

Raziel - Calimar

NAME DES CHARAKTERS	Carsten Cypa	HAARFARBE	Braun	ALTER	29	GEWICHT	120p.
KLASSE	Isarischer Mönch	VOLK	Mensch	HAUTFARBE	Normal	GRÖßE	1,72m
STUFE	7	GESINNUNG	N	AUGENFARBE	Grün	GESCHLECHT	M
				GOTTHEIT		Hai-roh-nius	

Attribute	Attributs-Wert	Attributs-Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.	Trefferpunkte	Gesamt	WUNDEN / MOMENTANE TP	ART DER TW	BEWEGUNGSRATE
ST	16	3			TP	71		W4	9m
GE	16	3			RK	14	=10+	0	0
KO	20	5			Risiklasse	Gesamt	Rüstungs-Bo.	Schild-Bo.	GE - Mod.
IN	19	4			INITIATIVE	7	3	4	BERÜHRUNG
WE	20	5			Gesamt	GE-Mod.	Sonst.-Mod.	13	AUF DEM FALSCHEN FÜR
CH	18	4			GRUND-ANGRIFFSBONUS	+3	FERTIGKEITEN		

RETTUNGSWÜRFE	Gesamt	GRUND-BONUS	ATTR.-MOD.	Sonst.-MOD.	Geg.Zauber MOD.	TEMO-MOD.
REFLEX	5	2	3			
WILLEN	10	5	5			
ZÄHIGKEIT	7	2	5	(+4 Gift)		

RINGKAMPF	Gesamt	GRUND-ANGRIFF	ST.-MOD.	GR.-MOD.	SONST.-MOD.
	6	3	3		

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER SCHADEN
Kampfstab	+6	1W6+3	20*2
REICHWEITE	ART	ANMERKUNG	
0 M.	W		

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER SCHADEN
Schleuder	+6	1W4	20*2
REICHWEITE	ART	ANMERKUNG	
15 M.	W	10St. Kugeln	

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER SCHADEN
Dolch	+6	1W4+3	19-20*2
REICHWEITE	ART	ANMERKUNG	
3 M.	S/H		

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER SCHADEN
Kama	+6	1W6+3	20*2
REICHWEITE	ART	ANMERKUNG	
0 M.	H		

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFT

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFT

FERTIGKEITEN	Gesamt	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST.-MOD.
AUFTRETEN	4	4		
BALANCIEREN	3	3		
BERUF	5	5		
BLUFFEN	4	4		
X DIPLOMATIE	12	4	8	
EINSCHÜCHTERN	4	4		
ENTDECKEN	5	5		
ENTFESSLUNGSKUNST	3	3		
FÄLSCHEN	4	4		
FINGERFERTIGKEIT	3	3		
X HANDWERK Alchemist	12	4	8	
X Heilkunde	8	5	3	
X INFORMATIONEN SAMMELN	16	4	10	2
X KLETTERN	3	3		
X KONZENTRATION	15	5	10	
LAUSCHEN	5	5		
LEISE BEWEGEN	3	3		
X MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN	15	4	9	2/4 sch
MECHANISMUS AUSSCHALTEN	0			
MIT TIEREN UMGEHEN	0			
MOTIVE ERKENNEN	5	5		
REITEN	3	3		
SCHÄTZEN	6	4		2
SCHLÖSSER ÖFFNEN	3			
X SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN	16	4	10	2
SCHWIMMEN	3	3		
SEIL BENUTZEN	3	3		
SPRINGEN	3	3		
SUCHEN	4	4		
TURNEN	0			
ÜBERLEBENSKUNST	7	5		2
VERKLEIDEN	4	4		
VERSTECKEN	3	3		
X WISSEN - Arkanes	12	4	8	
X WISSEN - Lokales	12	4	8	
X WISSEN - Geographie	11	4	7	
X WISSEN - Religion	13	4	8	
X WISSEN - Geschichte	11	4	7	
X ZAUBERKUNDE	18	4	10	4/2 sch

Nussbaum	Kampagne
36.000 / 45.000	
Erfahrungspunkte / nächste Stufe	



AUSRÜSTUNG	
Gegenstand	Gewicht
Gürteltasche	1p.
Zauberbuch	3p.
15 m Seiden Seil	5p.
Reisekleidung	2p.
Robe schwarz	1p.
Wasserschlauch	4p.
Rucksack	2p.
Schlafset	5p.
Sack	1/2p.
Topf	3p.
Messer, Gabel-Löffel	**p.
Feuerstein und Stahl	**p.
10* Zündhölzer	*p.
Heiliges Symbol aus Holz	*p.
Tinte+Tintenschreiber	*p.
Pergament 10 Blatt	*p.
Ol 2 anw.	2p.
Lampe gewöhnliche	1p.
Schriftrollenbehälter	*p.
Ol Tuch wasserdicht für Zauberbuch	*p.
Heiltasche 10 anw.	1p.
Alchemisten Werkzeug Mörser & so	2p.
Schneeschuhe	4p.
Kleidung Kalt	7p.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

- 8 Heiltränke 3w8
- Trank Heiltrank 4W8
- Scroll mit Unsichtbarkeit
- 3anw. Schwarzer Staub Mag. Dimensionstür 228 Meter
- 2 Runden bis aufbau!(Zauberstufe9)
- 2*Wändepassieren Scroll
- 2 Zauberbücher über Portale und Arkane Magie
- Amulett in dem alle Zauber sind (von Merlin)

Namen:
 Pater = Melago - Paly
 Regina = Tulima - Waldi
 Andreas = Izuku - Barbar
 Sven = Pius - Priester
 Mario = Lyran - Dieb

TALENTE / BESONDERE FÄHIGKEITEN

- Schriftrollen anfertigen
- Tränke brauen
- Neigung zur Magie
- +2 Zauberkunde & Magisches Gegenstand benutzen
- Sorgfalt +2 Schätzen & Schriftzeichen entschlüsseln
- Zauber verstärken alles um 50% mehr / 2 Grade höher
- Verbesserte INI +4

Halb-Celestisch durch Trank mit Merlin

- Telapathie mit Merlin
- Dunkelsicht 18m
- AC +1
- Immunität gegen Krankheiten
- Resistenz gegen Elektrizität 10, Kälte 10, Säure 10
- Zauberresistenz TW+10 (17)
- Schadensreduzierung 5/Magisch
- Böses niederstrecken 1/Tag Nahkampf (Schaden +7)
- Zauber:(ÜF) Tageslicht beliebig/tag
- Schutz vor Bösen 3/Tag
- Böses entdecken 1/Tag
- Gift neutralisieren 1/Tag
- Schwere Wunden heilen 1/Tag
- Krankheiten kurieren
- Stufenentsprechung +2
- +Stufe 4 +1 KO
- +Stufe 8 +1 IN
- +Stufe 12 +1 WE

Geld-Edelsteine

Gürteltasche 140 gp.

Im Haus
 PP = 0
 GP = 368
 SP = 32
 KP = 1008
 500 SP in Barren

