

DUNGEONS & DRAGONS®



KELRIC

MENSCHENKÄMPFER

„Wenn die Bezahlung stimmt, bin ich dabei.“

STUFE 1 UNGEBUNDEN

Attribute	Wert	Mod.		
STÄRKE	18	+4	RÜSTUNGSKLASSE	19
KONSTITUTION	13	+1	ZÄHIGKEITSVERTEIDIGUNG	17
GESCHICKLICHKEIT	14	+2	REFLEXVERTEIDIGUNG	15
INTELLIGENZ	10	+0	WILLENSVERTEIDIGUNG	12
WEISHEIT	11	+0	INITIATIVE	+6
CHARISMA	12	+1	BEWEGUNGSRATE (FELDER)	5

TREFFERPUNKTE	28	HEILWERT DER HEILSCHÜBE	7	KRÄFTE SAMMELN <input type="checkbox"/>
ANGESCHLAGEN	14	HEILSCHÜBE/TAG	10	(Kräfte sammeln geht 1/Begegnung)

Momentane TP

Momentane Heilschübe

Grundangriff
Bastardschwert

Angriffsbonus
+8 gg. RK

Schaden
1W10+4

Reichweite/Eigenschaften
Vielseitig (+1 Schaden, wenn zweihändig geführt)

TALENTE

Umgang mit Waffe: Bastardschwert
Verbesserte Initiative (bereits berücksichtigt)

FERTIGKEITEN

Automatisches Einschätzen	10
Automatische Wahrnehmung	10
Akrobatik	+0
Athletik	+7
Ausdauer	+4
Einschätzen	+0
Einschüchtern	+6
Wahrnehmung	+0
Schleichen	+0
Gassenwissen	+6

MANÖVER (kriegerische Kräfte)
Siehe Seite 2.

RASSEN- UND KLASSENEIGENSCHAFTEN

Herausforderung (wenn der Kämpfer angreift, kann er den Gegner markieren, der dadurch -2 auf alle Angriffs-würfe erhält, die nicht den Kämpfer zum Ziel haben; eine Kreatur kann nur einmal markiert sein; eine neue Markie-rung überschreibt eine bestehende)

Herausforderung (will ein markierter Feind, der angren-zend zum Kämpfer ist, seine Position verlagern, kann der Kämpfer einen augenblicklichen Nahkampfstandardan-griff gegen ihn machen)

Überlegener Kämpfer (mit einem Gelegenheitsangriff getroffene Gegner stoppen in ihrer Bewegung, wenn diese Auslöser für den Gelegenheitsangriff war)

Sprachen: Elfish und Handelssprache

Normale Sicht

Anmerkung: Einige Eigenschaften der Rasse und der Klasse sind bereits in den Statistiken berücksichtigt und nicht noch einmal extra aufgeführt.

AUSRÜSTUNG:

Schuppenrüstung, schwerer Schild, Bastardschwert, Rucksack, Schlafrolle, Feuerstein und Zunder, Gürtelbeutel, 2 Sonnenstecken, Wegrationen für 10 Tage, 15 m Hanfseil, Wasserschlauch

Aktionspunkte:

gescheiterte Rettungswürfe:

KELRIC
MANÖVER

Ihre Kräfte werden Manöver genannt, denn sie entstammen der kriegerischen Kraftquelle. Manche Ihrer Manöver setzen den Einsatz einer Waffe voraus. Wenn eine Kraft nicht „Waffe“ erwähnt, müssen Sie auch keine in der Hand führen.

FREI VERFÜGBARE KRÄFTE

Doppelschlag

Angriffskraft: Kämpfer 1

Der Kämpfer trifft erst einen Gegner, dann einen anderen.

Frei ♦ Kriegerisch, Waffe

Standardaktion **Nah Waffe**

Ziel: Eine Kreatur

Angriff: +8 gegen RK

Treffer: 1W10+4 Schaden, und ein zweiter, an den Kämpfer angrenzender Feind erleidet 4 Schadenspunkte.

Eiserne Flut

Angriffskraft: Kämpfer 1

Nach jedem mächtigen Streich nutzt der Kämpfer seinen Schild, um seinen Gegner zurückzutreiben.

Frei ♦ Kriegerisch, Waffe

Standardaktion **Nah Waffe**

Voraussetzung: Der Charakter muß einen Schild führen.

Ziel: Eine Kreatur

Angriff: +8 gegen RK

Treffer: 1W10+4 Schaden, und Sie drücken den Gegner 1 Feld weg, wenn seine Größenklasse kleiner oder maximal eine Größenklasse größer ist. Sie können Ihre Position in das Feld verlagern, das der Gegner gerade verlassen hat.

Sicherer Schlag

Angriffskraft: Kämpfer 1

Der Kämpfer führt einen Schlag, bei dem Präzision wichtiger ist als Wucht.

Frei ♦ Kriegerisch, Waffe

Standardaktion **Nah Waffe**

Ziel: Eine Kreatur

Angriff: +10 gegen RK

Treffer: 1W10 Schadenspunkte.

BEGEGNUNGSKRÄFTE

Angriff im Vorübergehen **Angriffskraft: Kämpfer 1**

Der Kämpfer schlägt nach einem Gegner und lässt sich vom Schwung seines Angriffs vorwärtsstreben, so daß er im Vorübergehen noch einen Angriff gegen einen zweiten Gegner schlagen kann.

Begegnung ♦ Kriegerisch, Waffe

Standardaktion **Nah Waffe**

Primärziel: Eine Kreatur

Angriff: +8 gegen RK

Treffer: 1W10+4 Schaden, und Sie können Ihre Position um 1 Feld verlagern. Machen Sie einen Sekundärangriff.

Sekundärziel: Eine andere Kreatur als das Primärziel.

Sekundärangriff: +10 gegen RK

Treffer: 1W10+4 Schaden.

TÄGLICHE KRAFT

Bösewicht bedrängen **Angriffskraft: Kämpfer 1**

Der Kämpfer führt einen harten Streich gegen seinen Gegner. Anschließend bedrängt er ihn mit geschickten Paraden und gefährlichen Kontern.

Täglich ♦ Kriegerisch, Waffe

Standardaktion **Nah Waffe**

Ziel: Eine Kreatur

Angriff: +8 gegen RK

Treffer: 2W10+4 Schaden. Der Kämpfer erhält bis zum Ende der Begegnung einen +2 Kraftbonus auf Angriffswürfe und einen +4 Kraftbonus auf Schadenswürfe gegen dieses Ziel.

Fehlschlag: Der Kämpfer erhält bis zum Ende der Begegnung einen +1 Kraftbonus auf Angriffswürfe und einen +2 Kraftbonus auf Schadenswürfe gegen dieses Ziel.