Besondere Fähigkeiten / Volksmerkmale
+2 Stärke
Mittelgroß, normale Bewegungsrate
Bonustalent, geschult
Tapferkeit +6
Rüstungstraining 5
Waffentraining
Schwere Klingen 5
Natürliche Waffen 4
Bögen 3
Leichte Klingen 2
Xyz 1
Rüstungsmeisterschaft: SR 5/-
Waffenmeisterschaft Krummsäbel
Schadensreduzierung 8/- (5 Kämpfer + 3 epic)
Schnelle Heilung 3 (Episches Talent)
Kampfreflexe: 8 AoOs / Runde
Kampfmanöverboni aufgrund bevorzugter Klasse
Ringen: KMV + 24
Gegenstand zerschmettern KMV + 12
zu Fall bringen KMV + 12

Wesenszüge

Talente	
Waffenfokus Krummsäbel	1
Heftiger Angriff	1M
Schildfokus	1K
Ausweichen	2K
Abhärtung	3
Waffenspezialisierung Krummsäbel	4K
Verbesserter Waffenloser Schlag	5
Kampfreflexe	6K
Kein Vorbeikommen	7
Verbesserter Kritischer Treffer Krummsäbel	8K
Mächtiger Waffenfokus Krummsäbel	9
Mächtiger Schildfokus	10K
Dranbleiben	11
Mächtige Waffenspezialisierung Krummsäbel	12K
Folgen	13
Dranbleiben und Draufhauen	14K
Defensive Kampfweise	15
Verbessertes Entwaffnen	16K
Mächtiges Entwaffnen	17
Entwaffnender Schlag	18K
Kritischer Treffer Fokus	19
Kritischer Treffer (wankend)	20K
Schnelle Heilung 3 (Episch)	21E
Epischer Waffenfokus Krumsäbel (Episch)	22KE
Epische Waffenspezial. Krummsäbel (Episch)	23E
Damage Reduction 3/- (Episch)	24KE

Slot	Ausrüstung			Gew.
Arme	Armschienen des Elementarschutze			1
Augen	Brille des wahren Blicks			0
Füße	Flügelstiefel + Lauf u. Springstiefel			1
Gürtel	Gürtel des perfekten Körpers +6			1
Hals	Amulett d.n. Rüstung +5			0
Hände	Duellhandschuhe			0
Kopf	Helm des m.Teleports: 3			3
Körper	Weste d. Energiebändigers:			1
Oberkörper	Glückshemd des Schutzes RK +5			1
Ring	Schutzring +5			0
Ring	Ring der Bewegungsfreiheit			0
Ring, slotlos	Federfallring			0
Ring, slotlos	Versorgungsring			0
Rüstung	Ritterrüstung, Mithral, +5, Unscheint			50
Schild	Leichter Stahlschild +5			6
Schultern	Resistenzumhang +5			1
Stirn	Stirnreif +6			0
	Handbuch d.k.E.	ST	5	
	Handbuch d.s.H.	GE	5	
	Handbuch d.Gesund.	KO	5	
	Leitfaden d.k.Denk.	IN	5	
	Leitfaden d. Einsicht	WE	0	
	Leitfaden d.F.u.E.	CH	0	
Waffe	Krummsäbel +5, adamant, Flammer			4
Waffe	K.Langbogen ST+11, mag. +1			3
Waffe	Kukri Meisterarbeit			2
Waffe	Krummsäbel, mag +1			
	Tragbares Loch			
	Praktischer Rucksack			5
	Allzweckwerkzeug des Reisenden			
	Heiltrank Heilung: 1			
	Heiltertasche: 20			
	Nachtbrille			
	Handbücher / Leitfäden			
Schultern	Resistenzumhang +5			
-	Ionenstein, hellgrün Prisma		0	
-	Glücksstein		1	0
			Gesamt	**79**

Geld	**72.998**

Belastung			Gesamt
leicht	mittel	schwer	**n.a.**
0	0	0	**79**
über Kopf	Anheben	Ziehen	
0	0	0	