

Tado Tatuat

CHARAKTERNAME

Roshami Wanderer

HINTERGRUND

Zwerg

VOLK

Paladin/Worlock

KLASSE

X
UNTERKLASSE



RÜSTUNGSKLASSE

3
STUFE
2/1
EP

19

SCHILD

TREFFERPUNKTE

0
TEMPORÄR

AKTUELL

TREFFERWÜRFEL

0
VERBRAUCHT
3
MAXIMAL

TODES-
RETTUNGS-
WÜRFE

ERFOLGE
FEHLSCHEIN

DUNGEONS & DRAGONS

ÜBUNGSBONUS

+2

STÄRKE

+2 14
MODIFIKATOR WERT

INTELLIGENZ

-1

8
WERT

MODIFIKATOR

- -1 Rettungswurf
- -1 Arkane Kunde
- -1 Geschichte
- -1 Nachforschungen
- -1 Naturkunde
- +1 Religion

INITIATIVE

+1

BEWEGUNGSRATE

9m

GRÖSSE

medium

PASSIVE WAHRNEHMUNG

10

GESCHICKLICHKEIT

+1 12
MODIFIKATOR WERT

○ +1 Rettungswurf

- +1 Akrobistik
- +1 Fingerfertigkeit
- +1 Heimlichkeit

KONSTITUTION

+2 14
MODIFIKATOR WERT

○ +2 Rettungswurf

WEISHEIT

0

10
WERT

- +2 Rettungswurf
- 0 Heilkunde
- 0 Mit Tieren umgehen
- 0 Motiv erkennen
- 0 Überlebenskunst
- +2 Wahrnehmung

WAFFEN & ANGRIFFSZAUBERTRICKS

Name	Bonus / SG	Schaden & Art	Notizen
Kriegshammer			
Wurfspeer			
Schaujiger Strahl			

Handauflegen

Pool: (5 Paladin Lvl)

10

Größliche Macht fokussieren

1/1wz Allgemeine Fertig.

Bonusaktion oder → Kreatur berühren → kosten (max Pool)

→ 5 Punkte → Vergiftung anheben

Auffrischen Lang. Rest

Weapon Mastery: Kriegshammer Wurfspeer Tausch Lang. Rest

Paladins Niederstechung: Divine Smite ohne Slot Lang. Rest

Paht der Klinge:

Bonusaktion oder → Heranführen von Rüstung → Schadstoff/Griffstelle (Anhänger)

→ Band mit Waffe ziehen (Angriff)

Waffe wird Zauberkraft

All mit Rüstung → Ch. und / Neutralität/Glück/Reichtum Dr. sch. normal

Göttliche Sinne

Bonusaktion → nächste 10min oder bis benutztlos

↳ Spürt Göttliche, Unheile und Unterkrieger { 60f/18m } + geweihte und entwicke Gegenstände

VOLKSMERKMALE

36m Dunkelsicht

Resistenz gegen Giftschaden

Vorteil bei Rettungswürfen gegen Vergiftet werden

Tiernarrase [Kenne art sech!]

Bonusaktion: 18m, 70min muss STEIN berühren, darf bearbeitet

Spielt genau Ort von Kreaturen, die die gleiche Oberfläche berühren ^{sein} berührt haben

GEÜBT IM UMGANG MIT

RÜSTUNG ♦ Leichte ♦ Mittlere ♦ Schwere ♦ Schilder

WAFFEN

TALENTE

Kampfstil: Verteidiger +1AC wenn Rüstung

Zäh + Zugesch. Zähnis

+3 / Inv.up > +3HP

WERKZEUGE

Kartographie Werkzeug

Paladin

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN



Cha

ZAUBER- MODIFIKATOR

13

**ZAUBER-
RETTUNGSWURF-SG**

+5

ZAUBER- ANGRIFFSBONUS

ZAUBERPLÄTZE

	Gesamt	Verbraucht		Gesamt	Verbraucht		Gesamt	Verbraucht
GRAD 1	2/1	1		GRAD 4	0		GRAD 7	0
GRAD 2	0			GRAD 5	0		GRAD 8	0
GRAD 3	0			GRAD 6	0		GRAD 9	0

AUSSEHEN

AUSSEHEN

HINTERGRUNDGESCHICHTE & PERSÖNLICHKEIT

ZAUBERTRICKS & VORBEREITETE ZAUBER

SPRACHEN

- o Gemeinsprache
 - o Zweigisch

AUSRÜSTUNG

- Kortgonge Wehranlage
 - Rucksack (2)
 - Schlafsack
 - Schirmlatte
 - Öl (3 Flaschen)
 - SGL
 - Zanderbüchse (2)
 - Reisekofferung
 - Wasserschlensch
 - Schleppenstrang
 - Schild
 - Langschwert
 - Wurfspieß (1)
 - Harlys Symbol
 - Axt

MÜNZEN

KM SM EM GM PM

32

Aussehen:

Alter	ca. 110
Größe	138 cm
Haarfarbe	Dunkelbraun
Augenfarbe	hellblau

Waffenschmied über Kettenrüstung

Schild mit Zeichen

Langer ordentlich zu 5 Zöpfen geflochtener Bart

2 Schnurrbart 3 Hauptbart

kurzrasierte Seiten mit Vierzigerzopf in der Mitte

Fremdlich guckende strahlend blaue Augen

Hintergrund:

