

Yurkas Heldenhammer

Sven



CHARAKTERBOGEN

CHARAKTERRNAME: Runenmagier Stufe 4 SPIELER: Zwerg R6 Moradin
KLASSE UND STUFE: M 92 m 123cm BLAU SCHWARZ
GRÖSSENKATEGORIE: ALTER: GESCHLECHT: GRÖSSE: GEWICHT: AUGENFARBE: HAARFARBE: HAUTFARBE:

Attributes: ST 13, GE 10, KO 17, IN 19, WE 13, CH 10. Skills: TP 36, RK 12. Wounds/Momentary TP: 10 + 2 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0. Movement Rate: 6m. Initiative: 0. Fertility: 7/9.

Rescue Dice: REFLEX +1, WILLEN +5/7, ZÄHIGKEIT +4/6. Situational modifiers.

Basic Attack Bonus: +2. Ring Combat: +4. Magic Resistance: empty.

Attack: Runenstab +1, Angriffsbonus +3, Schaden 1w6/kab +2, Kritischer Treffer x2. Anmerkungen: Wucht.

MUNITION: empty

Attack: Dolch, Angriffsbonus +3, Schaden 1w4 +1, Kritischer Treffer 13-20 x2. Anmerkungen: 3m Stich o. Hieb.

MUNITION: empty

Attack: empty. Anmerkungen: empty.

MUNITION: empty

Attack: empty. Anmerkungen: empty.

MUNITION: empty

Attack: empty. Anmerkungen: empty.

MUNITION: empty

Skills table with columns: Fertigkeit, Bezugsattribut, Fert. Mod., Attr. Mod., Range, Sonst. Mod. Includes skills like Aufreten, Balancieren, Handwerk (Schmied), Wissen (Geschichte), etc.

Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden. * Rüstungsmalus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen).

Friseur: mitte kahl, Seite kurz nach oben
Tattoo: Hals hoch bis zu den Ohren, unter dem Nacken bis zur Stirn
Arme + Brust + Hände
Bart: gepflegt, 2 Zöpfe geflecht mit Runen verzierten Ringen

KAMPAGNE

10000 / 7250

ERFAHRUNGSPUNKTE

AUSRÜSTUNG

RÜSTUNG/SCHUTZGEGENSTAND	ART	RK-BONUS	MAX. GE
Leiderüstung	leicht	2	+6
RÜSTUNGSMALUS	ZAUBERPATZER	BEW.-RATE	GEWICHT
0			

SCHILD/SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	RÜSTUNGSMALUS
ZAUBERPATZER	BESONDERE EIGENSCHAFTEN		

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

WEITERE AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	S.	GEW.	GEGENSTAND	S.	GEW.
Rohre (dunkles Braun mit Runen)			Bronzestäbchen 9		
dunkle Lederüst.					
Ruderschwanz					
- Schwertschwanz					
- Seil					
- Kartenbeleg					
Gürtel + Taschen					
Wurfhaken					
Kreide #5					
Klittshaken 5					
Feuerstein + Stahl					
Kleider					
Lizenz & Waffen					
			Rationen 4		
GESAMTGEWICHT					

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LEICHTE LAST	MITTLERE LAST	SCHWERE LAST	ÜBER KOPF STEMMEN ENTSpricht MAX. BELASTUNG	VOM BODEN ANHEBEN 2 x MAX. BELASTUNG	SCHIEBEN ODER ZIEHEN 5 x MAX. BELASTUNG

GELD

KM— 20
SM— 18
GM— 68
PM—

TALENTE

Durchschlagende Z.
Runen schnitteln
Runen lesen
Runen rollen auf.
Runen ta Hoo
Mag. Erkenntnis #

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dunkelsicht 18m
Sternwissen +2
Standfestigkeit +4
+2 RW Gift
+2 RW Zauber
+1 Angriff Ork & Co.
+4 RK g. Riesen
+2 Schützen (Stein/Me)

ZAUBER

DOMÄNEN/SPEZIALISIERTE SCHULE

0: _____
1: _____
2: _____
3: _____
4: _____
5: _____
6: _____
7: _____
8: _____
9: _____

RW GEGEN ZAUBER

+8
SG-MOD.

CHANCE FÜR ARKANE ZAUBERPATZER

%

SITUATIONSMODIFIKATOREN

BEKANNTE ZAUBER	SG DES RW GG. ZAUBER	GRAD	ZAUBER PRO TAG	ZUSATZL. ZAUBER
<input type="checkbox"/>	+4	0	5	0
<input type="checkbox"/>	+5	1.	6	1
<input type="checkbox"/>	+6	2.	2	1
<input type="checkbox"/>		3.		1
<input type="checkbox"/>		4.		1
<input type="checkbox"/>		5.		
<input type="checkbox"/>		6.		
<input type="checkbox"/>		7.		
<input type="checkbox"/>		8.		
<input type="checkbox"/>		9.		

SPRACHEN

Anfangl. Sprachen = Handelssprache + Sprachen durch das Volk + eine Sprache pro Punkt Intelligenzbonus

Zwergisch
Handelsprache
Orkisch
Handelsprache Untereich
Gnomisch

* 1x Tag Mäje entdecken/lesen und Geheimtüren entdecken als zauberähnlich
Fortzeit