nächster Stufenaufstieg: Grauwnsh Auge

Harok der Totgeweihte	Sven
CHARAKTERNAME	SPIELER

Kämpfer	Stufe 6	Gebirgsork	Ork	Grauwnsh
KLASSE UND STUFE		VOLK	GESINNUNG	GOTTHEIT

Mittel	20	männlich	205 cm	118 kg	Rot	Schwarz	Graugrün
GRÖSSENKATEGORIE	ALTER	GESCHLECHT	GRÖSSE	GEWICHT	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

DUNGEONS & DRAGONS®
CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST (STÄRKE)	14	2		
GE (GESCHICKLICHKEIT)	9	-1		
KO (KONSTITUTION)	14	2		
IN (INTELLIGENZ)	11	0		
WE (WEISHEIT)	13	1		
CH (CHARISMA)	6	-2		

	GESAMT									
TP (TREFFERPUNKTE)	72									
RK (RÜSTUNGSKLASSE)	23	= 10+	8 (RÜSTUNGS-BONUS)	+ (SCHILD-BONUS)	+ -1 (GE-MOD.)	+ (GR.-MOD.)	+ 6 (NATÜRL. RÜSTUNG)	+ (ABLENKUNGS-BONUS)	+ (SONST. MOD.)	

WUNDEN/MOMENTANE TP

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

BEWEGUNGSRATE: 9

SCHADENSREDUZIERUNG

BERÜHRUNG (RÜSTUNGSKLASSE):

AUF DEM FALSCHEN FUSS (RÜSTUNGSKLASSE):

INITIATIVE (MODIFIKATOR): 3 = -1 (GE-MOD.) + 4 (SONST. MOD.) GESAMT

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT		GRUND-BONUS		ATTRIBUTS-MOD.		MAGIE-MOD.		SONST. MOD.		TEMP. MOD.
REFLEX (REFLEXE/GEWANDTHEIT)	1	=	2	+	-1	+		+		+	
WILLEN (WILLENSKRAFT)	3	=	2	+	1	+		+		+	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	7	=	5	+	2	+		+		+	

SITUATIONSMOD.:

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 6/1

ZAUBER-RESISTENZ:

RINGKAMPF (MODIFIKATOR): 8 = 6 (GRUND-ANGRIFFSBONUS) + 2 (ST.-MOD.) + (GR.-MOD.) + (SONST. MOD.) GESAMT

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
Zweihändige Axt	(+9) / (+4)	1W12 + 5	x 3

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN
kurz	Hieb	keine orkische Machart

MUNITION _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
Orkische Axt	(+11) / (+6)	1W12 + 5	x 3

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN
		Orkische Runen auf Axtblatt

MUNITION _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER

REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN

MUNITION _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

FERTIGKEITEN

MAX. RÄNGE (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND): 9/4

KLASSENFERTIGKEIT	FERTIGKEIT	BEZUGS-ATTRIBUT	FERT.-MOD.	= ATTR.-MOD.	+ RÄNGE	+ SONST. MOD.
☐	Auftreten (_____)	CH		-2		
☐	Auftreten (_____)	CH				
☐	Auftreten (_____)	CH				
☐	Balancieren ■	GE*		-1		
☐	Beruf (_____)	WE				
☐	Beruf (_____)	WE				
☐	Bluffen ■	CH		-2		
☐	Diplomatie ■	CH		-2		
☒	Einschüchtern ■	CH	6	-2	8	
☐	Entdecken ■	WE		+1		
☐	Entfesselungskunst ■	GE*		-1		
☐	Fälschen ■	IN		0		
☐	Fingerfertigkeit	GE*		-1		
☒	Handwerk ■ (_____)	IN		0		
☐	Handwerk ■ (_____)	IN				
☐	Handwerk ■ (_____)	IN				
☐	Heilkunde ■	WE		+1		
☐	Informationen sammeln ■	CH		-2		
☒	Klettern ■	ST*	4	2	2	
☐	Konzentration ■	KO		2		
☐	Lauschen ■	WE		1		
☐	Leise bewegen ■	GE*		-1		
☐	Magischen Gegenstand benutzen	CH		-2		
☐	Mechanismus ausschalten	IN		0		
☒	Mit Tieren umgehen	CH	0	-2	2	
☐	Motiv erkennen ■	WE	3	1	2	
☒	Reiten ■	GE	0	-1	1	
☐	Schätzen ■	IN		0		
☐	Schlösser öffnen	GE		-1		
☐	Schriftzeichen entschlüsseln	IN		0		
☒	Schwimmen ■	ST*	2	2		
☐	Seil benutzen ■	GE		-1		
☒	Springen ■	ST*	3	2	1	
☐	Suchen ■	IN		0		
☐	Turnen	GE*		-1		
☐	Überlebenskunst ■	WE		1		
☐	Verkleiden ■	CH		-2		
☐	Verstecken ■	GE*		-1		
☐	Wissen (_____)	IN		0		
☐	Wissen (_____)	IN				
☐	Wissen (_____)	IN				
☐	Wissen (_____)	IN				
☐	Wissen (_____)	IN				
☐	Zauberkunde	IN		0		
☐	_____					
☐	_____					
☐	_____					

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

©2005 Wizards of the Coast, Inc./Feder&Schwert
Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.