Ork (Rang 0)

Körper	Ver.	Erf.	Wert	Seele	Ver.	Wert	Beschreibung
Gewandtheit (GE)	20	_____	20/16	Sanftmut	20	17	nüchtern
Widerstand (WI)	23	_____	23	Frohsinn	20	18	zuversichtlich
Ausdauer (AU)	24	2	26	Skrupellosigkeit	0	3	nüchtern
Kraft (KR)	30	1	31	Schuld	0	0	unschuldig
Menschenkraft (MeKR)			16	Leid	0	2	erduldend

Geist	Ver.	Erf.	Wert	Sinne	Ver.	Erf.	Wert
Konzentration (KO)	18	_____	18	Riechen (RI)	7	_____	7
Weisheit (WE)	16	_____	16	Hören (HÖ)	18	_____	18
Tapferkeit (TA)	22	2	24	Sehen (SE)	18	_____	18
Charisma (CH)	17	1	18	Intelligenz (IN)	17	_____	17

Arkane Attribute	Wert
Arkanes Verständnis (ArVE)	18
Arkane Stärke (ArSt)	4
Arkane Konzentration (ArKO)	22
Arkane Weisheit (ArWE)	20
Arkane Tapferkeit (ArTA)	28
Arkane Energie (ArEn):	19

Körperliche Attribute	Wert
Lebensenergie (LeEn): 57	_____
Schaden	_____
Schmerzresistenz: 5	_____
GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen)	16
Wanderausdauer (WAU): 26	_____
Kampfausdauer (KAU)	_____

Schicksal	
Gilde	Schwarze Axt
Berufe	Schwerer Wurfkämpfer
Volk	Orks
Größenklasse (GrK)	1/2
Geschlecht	männlich
Alter	20
Aussehen	mittelmäßig (6)
Glück	4
Pech	4
Rang	0
Ansehen	0
Einkommen/Jahr	25 SM

Vermögen

Goldmünzen (GM) _____
Silbermünzen (SM) _____
Kupfermünzen (KM) _____

Fertigkeiten	FeW
Arkane Fertigkeit	7
Nahkampf	9
Axtkampf	ja
Wurfkampf	9
Pirschen	9
Schlösser knacken	9
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Geforderte Veranlagung:
GE/TA/SE 18, KR 16, KO/WE/CH/IN/HÖ 14
Schicksalshafte Veranlagung:
WI+2, AU+3, KR/KO/WE/HÖ+1
Geburtstag: 9. Mai 6228 DZ (KR+2)

Körperzone	Rüstung	Wucht	Schärfe	Dichte	RP / Bemerkungen / Verletzungen
1: rechter Arm	Lederpanzer	5	3	17	1 RP _____
2: linker Arm	Lederpanzer	5	3	17	1 RP _____
3: rechtes Bein	_____	_____	_____	_____	_____
4: linkes Bein	_____	_____	_____	_____	_____
5-7: Rumpf	Schildbrünne	5	12		6 RP _____
		5: Unterleib		14	_____
		6: Bauch		14	_____
		7: Brust		14	_____
8: Kopf	Nasalhelm	9	12	14	5 RP, Grobeisen_____
	Schutz der Haut:	1	1	Zähigkeit: 12	Summe RP: 13 RM: 2
	Standfestigkeit:	16 / 32 (1fach/2fach)			

Nahkampfwaffe	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig.	m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	17	17						= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
Zurückweichen	NaPa	+8	(+GE(RM)/2)					vor Paraden entscheiden
Ausweichen		7	(NaPa-10)					als erste Parade ausführen
Kriegsaxt (E/B)	17	16	8/12	10/15	12	18(10)	12/18	AT±0, PA-1, Orkeisen
- Kreiselhieb	12	/	12/18	15/23	_____	_____	_____	gewohnte Waffentechnik
Wurfbeil	19	15	6	8	9	18(10)	9	AT+2, PA-2, Orkeisen
Faustkampf	22	22	4	/	12	/	/	AT+5, PA+5
Ringkampf	17	17	12/16	/	0	/	/	AT±0, PA ±0, Würgen/Werfen
Maul	17	/	12	12	ohne	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Schild: groß		25	5	5	Grundenergie:	100		Holz PA+8

Schildenergie: _____

Wurfwaffe	WuAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen
Basiswert	18	+9					= SE/2 + FEW Wurfkampf
Wurfbeil	21	+9	6	8	18m	18(10)	AT+3, Orkeisen
- Kreiselwurf	11	+9	9	12	27m	_____	_____
Kriegsaxt	15	+9	8	10	12m	18(10)	AT-3, Orkeisen
- Kreiselwurf	5	+9	12	15	18m	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Schusswaffe	ScAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen
Basiswert	_____						= SE/2 + FEW Schusskampf
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____