

Ruf des Warlock

Charakterbogen für Krieger

HINTERGRUNDDATEN:			
Name:	Bress	Größe:	206 cm
Typus:	Barbar	Gewicht:	102 kg
Beruf:	Gold- und Waffenschmied	Figur:	normal
Alter:	29 Jahre	Tragkr./g:	24000
Schicht:	einfaches Volk	Geb.Dat.:	

VIP	120	
KAP	1300	1640
Bonus-KAP	340	
Zweiter Angriff	0	
Zweiter Vertgung	9	
Ursprungs-VIP	120	

ATTRIBUTE:	UR-Wert:	Wert:	Jetzt:
Ausstrahl. (AUSS)	13		13
Klugheit (KL)	12		12
Weisheit (WEI)	15		15
Tapferkeit (TAK)	17		17
Ausdauer (AUSD)	17		17
Körperkraft (KK)	18		18
Gewandtheit (GE)	17		17

KEP-Stufe	WEP-Stufe
1	1
KEP-Punkte	WEP-Punkte
0	0

109

RESISTENZZAHLEN:	UR-Wert	Jetzt:
I.Strahlen, Odem, Dämpfe	35	35
II. Gift, Versteinigung, Lähmung	25	25
III. Illusionen, Bezauberungen	20	20
IV. Zauber, Gegenstände	10	10

MYSTISCHE ATTRIBUTE	Wert
Instinkt	16
Psychische Gesundheit	200
Standhaftigkeit	18
Immunitätsfaktor	0
Zaubertalent	/
Konzentrationsfaktor	14

Rüstung:	LR
SF/WF	6/ 90
BBE	9
BE	9

Helm:	Schaller
Nr.:	2
SF	6
WF	100

Schild:	
KAP/ZE	
VW-Modi	
Gewicht in Gramm	

WAFFEN:	WF	TYP	INI	KKB	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK	
Barbarenschlachtaxt	200	SSK	42	11	26	16	10	5	5	1W10+...
Schmiedehammer	130	LSK	217	8	15	16	10	4	4	1W8+...
Messer	40	SW	60	1	9	16	10	2	2	1W4+...
Waffenlos			42	3	6	10				
SW=2	S=3	LSK=4	SSK=5	ZH=6	STG=7	einzustzen bei Solo/Block hinter dem 3. ;				

Ausrüstung			
570 TG			

CHARAKTERSPEZ. FÄHIGKEITEN			
alle Waffen; Barbarengerbrüll; BSP+4; KKB +2;			
Barbarenschlag; TAK -3; IW+3; Akkordschlachter;			
KL max 17; max KH; Magieangst (TAK/WIE 28)			
BKAP+200; schnellere Reg (1VIP, 50KAP);			
bei KEP-Stufe 1W4 VIP, +2 Sprachen			
AW	VW	BSP	Sprachen
			1,4(M),16
LP	übrig	AW	VW BSP

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:	18.510

Ruf des Warlock

Die Fertigkeiten

13	12	15	17	18	17	Tapferkeit:	17	Name:	Bress			
----	----	----	----	----	----	-------------	----	-------	-------	--	--	--

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Waffenfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
				18	17	Kampf mit Schuss und Wurfaffen	6			6		6
			18	18	18	Kampf mit Schild	12			12		12
			18	18	18	Kampf zu Pferd	8			8		8
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	13			13		13
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	2			2		2
			18	18	18	Ringkampf	10			10		10
	18				18	Instandsetzung von Waffen	13			13		13

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Körperfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
			18	18	18	Laufen	9			9		9
			17	18		Schwimmen und Tauchen	7			7		7
			18	18	18	Klettern und Balancieren	8			8		8
					16	Reiten	9			8		8
					16	Geräuschloses Handeln	6			5		5
					17	Taschendiebstahl	3			3		3
					16	Verbergen*	6			5		5
					16	Schlösser öffnen	7			6		6
			16			Marschieren	9			8		8
			17			Saufen	10			10		10

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

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Wissens- und Heilfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
	17	18				Lesen und Schreiben	2			2		2
	18	18			20	Technisches Verständnis	10			10		10
	20	24			22	Segeln	2			2		2
	18	17				Völker und Landeskunde	5			5		5
	18	18				Menschenkenntnis	4			4		4
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	4			4		4
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	3			3		3
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	2			2		2
		16				Heilmittel erkennen	5			5		5
	16				18	Wunden behandeln	3			3		3
	17				22	Krankheiten behandeln	4			4		4
	16					Heiltränke herstellen*	1			1		1

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Charismatische Fertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
16						Überredungskunst	5			5		5
17		17				Verhandlungskunst	3			3		3
16	20					Erzählkunst und Sprachgewandtheit	6			6		6
18	17					Zeichensprache/Scharaden	5			5		5
16						Verführungskünste	6			6		6
16						Handeln*	10			10		10
16						Tiere zähmen	5			5		5
18					17	Glücksspiel	8			8		8

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

* Proben werden vom Master durchgeführt

