

Ruf des Warlock

Serinas Strickler von Grünfelden

HINTERGRUNDDATEN:			
Name:	Serinas Strickler	Größe:	109 cm
Typus:	ERENDARENHEIL	Gewicht:	48 kg
Beruf:	Koch; Medicus	Figur:	Beleibt
Alter:	68 Jahre	Tragkr./g:	24.000
Schicht:	obere Mittelschicht	Geb.Dat.:	

VIP	120	
KAP	1.450	
Bonus-KAP	360	
Zweiter Angriff	0	
Zweiter Vertung	14	
Ursprungs-VIP	120	

ATTRIBUTE:	Ur-Wert	Wert	Jetzt:
Ausstrahl. (AUSS)	16	0	16
Klugheit (KL)	19	0	19
Weisheit (WEI)	18	0	18
Tapferkeit (TAK)	16	0	16
Ausdauer (AUSD)	18	0	18
Körperkraft (KK)	17	0	17
Gewandtheit (GE)	18	0	18

KEP-Stufe	WEP-Stufe
1	1
KEP-Punkte	WEP-Punkte
0	0
EP:	
MKZ-Punkte	ZAP-Punkte
84	608
Zauberpunkte (ZP):	28
UR-MKZ	84

RESISTENZZAHLEN:	UR-Wert	Jetzt:
I.Strahlen, Odem, Dämpfe	25	30
II. Gift, Versteinigung, Lähmung	35	40
III. Illusionen, Bezauberungen	15	20
IV. Zauber, Gegenstände	25	30

MYSTISCHE ATTRIBUTE:	Wert
Instinkt	20
Psychische Gesundheit	200
Standhaftigkeit	17
Immunitätsfaktor	0
Zaubertalent	23
Konzentrationsfaktor	19

RUSTUNG:	WK	BBE	10
SF/WF	4	BE	13

WAFFEN:	WF	TYP	INI	KKB	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK	W
Schwerer Dolch	60	SW	70	1	4	16	13	2	2	1W6+...
Stahlkugelschleuder	50	FKW	63	3	12	11	Munition		20	1W4+...
Waffenlos			55	1	1	3	13			
SW=2	S=3	LSK=4	SSK=5	ZH=6	STG=7	einzustzen bei Solo/Block hinter dem 3. ;				

weitere charakterspezifische Fähigkeiten
beim Erreichen einer neuen WEP-Stufe +2 VIP (4;7); regeneriert 4 VIP und 100 KAP auf 8 h Schlaf (3;7); erhält bei Heilung 20% mehr VIP und KAP zurück (5;6)

Charakterspezifische Fähigkeiten
BE +2; B-KAP *2; INS / KF +1; INI +3; Zuschläge auf WVT; Spezialist für Stahlkugelschleuder; kann sich sehr gut verbergen; Naturzaubersprüche; max. KH; hervorragende Heilfertigkeiten; darf keine wehrlosen Wesen angreifen oder töten; darf keinen foltern; als Waffe am Liebsten Kurzsword ansonsten nur SW

Sprachen:	9, 10, 12 (M), 13, 15, 20
-----------	---------------------------

Waffenvergleichstabelle:						
Angriffswaffe:	Verteidigungswaffe					
	SW	S	LSK	STG	ZH	SSK
SW	0	-2	-2	-3	-4	-4
S	-2	0	-2	-2	-3	-3
LSK	-4	-3	0	-2	-2	-2
STG	-5	-2	-3	0	-1	-1
ZH	-5	-3	-3	-1	0	-2
SSK	-4	-3	-1	-1	-1	0

Traglast in Gramm:	11.855
--------------------	--------

Psychologie:

Ruf des Warlock

Die Fertigkeiten

16	19	18	18	17	18	Tapferkeit	16	Name: Serinas Strickler			
----	----	----	----	----	----	------------	----	-------------------------	--	--	--

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Waffenfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
				18	17	Kampf mit Schuss und Wurfaffen	11			10		10
			18	18	18	Kampf mit Schild	1			1		1
			18	18	18	Kampf zu Pferd	2			2		2
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	1			1		1
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	4			4		4
			18	18	18	Ringkampf	3			3		3
	18				18	Instandsetzung von Waffen	9			8		8

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Körperfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
			18	18	18	Laufen	7			7		7
			17	18		Schwimmen und Tauchen	6			6		6
			18	18	18	Klettern und Balancieren	9			9		9
					16	Reiten	6			4		4
					16	Geräuschloses Handeln	8			6		6
					17	Taschendiebstahl	8			7		7
					16	Verbergen*	12			10		10
					16	Schlösser öffnen	8			6		6
			16			Marschieren	9			7		7
			17			Saufen	17			16		16

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
	18	17				Geschmack/Geruch identifizieren*	19			17		17
		17				Lauschen	8			7		7
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	6			6		6
		16				Naturbeobachtung*	9			7		7
		16				Nahrung beschaffen	19			18		18
17					20	Tarnen*	6			6		6
	17	17				Orientierungskunst	11			8		8
					16	Fallen stellen	10			8		8
	16					Fährten lesen	10			7		7
(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeob.):3						Wagen lenken	7			6		6

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Wissens- und Heilfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
	17	18				Lesen und Schreiben	11			9		9
	18	18			20	Technisches Verständnis	13			12		12
	20	24			22	Segeln	2			2		2
	18	17				Völker und Landeskunde	9			7		7
	18	18				Menschenkenntnis	8			7		7
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	27			26		26
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	9			8		8
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	7			6		6
		16				Heilmittel erkennen	24			22		22
	16				18	Wunden behandeln	21			18		18
	17				22	Krankheiten behandeln	25			23		23
	16					Heiltränke herstellen*	25			22		22

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Charismatische Fertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
16						Überredungskunst	8			8		8
17		17				Verhandlungskunst	8			7		7
16	20					Erzählkunst und Sprachgewandtheit	8			8		8
18	17					Zeichensprache/Scharaden	9			7		7
16						Verführungskünste	5			5		5
16						Handeln*	6			6		6
16						Tiere zähmen	6			6		6
18					17	Glücksspiel	7			6		6

0	0	0	0	0	0	Restpunkte	Tapferkeitspunkte:	0
---	---	---	---	---	---	-------------------	---------------------------	---

* Proben werden vom Master durchgeführt

Ruf des Warlock

Kräuterverzeichnis des Heilers

Name:

Zahl	Name des Krautes	Wirkung des Krautes	Preis	Probe
	Lungenwurz (1)	Hebt Fieber innerhalb einer Stunde völlig auf	60	+2 C
	Mirena (2)	Halbiert Wirkung/Wirkungsdauer von Infektionen	78	+1 C
	Thurl (3)	Hebt normale Infektionen in 2 Stunden völlig auf	95	+3 C
	Schindwurz (4)	Hebt magisches Fieber und Krankheiten in 2 Stunden auf	200	+4 C
	Melandar (5)	Halbiert Wirkung/Wirkungsdauer eines Giftes	100	+1 A
	Ur (6)	Hebt die Wirkung eines Giftes völlig auf	300	+2 A
	Weinkraut (7)	Macht gegen 1 Gift für 24 Stunden immun	340	+2 A
	Ebur (8)	Macht für 24 Stunden gegen alle Gifte immun	700	+4 A
	Echinacea (9)	Regeneriert VIP (1W20 + Fertigkeitswert)	30	0 B
	Kelventari (10)	Regeneriert VIP (2W20 + Fertigkeitswert)	45	+1 B
	Tanarischer Wundklee (11)	Regeneriert VIP (Fertigkeitswert * 3)	80	+1 B
	Engelkraut (12)	Regeneriert VIP (Fertigkeitswert * 1W6)	100	+2 B
	Tanarische Heilerde (13)	Regeneriert 50 KAP	28	0B, 0D
	Terbas (14)	Regeneriert 100 KAP	45	0B, +1D
	Siras (15)	Regeneriert 300 KAP	55	+1B, +2D
	Teufelskralle (16)	Regeneriert 1W6 * 100 KAP	70	+2B, +3D
	Gylvir (17)	Regeneriert 600 KAP	90	+3B, +3D
	Wundklee (18)	Regeneriert 900 KAP	120	+3B, +4D
	Klagul (19)	Regeneriert 1200 KAP	200	+4B, +5D
	Tanarischer Tempelbaum (20)	Regeneriert alle bisher verlorenen KAP	500	+5B, +5D
	Merrig (21)	Stoppt bis zu: "-3 VIP und -25 KAP pro ZE"	30	0B, 0D
	Harfy (22)	Stoppt bis zu: "-6 VIP und -60 KAP pro ZE"	60	+1B, 0D
	Parfen (23)	Stoppt bis zu: "-8 VIP und -70 KAP pro ZE"	90	+2B, +1D
	Azul (24)	Stoppt bis zu: "-10 VIP und -100 KAP pro ZE"	120	+3B, +2D
	Liamo (25)	Stoppt bis zu: "-12 VIP und -100 KAP pro ZE"	130	+3B, +3D
	Alta (26)	Stoppt bis zu: "-15 VIP und -120 KAP pro ZE"	155	+3B, +4D
	Tensao (27)	Stoppt bis zu: "-18 VIP und -120 KAP pro ZE"	180	+4B, +5D
	Vodu (28)	Stoppt jeglichen fortlaufenden VIP- und KAP-Verlust	300	+5B, +5D
	Meatun (29)	Stoppt bis zu: "-40 KAP pro ZE"	30	0B, 0D
	Anthares (30)	Stoppt bis zu: "-60 KAP pro ZE"	50	+1B, 0D
	Chakub (31)	Stoppt bis zu: "-80 KAP pro ZE"	70	+2B, +1D
	Leanas (32)	Stoppt bis zu: "-100 KAP pro ZE"	90	+2B, +2D
	Angurth (33)	Immunisiert für 24 Stunden gegen "Paralysierende Treffer"	70	+4 D
	Inbred (34)	Hebt Bewusstlosigkeit innerhalb 1ZE auf (evtl.Mali bleiben)	50	+4 B
	Kly (35)	Halbiert die Heilungsdauer von Knochenbrüchen	100	+3B, Zs1
	Tynaga (36)	Lässt Knochenbrüche sofort heilen	300	+5B, Zs1
	Hoyos (37)	Heilt gebrochene Wirbelsäule sofort	450	+5B, Zs1
	Vemaak (38)	Fügt abgetrennte Gliedmaßen sofort wieder an	500	+4B, Zs2
	Igturfas (39)	Hebt Wirkung v. "Schwere innere Verletzungen" auf (KAP-Verluste hierdurch aber nicht)	500	+2B, +3D Zs3
	Shuntinis (40)	wie Kraut 39, nur gegen "Schwerste innere Verletzungen"	600	+6B, Zs3
	Zaganzar (41)	Tote erheben sich mit Anfangs-VIP und evtl. regenerierten 5 MKP und 50 ZAP. IF nicht vergessen	1000	+5B, +5D Zs3

Die Zaubersprüche des Heilers:		Die Proben:
1)	"Knochenbrüche heilen"	A = Fertigkeitsprobe "Gift und Gegengift herstellen"
2)	"Gliedmaßen anfügen"	B = Fertigkeitsprobe "Wunden behandeln"
3)	"Vom Tode erretten"	C = Fertigkeitsprobe "Krankheiten behandeln"
4)	"Heilt Schädelprellung"	D = Fertigkeitsprobe "Heiltränke herstellen"
5)	"Wirkung verdoppeln" nicht bei: 6, 20, 34, 36-38, 40, 41	Wendet der Heiler die Ersatzzaubersprüche an, entfallen die anstehenden Fertigkeitsproben natürlich

Ruf des Warlock

Heiler-Zauberblatt

Name:

Zauberspruch:		ZP	BMKP	ZAP	Kfb	WEP	Anw.
Knochenbrüche heilen (1)	heilt alle Brüche (+Kraut)	27	38	45		80	
Gliedmaße anfügen (2)	fügt abgetrennte Gliedmaße wieder an (+Kraut)	29	38	60		90	
Vom Tode erretten (3)	mit versch. Kräutern rettet es Leben	30	40	60		100	
Heilt Schädelprellung (4)	hebt Wirkung von Schädelverletzungen auf	31	36	60		60	
Wirkung verdoppeln (5)	mit Ausnahme von Kraut 6, 20, 34, 36-38, 40, 41	32	37	80		80	
Ersatzzauber:							
Lungenwurz (1)	Hebt Fieber in einer Stunde auf	36	28	40		20	
Mirena (2)	Halbiert Wirkung und Wirkungsdauer von Infektionen	36	28	45		20	
Echinacea (9)	Regeneriert VIP (1W20+Fertigkeitswert)	36	28	40		20	
Tanarische Heilerde (13)	Regeneriert KAP (50 KAP)	36	29	45		20	
Thurl (3)	Hebt normale Infektion in 2 Stunden völlig auf	37	29	50		40	
Kelventari (10)	Regeneriert VIP (2W20+Fertigkeitswert)	37	29	45		40	
Terbas (14)	Regeneriert KAP (100 KAP)	37	31	60		40	
Inbred (34)	Hebt Bewusstlosigkeit innerhalb einer ZE auf	37	31	55		40	
	eventuelle Mali bleiben						
Melandar (5)	Halbiert Wirkung und Wirkungsdauer eines Giftes	38	31	55		60	
Tanarischer Wundklee (11)	Regeneriert VIP (3*Fertigkeitswert)	38	32	55		60	
Siras (15)	Regeneriert KAP (300 KAP)	38	33	75		60	
Angurth (33)	Immunisiert für 24 Stunden gegen Paralyisierende Treffer	38	33	75		60	
Ur (6)	Hebt Wirkung eines Giftes völlig auf	39	33	65		80	
Engelkraut (12)	Regeneriert VIP (1W6*Fertigkeitswert)	39	34	70		80	
Teufelskralle (16)	Regeneriert KAP (1W6*100 KAP)	39	35	85		80	
Meatun (29)	Stoppt bis zu "-40 KAP pro ZE"	39	32	60		80	
Weinkraut (7)	Macht gegen 1 Gift für 24 Stunden immun	40	36	65		100	
Gylvir (17)	Regeneriert KAP (600 KAP)	40	37	90		100	
Merrig (21)	Stoppt bis zu "-3 VIP und -25 KAP pro ZE"	40	32	55		100	
Anthares (30)	Stoppt bis zu "-60 KAP pro ZE"	40	34	75		100	
Ebur (8)	Macht für 24 Stunden gegen alle Gifte immun	41	39	75		120	
Wundklee (18)	Regeneriert KAP (900 KAP)	41	39	100		120	
Harfy (22)	Stoppt bis zu "-6 VIP und -60 KAP pro ZE"	41	34	65		120	
Chakub (31)	Stoppt bis zu "-80 KAP pro ZE"	41	36	90		120	
Schindwurz (4)	Hebt magisches Fieber und Krankheiten in 2 Stunden auf	42	37	65		140	
Klagul (19)	Regeneriert KAP (1200 KAP)	42	41	110		140	
Parfen (23)	Stoppt bis zu "-8 VIP und -70 KAP pro ZE"	42	35	70		140	
Leanas (32)	Stoppt bis zu "-100 KAP pro ZE"	42	38	100		140	
Tanarischer Tempelbaum (20)	Regeneriert alle bisher verlorenen KAP	43	43	120		160	
Azul (24)	Stoppt bis zu "-10 VIP und -100 KAP pro ZE"	43	37	80		160	
Liamo (25)	Stoppt bis zu "-12 VIP und -100 KAP pro ZE"	43	39	90		160	
Kly (35)	Halbiert die Heilungsdauer von Knochenbrüchen	43	37	70		160	
Alta (26)	Stoppt bis zu "-15 VIP und -120 KAP pro ZE"	44	41	100		180	
Tensao (27)	Stoppt bis zu "-18 VIP und -120 KAP pro ZE"	44	42	110		180	
Tynaga (36)	Läßt Knochenbrüche sofort heilen	44	39	85		180	
Hoyos (37)	Heilt gebrochene Wirbelsäule sofort	44	40	95		180	
Igturfas (39)	Hebt Wirkung v."Schwere innere Verletzungen" auf	44	42	100		180	
	(KAP-Verluste hierdurch aber nicht)						
Vodu (28)	Stoppt jeglichen fortlaufenden VIP- und KAP-Verlust	45	44	120		200	
Vemaak (38)	Fügt abgetrennte Gliedmaßen sofort wieder an	45	41	95		200	
Shuntinis (40)	wie Zauber 39 nur gegen "Schwerste innere Verletzungen"	45	43	110		200	
Zaganzar (41)	Tote erheben sich mit Anfangs-VIP und evtl. regenerierten	45	45	120		200	
	5 MKP und 50 ZAP. IF nicht vergessen						

Reduzierung der WEP-Vergabe pro Spruch = 6 WEP

Ruf des Warlock

Zauberblatt für Erendari

Name:

Zauberspruch	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/ZE	WD	RW	RZ	Anw.	KFB	WEP	Besonderes
Lamsars Sprache der Tiere	26	220	40		60		1 min	5 m				20	AUSS-Probe muss gelingen
Thionkos Tassenfaust	27	BM1	40		45		#	7 m				20	gleiches Getränk
Das zauberhafte Feuer der Lady Alicia	27	211	35		50		1 h	16 m ²				20	
Der Seiltrick von Wilfried dem Erendar	28	214	25		45		1 Anw.	#				20	
Lamsars Macht über die Pflanzen	28	235	40		70+#	10/ZE	5 ZE	50 m				20	Nicht auf magische Pflanzen
Erendar Walters Pflanzenanalyse	29	234	25		45			5 m	3			30	RZ wird nicht von AUSS beeinflusst
Der Wald der Römer	29	235	40		30/P	15/ZE	5 ZE	10 m	4			30	RZ sinkt je WEP-Stufe um 1%
Odos Deadlines Schutz vor Blitzen	30	190	55		50/P		#	10 m				50	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe	30	233	50		75		#	100 m	4			50	
Meldorfserspüren von Lebewesen	31	221	25		60		1 ZE	40 m ²				60	
Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun	31	234	35		#	10/ZE		200 m				60	alle 3 ZE eine KF-Probe
Erendar Manfreds Krümmen von Holz	32	210	25		20/Stck			Ber.				70	Nicht auf magisches Holz oder Ebenholz
Das Chamäleon der Zoraima	32	227	30		30/P	10/Pers.	5 ZE	10 m				80	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Der brennende Daumen des Stanley Jefferson	33	223	35		85		2 ZE					80	
Zips Wunder der Unterwasseratmung	33	227	25		45/P	20/min.	2 min.	Ber.				90	Kein Folgespruch möglich
Sheonas neutralisieren von Gift	34	195	50		80							100	ein Kraut wird verwendet
Der Treibsand des Honk	34	234	40		60			30 m				100	
Der magische Gesang des Lomé	35	206	40		#	10/ZE	5 min.	50 m	3			120	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Das Lächeln der Sadara	35	208	35		60/P	60/h/We	1 h	Ber.	3			120	siehe Buch
Das sofortige Bildnis des Tour Polareud	36	BM3	25		30/Bild		#	Sicht				130	siehe Beschreibung
Lamsars Macht über die Insekten	36	234	28		80	2/ZE	10 ZE	400m ²				160	Kraut wird verbrannt, KF-Probe/5 ZE
Der Nebel des Sharannir	37	235	30		70	10/Ze	10 min	200m ²				150	ein Kraut wird verwendet
Sheonas Giftimmunität	38	191	45		70/P		24 h					160	ein Kraut wird verwendet
Hastads Spinnenklettern	40	218	30		65	12/ZE	6 ZE					200	KF-Probe alle 5 ZE
Der Schneesturm des Shardik von Urtah	41	235	35		80	10/ZE	10 min	2 qkm				210	
Der Sturm des Cyrion I	42	197	45		70	10/ZE	4 ZE	100 m				220	keine Bewegung ohne Spruchunterbrech.
Der Sturm des Cyrion II	42	233	55		100		1h	4 qkm				180	KF-Probe +5 muss gelingen
Die Hammerhand Ankmahr von Asraths	43	214	30		70	10/ZE	2 ZE					240	keine ZE Konzentration nötig
Der Tornado des Jim Batesman	44	198	70		100	20/ZE	20 ZE	1 qkm				250	
Die eiskalte Frostrüstung des Melgwyn	45	-	65		100	10/ZE	2 ZE	80 m				270	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Die Schriftrolle von Bruno dem Fragwürdigen	45	215	45+#		50+#							270	1 Kraut wird verw., nicht auf mag. Perg.
Merlins Macht über das Alter	75	-	200+#		600+#		konst.	Ber.				570	Grundkosten = 5 Jahre

Reduzierung der WEP-Vergabe pro Spruch = 6 WEP