Name:	Salix Lowanger				
Rasse:	Mittelländer				
Kultur:	Garetien (Hafenstädte)				
Profession:	Gaukler (Akrobat/Tänzer)				
Geschlecht:	Männlich ♂	Stand:	Edler	Gottheit:	Phex
Grösse:	85 Finger (170 cm)	Haarfarbe:	braun	Geburtsort:	Havena (16 v. Hal, +7 J.)
Gewicht:	2800 Unzen (70 Stein)	Augenfarbe:	blau	Geburtstag:	17. Phex / 977 nach BF

Mut	18
Klugheit	15
Intuition	16
Charisma	17
Fingerfertigkeit	20
Gewandtheit	16
Konstitution	18
Körperkraft	17
Sozialstatus	11

Vorteile: Balance, Beidhändig, Glück, Ortskenntnis (Havena), Begabung: Gaukeleien, Taschendiebstahl, Falschspiel, Musizieren, Schlösser knacken,

Nachteile: Aberglaube (5), Angst vor Drachen (7), Goldgier (7), Neugier (10), Totenangst (1), Niedrige Magieresistenz (1), Unstet,

Lebensenergie	44
Ausdauer	38
Magieresistenz	5
Astralenergie (FFF)	21
Karmaenergie	---
Abenteuerpunkte	26.845
AP-Guthaben	2
Stufe	23

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Beidh. Kampf II, Binden, Def. KampfStil, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingentänzer, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffe II, Rüstungsgew. I (Ringelpanzer), Todesstoß, Waffe zerbrechen, Wuchtschlag, Waffenmeisterschaft (Rapier), Dschungelkundig, Maraskankundig,
Spezialisierung: (Fechtwaffen auf Rapier, Schwerter auf Rapier, Rechnen auf Logik),
Waffenlose Sonderfertigkeiten: Bornländisch, Auspendeln, Beinarbeit, Block, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock,

Gaben (G):

Attacke-Basis:	10	Parade-Basis	10	Fernkampf-Basis	11	Initiative-Basis	14

Nahkampfwaffe:	eBE	DK	INI	TP	AT	PA	Bruchfaktor				Gew.
Remuneratio (F) geführt mit Linkhand-Dolch	BE-1	N	2	1W +12	22	26	-10				0
Remuneratio (F)	BE-1	N	2	1W +12	22	24	-10				0
Remuneratio (S) geführt mit Linkhand-Dolch	BE-2	N	2	1W +11	22	20	-10				0
Remuneratio (S)	BE-2	N	2	1W +11	22	18	-10				0
Linkhand geführt in der linken Hand	BE-1	H	0	1W +2	18	11	1				30

Fernkampfwaffe:	eBE	TP	Entfernung:	Entfernung/TP	FK	Gew.	Geschosse:				Gew.
Wurfmesser	BE - 3	1W	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	22		3				30
Wurfkeule	BE -2	2W+4 (A)	0/5/15/25/40	(-/+1/+1+1/0)	19						

Rüstungsschutz	RS	BE
Rüstungsschutz in Rüstung:	3	

gRS:	KO	BR	RÜ	BA	LA	RA	LB	RB
3,3	0	4	4	5	3	3	2	2

Waffenmeister Rapier:
Binden um 4 Punkte erleichtert
Manöver Wuchtschlag,
gez. Stich und Todesstoß um 2 Punkte erleichtert
WM TP/KK = -1/-1

Kleidung u. Ausrüstung am Körper

genommene Rerolls:
verbrauchte Ladungen Armatrutz-Amulett (max. 3, RS 3):
verbrauchte Ladungen Stasisdolch (max. 4):
verbrauchte Ladungen Invercano-Amulett (max. 3):
Träger des vierten Zeichens (Fünf Firnglänzende Finger)
Bei Zeigefinger und Ringfinger der linken Hand fehlt jeweils ein Fingerglied.

Mitgeführtes Geld:			
Dukaten	1	Heller	10
Silbertaler	5	Kreuzer	7
Bankvermögen in Dukaten			39,72
gesamter Geldwert in Silberlingen			**413,27**

© by Max@Laschak.de

MU	18	KL	15	IN	16	CH	17	FF	20	GE	16	KO	18	KK	17

SE	Waffenkampftechniken (v)	BE	TaW	AT	PA
	Dolche	BE-1	13	18	15
	Fechtwaffen	BE-1	20	19	21
	Hiebwaffen	BE-4	1	11	10
	Infanteriewaffen	BE-3	1	11	10
	Säbel	BE-2	5	13	12
	Schwerter	BE-2	14	19	15

SE	Waffenl. Kampftechniken (v)	BE	TaW	AT	PA
	Raufen	BE	10	16	14
	Ringen	BE	9	15	16

SE	Fernkampf (v)	BE	TaW	AT	
	Bogen	BE-3	2	13	
	Wurfbeil	BE-2	8	19	
	Wurfmesser	BE-3	11	22	

SE	Körperliche Talente (D)			BE	TaW
	Klettern	(MU/GE/KK)	18/16/17	BE*2	13
	Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	18/16/16	BE*2	13
	Schleichen	(MU/IN/GE)	18/16/16	BE	18
	Schwimmen	(GE/KO/KK)	16/18/17	BE*2	7
	Selbstbeherrschung	(MU/KO/KK)	18/18/17	--	10
	Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	18/16/16	BE-2	16
	Singen	(IN/CH/CH)	16/17/17	BE-3	13
	Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	15/16/16	BE	12
	Tanzen	(CH/GE/GE)	17/16/16	BE*2	12
	Zechen	(IN/KO/KK)	16/18/17	--	5
	Akrobatik	(MU/GE/KK)	18/16/17	BE*2	15
	Gaukeleien	(MU/CH/FF)	18/17/20	BE*2	15
	Reiten	(CH/GE/KK)	17/16/17	BE-2	9
	Stimmen imitieren	(KL/IN/CH)	15/16/17	BE-4	10
	Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	18/16/20	BE*2	17

SE	Wissenstalente (C)			BE	TaW
	Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	15/16/17		12
	Rechnen	(KL/KL/IN)	15/15/16		6
	Sagen & Legenden	(KL/IN/CH)	15/16/17		13
	Geographie	(KL/KL/IN)	15/15/16		10
	Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	15/15/16		8
	Heraldik	(KL/KL/FF)	15/15/20		6
	Kriegskunst	(MU/KL/CH)	18/15/17		5
	Magiekunde	(KL/KL/IN)	15/15/16		12
	Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	15/16/20		2
	Rechtskunde	(KL/KL/IN)	15/15/16		1
	Schätzen	(KL/IN/IN)	15/16/16		5
	Sternkunde	(KL/KL/IN)	15/15/16		2
	Tierkunde	(MU/KL/IN)	18/15/16		7

SE	Gesellschaft (B)			BE	TaW
	Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	15/16/17		8
	Überreden	(KL/IN/CH)	15/16/17	var.	10
	Betören	(IN/CH/CH)	16/17/17		4
	Etikette	(KL/IN/CH)	15/16/17		5
	Galanterie	(IN/CH/FF)	16/17/20		6
	Gassenwissen	(KL/IN/CH)	15/16/17		10
	Lehren	(KL/IN/CH)	15/16/17		7
	Schauspielerei	(MU/KL/CH)	18/15/17		7
	Schriftl. Ausdruck	(KL/IN/IN)	15/16/16		7
	Sich Verkleiden	(MU/CH/GE)	18/17/16		10
	Überzeugen	(KL/IN/CH)	15/16/17		10

SE	Handwerkstalente (C)			BE	TaW
	Heilk. Wunden	(KL/CH/FF)	15/17/20		11
	Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	15/20/17		2
	Kochen	(IN/KL/FF)	16/15/20		3
	Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	15/20/20		0
	Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	15/16/20		0
	Schneidern	(KL/FF/FF)	15/20/20		3
	Boote Fahren	(GE/KO/KK)	16/18/17		1
	Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	16/17/20		4
	Falschspiel	(MU/CH/FF)	18/17/20		6
	Hauswirtschaft	(IN/CH/FF)	16/17/20		2
	Musizieren	(IN/CH/FF)	16/17/20		15
	Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	16/20/20		23
	Seefahrt	(FF/GE/KK)	20/16/17		1

SE	Sprachen kennen (A)	(KL/KL/IN)	15/15/16	Kplx	TaW
	Muttersprache: Garethi		15/15/16	18	13
	Atak		15/15/16	12	8
	Bosparano		15/15/16	21	5
	Füchsisch		15/15/16	12	6
	Oloarkh		15/15/16	10	4
	Thorwalsch		15/15/16	18	2
	Tulamidya		15/15/16	18	10

SE	Lesen Schreiben (A)	(KL/KL/FF)	15/15/20	Kplx	TaW
	Kusliker Zeichen		15/15/20	10	8
	Nanduria		15/15/20	10	3
	Tulamidya		15/15/20	14	6
	Zhayad		15/15/20	18	2

Metatalente				BE	TaW
Pirschjagd	(MU/IN/GE)	18/16/16	M		6
Ansitzjagd	(MU/IN/GE)	18/16/16	M		6
Nahrung Sammeln	(MU/IN/FF)	18/16/20	M		3
Kräuter Suchen	(MU/IN/FF)	18/16/20	M		3

SE	Natur (B)			BE	TaW
	Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	15/16/18		3
	Orientierung	(KL/IN/IN)	15/16/16		10
	Wildnisleben	(IN/GE/KO)	16/16/18		6
	Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	20/16/17		12
	Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	16/20/17		1

© by Max@Laschak.de

Attacke-Basis:	10	Parade-Basis	10	Fernkampf-Basis	11	Behinderung (gesamt)	0
Ausweichen Bonus	+9	Ausweichen-Wert	20	Parierwaffenbonus	3	Schildbonus	1
LeP-Regeneration:	1W	AsP-Regeneration:		Initiative-Basis	14	Initiative-Basis + SF	20

Nahkampfwaffe:	eBE	DK	INI	TP/KK	WM	TP	AT	PA	Bruchfaktor				Gew.
Remuneratio (F)	BE-1	N	2	11 / 3	2 / 2	1W +12	22	26	-10				0
Remuneratio (F)	BE-1	N	2	11 / 3	2 / 2	1W +12	22	24	-10				0
Remuneratio (S)	BE-2	N	2	12 / 4	2 / 2	1W +11	22	20	-10				0
Remuneratio (S)	BE-2	N	2	12 / 4	2 / 2	1W +11	22	18	-10				0
Linkhand	BE-1	H	0	12 / 5	0 / 1	1W +2	18	11	1				30

Fernkampfwaffe:	eBE	TP	Entfernung:	Entfernung/TP	FK	Gew.	Geschosse:				Gew.
Wurfmesser	BE - 3	1W	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	22	0	3				30
Wurfkeule	BE -2	2W+4 (A)	0/5/15/25/40	(-/+1/+1+1/0)	19	0					0

Reitangriffe:	bis 5 Schritt Anlauf	bis 15 Schritt Anlauf	>16 Schritt Anlauf	AT	Bruchfaktor:			

Waffenloser Kampf:	Typ/eBE	DK	INI	TP/KK	WM	TP	AT	PA	BF
Raufen	BE	H	0	10 / 3	0 / 0	1W +2 (A)	16	14	
Ringen	BE	H	0	10 / 3	0 / 0	1W +2 (A)	15	16	

Wunden:

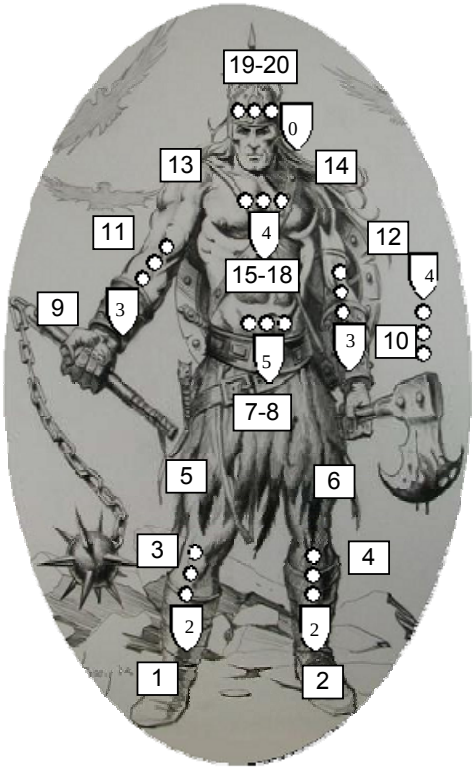
Berechnung des RS nach: Kampf mit Trefferzonen
(siehe MbK Seite 68)

aktiv	Komplettrüstung	RS	BE	Gew.

aktiv	Torsorüstung:	RS	BE	gew.
X	persönlicher Ringelpanzer	2,9	0,9	280

aktiv	Zusätzliche Rüstungsteile	RS	BE	gew.
X	Lederhose	0,4	0,4	80

aktiv	Helme	RS	BE	gew.



RG I	Gesamter Rüstungsschutz	3	0	360
X	Rüstungsgewöhnung I: trifft auf eine der Rüstungen zu			

gRS:	KO	BR	RÜ	BA	LA	RA	LB	RB
3,3	0	4	4	5	3	3	2	2

Schild/Parierwaffe:	Typ	INI	WM	Bruchfaktor					getragen zur Waffe:	Gew.
Linkhand	P	1	0 / 2	0					Remuneratio (F)	0
Linkhand	P	1	0 / 2	0					Remuneratio (S)	0

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell										
Lebensenergie	44	22	15	11											
Ausdauer	38	19	13	10											

© by Max@Laschak.de