

Dombard der Schubser

Marcel



CHARAKTERNAME

SPIELER

Barbar 1

Halb-Orc

Chaotic Neutral

Graumsh

KLASSE UND STUFE

Mittel 20 M 1,90

VOLK

Gelb

GESINNUNG

Schwarz

GOTTHEIT

blau-grün

CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE	ATTRIBUTE-WERT	ATTRIBUTE-MOD.
ST	18	4
GE	14	2
KO	15	2
IN	10	0
WE	13	1
CH	10	0

GESAMT	WUNDEN/MOMENTANE TP	NICHTTÖDLICHER SCHADEN	BEWEGUNGSRATE
TP 14			9+3
RK 15	10 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2		SCHADENSREDUZIERUNG
GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	SCHILD-BONUS	GE-MOD.
	GR-MOD.	NATÜRL. RÜSTUNG	ABLENKUNGS-BONUS
			SONST. MOD.

BERÜHRUNG	AUF DEM FALSCHEN FUSS
12	13
INITIATIVE	2 = 2 + 0
GESAMT	GE-MOD.
	SONST. MOD.

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	GRUND-BONUS	ATTRIBUTE-MOD.	MAGIE-MOD.	SONST. MOD.	TEMP. MOD.	SITUATIONSMOD.
REFLEX	2	0	2				
WILLEN	1	0	1				
ZÄHIGKEIT	4	2	2				

GRUND-ANGRIFFSBONUS	+1	ZAUBER-RESISTENZ		
RINGKAMPF	5 = 1 + 4 + 0 + 0			
GESAMT	GRUND-ANGRIFFSBONUS	ST-MOD.	GR-MOD.	SONST. MOD.

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
Kriegshammer	+5 (St + Angriff)	10/12	10-20/x4
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	
-	Wucht Gewicht 15kg		

MUNITION

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	
	Gewicht		

MUNITION

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	
	Gewicht		

MUNITION

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	
	Gewicht		

MUNITION

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	
	Gewicht		

MUNITION

FERTIGKEITEN	BEZUGS-ATTRIBUTE	FERT. MOD.	ATTR. MOD.	RÄNDE	SONST. MOD.
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	CH				
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	CH				
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	CH				
<input checked="" type="checkbox"/> BALANCIEREN	GE*	2			
<input type="checkbox"/> BERUF	WE				
<input type="checkbox"/> BERUF	WE				
<input type="checkbox"/> BLUFFEN	CH	0			
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE	CH	0			
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN	CH	4			
<input type="checkbox"/> ENTDECKEN	WE	3			
<input type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST	GE*	2			
<input type="checkbox"/> FÄLSCHEN	IN	0			
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT	GE*				
<input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK	IN	0			
<input type="checkbox"/> HANDWERK	IN	0			
<input type="checkbox"/> HANDWERK	IN	0			
<input type="checkbox"/> HEILKUNDE	WE	1			
<input type="checkbox"/> INFORMATIONEN SAMMELN	CH	0			
<input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN	ST*	2			
<input type="checkbox"/> KONZENTRATION	KO	2			
<input checked="" type="checkbox"/> LAUSCHEN	WE	4			
<input type="checkbox"/> LEISE BEWEGEN	GE*	5			
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN	CH				
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN	IN				
<input checked="" type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN	CH				
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN	WE	1			
<input checked="" type="checkbox"/> REITEN	GE	2			
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN	IN	0			
<input type="checkbox"/> SCHLÖSSER ÖFFNEN	GE				
<input type="checkbox"/> SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN	IN				
<input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN	ST*	4			
<input type="checkbox"/> SEIL BENUTZEN	GE	4			
<input checked="" type="checkbox"/> SPRINGEN	ST*	4			
<input type="checkbox"/> SUCHEN	IN	0			
<input type="checkbox"/> TURNEN	GE*				
<input checked="" type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST	WE	1			
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN	CH	0			
<input type="checkbox"/> VERSTECKEN	GE*	2			
<input type="checkbox"/> WISSEN	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN	IN				
<input type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE	IN				

Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden.  
 \* Rüstungsmalus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen).  
 X Markiere diesen Kasten mit einem X, wenn die Fertigkeit für diesen Charakter eine Klassenfertigkeit ist.



