	11	0	2	
Wissen (Geographie)	IN	11	7	2	0	2	
Wissen (Geschichte)	IN	16	7	7	0	2	
Wissen (Gewölbekunde)	IN	11	7	2	0	2	
Wissen (Lokales: Talländer)	IN	16	7	6	0	2	1
Wissen (Lokales: Vilhonger.)	IN	16	7	6	0	2	1
Wissen (Natur)	IN	13	7	4	0	2	
Wissen (Religion)	IN	39	7	26	0	6	
Zauberkunde	IN	35	7	26	0	2	

Sprachen	Hs + Turam+ 4 (IN) + ##:(Sprachenkunde)
Abyssisch, Celestisch, Chondathan, Damarisch, Drakonisch, Elfish, HS, HsdU, Ignal, Illuskisch, Infernalisches, Midanisch, Orkisch, Riesisch, Sylvanisch, Turam, Zwergisch	