

Feats	
Extra Rage	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.124]
You can rage for 6 additional rounds per day.	
Power Attack	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.131]
You can choose to take a -2 penalty on all melee attack rolls and combat maneuver checks to gain a +4 bonus on all melee damage rolls. This bonus to damage is increased by half (+50%) if you are making an attack with a two-handed weapon, a one handed weapon using two hands, or a primary natural weapon that adds 1-1/2 times your Strength modifier on damage rolls. This bonus to damage is halved (-50%) if you are making an attack with an off-hand weapon or secondary natural weapon. You must choose to use this feat before making an attack roll, and its effects last until your next turn. The bonus damage does not apply to touch attacks or effects that do not deal hit point damage.	
Quick Draw	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.131]
You can draw a weapon as a free action instead of as a move action. You can draw a hidden weapon (see the Sleight of Hand skill) as a move action. A character who has selected this feat may throw weapons at his full normal rate of attacks (much like a character with a bow). Alchemical items, potions, scrolls, and wands cannot be drawn quickly using this feat.	
Armor Proficiency, Light	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.118]
When you wear a type of armor with which you are proficient, the armor check penalty for that armor applies only to Dexterity- and Strength-based skill checks.	
Armor Proficiency, Medium	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.118]
When you wear a type of armor with which you are proficient, the armor check penalty for that armor applies only to Dexterity- and Strength-based skill checks.	
Endurance	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.112]
You gain a +4 bonus on the following checks and saves: Swim checks made to resist nonlethal damage from exhaustion; Constitution checks made to continue running; Constitution checks made to avoid nonlethal damage from a forced march; Constitution checks made to hold your breath; Constitution checks made to avoid nonlethal damage from starvation or thirst; Fortitude saves made to avoid nonlethal damage from hot or cold environments; and Fortitude saves made to resist damage from suffocation. You may sleep in light or medium armor without becoming fatigued.	
Martial Weapon Proficiency Output	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.130]
You make attack rolls with all your martial weapons normally (without the non-proficient penalty).	
Shield Proficiency	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.133]
When you use a shield (except a tower shield), the shield's armor check penalty only applies to Strength- and Dexterity-based skills.	
Simple Weapon Proficiency	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.133]
You make attack rolls with simple weapons without penalty.	
Far Shot (Granted)	[Paizo Publishing - Core Rulebook, p.124]
You only suffer a -1 penalty per full range increment between you and your target when using a ranged weapon.	

PROFICIENCIES
Axe (Orc Double), Axe (Throwing), Battleaxe, Blowgun, Club, Crossbow (Heavy), Crossbow (Light), Dagger, Dagger (Punching), Dart, Falchion, Flail, Flail (Heavy), Gauntlet, Gauntlet (Spiked), Glaive, Grapple, Greataxe, Greatclub, Greatsword, Guisarme, Halberd, Hammer (Light), Handaxe, Javelin, Kukri, Lance, Longbow, Longspear, Longsword, Mace (Heavy), Mace (Light), Morningstar, Pick (Heavy), Pick (Light), Quarterstaff, Ranseur, Rapier, Rock, Sap, Scimitar, Scythe, Shieldbash (Heavy), Shieldbash (Light), Shortbow, Shortspear, Sickle, Sling, Spear, Spells (Ray), Spells (Touch), Spiked Armor, Starknife, Sword (Bastard), Sword (Short), Trident, Unarmed Strike, Waraxe (Dwarven), Warhammer

TEMPLATES

Tock

	Half-Orc
	RACE
	19
	AGE
	Männlich
	GENDER
	Darkvision (60 ft.)
	VISION
	Chaotic Good
	ALIGNMENT
	Right
	DOMINANT HAND
	6' 6"
	HEIGHT
	290 lbs.
	WEIGHT
	Black
	EYE COLOUR
	Greenish
	SKIN COLOUR
Black, Ponytail	
HAIR	
PHOBIAS	
,	
PERSONALITY TRAITS	
INTERESTS	
,	
SPOKEN STYLE	
RESIDENCE	
LOCATION	
None	
REGION	

Description: Biography:

Tock wurde beim Stamm der Wolfszahnorks als Sohn der menschlichen Sklavin Lydia Tipps und des Orks Kerg geboren. Sowohl aufgrund seines Standes als Kind einer Sklavin, als auch aufgrund seiner durch den menschlichen Anteil schwächeren physischen Statur wurde er häufig Opfer von Übergriffen der anderen Orkkinder. Als er 6 Jahre alt war wurden die Wolfszahnorks von Soldaten angegriffen. Hierbei wurden Tock und seine Mutter befreit. Die Beiden kamen auf dem Hof seines Onkels Gerulf Tipps in der Nähe von \$Ort\$ unter. Hier erhielt Tock den menschlichen Namen Theobald Tipps. Auch wenn er von den menschlichen Kindern nicht mehr verprügelt wurde, so wurde er doch als dummer und brutaler Ork gemieden. Einzig die drei Kinder seines Onkels (Hildemunda, Quinto und Ayla) akzeptierten ihn so wie er war. Insbesondere mit Ayla, der jüngsten Tochter, für die er immer so etwas wie ein großer Bruder war, verbindet ihn auch heute noch eine tiefe Freundschaft. Am liebsten hielt er sich in Feldern und Wäldern abseits der anderen Menschen auf, hier lernte er auch den Spuren von Tieren zu folgen und so zur Ernährung der Familie beizutragen. Mit 16 Jahren verließ er den Hof seines Onkels in der Hoffnung eine Ansiedlung zu finden in der er ein Leben als normales Mitglied der Gemeinschaft führen kann. Auch wenn er diese Hoffnung noch nicht völlig aufgegeben hat zieht er heute in der Regel abseits der belebten Wege durch das Land und betritt Dörfer meist nur zum Verkauf von Pelzen erlegter Tiere oder zum Einkauf von Proviant und Ausrüstung. Er reist normalerweise nur unter seinem Orknamen Tock, da er festgestellt hat das ihm dies häufig eine bessere Verhandlungsposition gibt. Einen nicht unerheblichen Teil seines erhandelten Einkommens läßt er direkt wieder in Gasthäusern und Bordellen, so sie denn Halbork-Kundschaft bedienen. Wichtig ist ihm das niemand seine Narben am Oberkörper zu sehen bekommt, die ihn als Eigentum des Wolfszahnstammes makieren.