

Ruf des Warlock

Charakterbogen für Krollaner (NSC - Eglaoire)

HINTERGRUNDDATEN:				Titel:			
Name:	Tuk Sohn des Yek			Augen:	braun		
Typus:	KROLLANER			Haare:	strohblond		
Beruf:	Bauer, Drechsler			Sprachen:	15, Eglaoire, Kroll		
Schicht:	einfaches Volk	Größe:	136 cm	Alter:	52 Jahre	Tragkr./g:	30.000
Figur:	normal	Gewicht:	50 kg	Geb.Dat.:		Tragla./g:	23.760

VIP	174
KAP	1.800
B-KAP	560
2. AW	0
2. VW	13
EP	

Attribut	UR-Wert:	Wert:	Jetzt:
AUSS	16	1	17
KL	15	2	17
WEI	16	3	19
TAK	17	1	18
AUSD	18	2	20
KK	19	2	21
GE	18	3	21

WEP	KEP
8	8
WEP-Punkte	
1.500	
KEP-Punkte	
6.000	



Resistenzahlen:	UR-Wert	Jetzt:
I. Dämpfe, Odem...	40	55
II. Gifte, Lähmung...	35	50
III. Illusionen etc.	15	25
IV. Zauber etc.	15	25

INS	20
PG	200
ST	20
IF	0
ZT	/
KF	17

RÜSTUNG:	Typ/Nr.	SF	BBE	BE	-BKAP	WF
Lederrüstung	LR	6	9	12	30	90

Schild:	
KAP/ZE	
VW-Modifikator	
Kampf mit Schild	10

WAFFEN (NK):	WF	TYP	INI	KKB	WG	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK
Kurzschwert	72	S	65	4	1W4+...	9	18	18	4	4
Messer	40	SW	68	1	1W4+...	6	18	18	3	3
Waffenlos			65	3	1W6+...	3	15	A/B*	12	13

*Ausweichen/Blocken

WAFFEN (FK):	erf. KK	WF	INI	KKB	WG	BSP	AW	Munition
Kurzbogen	17	50	70	6	1W8+...	12	20	20

Der Krollaner Tuk hat sein Leben lang auf dem Feld verbracht und für den Unterhalt seines Dorfes gearbeitet. Obwohl sein Volk nicht gerade zu den Tapfersten zählt, hat die Invasion Krolllands etwas in Tuk ausgelöst. So erklärte er sich spontan bereit, die beiden fremden Elfen von Tanaris bei ihrer Mission zu unterstützen, da ihm die Feigheit seiner Landesgenossen überaus peinlich war (sicher hatte es nichts damit zu tun, das Herz der schönen Thea zu erobern).

Charakterspezifische Fähigkeiten:
kein VH als Rüstung, darf alle Waffen außer ZH und STG benutzen, Infravision, macht vor Kampf TAK -2, ST +2, Bonus-KAP werden verdreifacht
kann versteckte Fallen und Geheimtüren entdecken
als Schicht kein Ausgestoßener; keine Magie, bricht niemals einen begonnenen Kampf ab, benutzt ungern Schilde, charismatische Fertigkeiten nicht ≥ 10
BE +1, INS +1, kann sich sehr gut verbergen

Ruf des Warlock - Die Fertigkeiten

Name: Tuk Sohn des Yek

17	17	19	20	21	21	TAK	18
----	----	----	----	----	----	-----	----

Grundwert
Berufsboni
Attributsboni
FP-Boni
Übersteigerung
aktueller Wert

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Waffenfertigkeiten							
				18	17	Kampf m. Schuss- und Wurfaffen	5		7	8			20
			18	18	18	Kampf mit Schild	2		8				10
			18	18	18	Kampf zu Pferd	2		8				10
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	4		8				12
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	5		6				11
			18	18	18	Ringkampf	7		8				15
	18				18	Instandsetzung von Waffen	9		3				12

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Körperfertigkeiten							
			18	18	18	Laufen	3		8	5			16
			17	18		Schwimmen und Tauchen	5		6				11
			18	18	18	Klettern und Balancieren	11	4	8				23
					16	Reiten	4		5				9
					16	Geräuschloses Handeln	5		5	4			14
					17	Taschendiebstahl	7		4				11
					16	Verbergen*	7		5				20
					16	Schlösser öffnen	8		5				13
			16			Marschieren	9		4				13
			17			Saufen	9		3				12

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten							
	18	17				Geschmack/Geruch identifizieren	8	3	2				13
		17				Lauschen	7		2	3			12
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	8		1				9
		16				Naturbeobachtung*	5	6	3				14
		16				Nahrung beschaffen	4	3	3				10
17					20	Tarnen*	6		1	3			10
	17	17				Orientierungskunst	7		2	2			11
					16	Fallen stellen	7		5				12
	16					Fährten lesen	7		1				8
(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeob.):3						Wagen lenken							12

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Wissens- und Heilfertigkeiten							
	17	18				Lesen und Schreiben	4		1	4			9
	18	18			20	Technisches Verständnis	5	6	2				13
	20	24			22	Segeln	2		0				2
	18	17				Völker und Landeskunde	5		2	3			10
	18	18				Menschenkenntnis	3		1				4
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	5	3	1	2			11
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	5		1				6
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	6		1				7
		16				Heilmittel erkennen	4		3				7
	16				18	Wunden behandeln	5	4	4	4			17
	17				22	Krankheiten behandeln	5		0				5
	16					Heiltränke herstellen*	4		1				5

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Charismatische Fertigkeiten							
16						Überredungskunst	3		1				4
17		17				Verhandlungskunst	4		2				6
16	20					Erzählkunst/Sprachgewandtheit	8		1				9
18	17					Zeichensprache/Scharaden	5		0	1			6
16						Verführungskünste	4		1				5
16						Handeln*	9	4	1				14
16						Tiere zähmen	8	3	1				12
18					17	Glücksspiel	7		4				11

1	4	3	8	7	13	TAK	9	<-- Restpunkte
---	---	---	---	---	----	-----	---	----------------

www.imdacil.de

* Proben werden vom Master durchgeführt

