

# Ahman 'Grunt' Gurush

NAME	PLAYERNAME			DEITY	Neutral Good		
d20E1	0	Human	Medium	5' 7"	165 lbs.	ALIGNMENT	
CLASS	EXPERIENCE	RACE	SIZE	HEIGHT	WEIGHT	VISION	
1	1000	20	Male			0	
Character Level	NEXT LEVEL	AGE	GENDER	EYES	HAIR	POINTS	

ABILITY NAME	BASE SCORE	BASE MOD	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD	WOUNDS/CURRENT HP										SUBDUAL DAMAGE					DAMAGE REDUCTION					SPEED		
<b>STR</b> Strength	16	+3	16	+3	16	+3	<b>HP</b> hit points	23																Walk 20 ft.					
<b>DEX</b> Dexterity	14	+2	14	+2	14	+2	<b>AC</b> armor class	17	: 15 :	: 12 :	= 10 +	4 +	1 +	2 +	0 +	0 +	0 +	0 +											
<b>CON</b> Constitution	16	+3	16	+3	16	+3	TOTAL		FLAT	TOUCH	BASE	ARMOR BONUS	SHIELD BONUS	STAT	SIZE	NATURAL ARMOR	DEFLECTION	MISC	MISS CHANCE	ARCANE SPELL FAILURE	ARMOR CHECK PENALTY	SPELL RESIST							

Constitution	16	+3	16	+3	16	+3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												</
--------------	----	----	----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY	MAGIC	MISC	EPIC	TEMP	conditional modifiers
<b>FORTITUDE</b> (constitution)	+5	+2	+3	+0	+0	+0		
<b>REFLEX</b> (dexterity)	+2	+0	+2	+0	+0	+0		
<b>WILL</b> (wisdom)	+1	+0	+1	+0	+0	+0		

	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	STAT	SIZE	MISC	EPIC	TEMP
<b>MELEE</b> attack bonus	+5	+2	+3	+0	+0	+0	
<b>RANGED</b> attack bonus	+4	+2	+2	+0	+0	+0	
<b>GRAPPLE</b> attack bonus	+5	+2	+3	+0	+0	+0	

UNARMED	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL	REACH
	+5	1d3+3	20/x2	5 ft.

*Longsword		HAND	TYPE	SIZE	CRITICAL	REACH
		Primary	S	M	17-20/x2	5 ft.
	To Hit	Dam	To Hit		Dam	
1H-P	+6	1d8+3	2W-P-(OH)	+0	1d8+3	
1H-O	+2	1d8+1	2W-P-(OL)	+2	1d8+3	
2H	+6	1d8+4	2W-OH	-4	1d8+1	

Special Properties	
--------------------	--

\*: weapon is equipped  
 1H-P: One handed, in primary hand. 1H-O: One handed, in off hand. 2H: Two handed. 2W-P-(OH): 2 weapons, primary hand (off hand weapon is heavy). 2W-P-(OL): 2 weapons, primary hand (off hand weapon is light). 2W-OH: 2 weapons, off hand.

ARMOR	TYPE	AC	MAXDEX	CHECK	SPELL FAILURE
*Scale Mail	Medium	+4	+3	-4	25
*Shield, Light	Light	+1		-1	5

SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	MAX RANKS	4/2
✓ Acrobatics	DEX	-1	=	2	+ 2.0 + -5
✓ Appraise	INT	2	=	2	+ +
✓ Athletics	STR	1	=	3	+ 3.0 + -5
✓ Athletics (Jump)	STR	-5	=	3	+ 3.0 + -11
✓ Athletics (Swim)	STR	-4	=	3	+ 3.0 + -10
✓ Craft (Untrained)	INT	2	=	2	+ +
✓ Deception	CHA	1	=	1	+ +
✓ Endurance	CON	1	=	3	+ 3.0 + -5
✓ Gather Information	CHA	1	=	1	+ +
✓ Heal	WIS	3	=	1	+ 2.0 +
✓ Perception	WIS	3	=	1	+ 2.0 +
✓ Persuasion	CHA	1	=	1	+ +
✓ Ride	DEX	4	=	2	+ 2.0 +
✓ Sense Motive	WIS	3	=	1	+ 2.0 +
✓ Stealth	DEX	-3	=	2	+ + -5
✓ Survival	WIS	1	=	1	+ +
✓ Thievery	DEX	2	=	2	+ +
✓ Use Rope	DEX	3	=	2	+ 1.0 +
			=	+	+
			=	+	+

✓: can be used untrained. X: exclusive skills. \*: Skill Mastery.

EQUIPMENT					
ITEM	LOCATION	QTY	WT	COST	
Longsword	Equipped	1	4.0	15.0	
Scale Mail	Equipped	1	30.0	50.0	
Shield, Light	Equipped	1	5.0	3.0	
TOTAL WEIGHT CARRIED/VALUE			39 lbs. 68.0 gp		

WEIGHT ALLOWANCE					
Light	76	Medium	153	Heavy	230
Lift over head	230	Lift off ground	460	Push / Drag	1150

Special Attacks	
Warcraft +2 BAB	[Eclipse, p.10]

Special Qualities	
Armor Proficiency (Light) Proficient with Light Armors	[Eclipse, p.49]
Armor Proficiency (Medium) Proficient with Medium Armors	[Eclipse, p.49]
Armor Proficiency (Shields) Proficient with Shields	[Eclipse, p.49]
Weapon Proficiency (All Simple and Martial Weapons) Grants Proficiency with all simple and martial weapons.	[Eclipse, p.49]
Weapon Proficiency (All Simple Weapons) Grants Proficiency with all simple weapons.	[Eclipse, p.49]

Feats	
Feat Conversion to CP ~ 6 (3x) Covert regular feat to six Character Points	[Eclipse, p.9]

PROFICIENCIES
Axe (Throwing), Battleaxe, Chakram, Club, Crossbow (Heavy), Crossbow (Light), Cutlass, Dagger, Dagger (Punching), Dart, Falchion, Flail, Flail (Heavy), Gauntlet, Gauntlet (Spiked), Glaive, Grapple, Greataxe, Greatclub, Greatsword, Guisarme, Halberd, Halfspear, Hammer (Light), Handaxe, Hoopak, Javelin, Keyblade, Kukri, Lance, Laser, Longbow, Longspear, Longsword, Mace (Heavy), Mace (Light), Magister's Staff, Maul, Morningstar, Pick (Heavy), Pick (Light), Quarterstaff, Ranseur, Rapier, Sap, Scimitar, Scourge, Scythe, Shieldbash (Heavy), Shieldbash (Light), Shortbow, Shortspear, Sickle, Skirt Blades, Sling, Spear, Spells(Ray), Spiked Armor, Sword (Bastard), Sword (Short), Sword Staff, Trident, Unarmed, Unarmed Strike, Waraxe (Dwarven), Warhammer

LANGUAGES
Common, Low Common, Terran

TEMPLATES
Josh's Military Life Package

## Recurring Bonuses

### **Duties** [Eclipse, p.17]

(+2) A character with Duties has extensive obligations. These restrict his or her time and freedom of action, as well as draining his or her resources, but also mean getting a lot of practice or extra training. This typically includes Druids, Clerics, and Paladins. Ignoring your duties brings on various penalties. Strangely, this continues until the GM feels you have enough penalties to equal the points you got from Duties.

## DISADVANTAGES

### **Compulsive (Overwhelming desire to exceed expectations of you. (Push yourself to be the best soldier ever))** [Eclipse, p.18]

You have some particular mania or "code of conduct" which influences everything you do. Likely compulsions include the classic manias (like Pyro- or Klepto-), an overwhelming love or hatred, greed, dedication to some peculiar goal, truthfulness, extravagant spending, or even virtue. Codes include things like Hippocratic Oaths or Chivalry. Characters that ignore their compulsions take a 20% experience penalty.

### **Incompetent (-5 to one skill) (Persuasion)** [Eclipse, p.19]

You suffer from a '-5' modifier on one GM-selected skill.

### **Obligations (Military Service)** [Eclipse, p.19]

You have responsibilities which you cannot easily discharge. You may have dependents, debts, a geas, massive tithes, oaths to fulfill, a job which you cannot readily leave, be sworn to the service of a lord or ruler, or just have friends who need looking after. This is a wonderful way to get dragged into adventures.

## Eclipse Abilities

### **Bonus Attack (Cleave)** [Eclipse, p.51]

Corrupted (Only applies if last melee attack drops foe) [Cleave]

### **Corrupted for Decreased Cost (Bonus Attack)** [Eclipse, p.22]

### **Damage Reduction 4/- (Physical Attacks Only [Corrupted only while wearing Medium Armor])** [Eclipse, p.29]

This applies to all damage sources, including magical and energy-based attacks. Characters commonly specialize it by applying it only towards physical attacks, energy attacks, magical attacks, or another GM-approved specialty. The Corrupted modifier can be added by leaving an additional common "hole" in your defenses. For example, silver weaponry or fire spells would apply to physical reduction or magic defenses, respectively. ! You may take this ability multiple times. Each time, you add another type of damage reduction.

### **Expertise** [Eclipse, p.32]

(6 CP). A character with Expertise selects two related abilities, attributes, or other scores. He or she may reduce one of the selected abilities' bonuses at any time by up to -5 to add a equal amount to the other bonus. Usually, characters take this for Warcraft (BAB) and AC or damage, but many other combinations exist.

### **Improved Critical (Longsword)** [Eclipse, p.53]

(6 CP). Improved Critical doubles a specific weapon's critical threat range.

### **Legionary** [Eclipse, p.53]

(6 CP). A Legionary has great coordination when fighting in a team. The character gains +1/2/3 bonus to AC, Attacks and Reflex Saves when teamed with 1-2/3-4/5+ others with who also possess this feat.

## Notes:

### Character Sheet Notes:

Bonus Attack - Corrupted (Only applies if last melee attack drops foe) [Cleave]

DR:4/- Physical Only, Corrupted (Only while wearing Medium Armor) 6 CP