

Ruf des Warlock

Charakterbogen für Waldelfenamazonen

HINTERGRUNDDATEN:				Titel:			
Name:	Fanriel			Augen:	grün		
Typus:	WALDELFFENAMAZONE			Haare:	hellbraun		
Beruf:	Kurier			Sprachen:	1, 6, 7, 15, 26		
Schicht:	untere Mittelsch.	Größe:	195 cm	Alter:	54 Jahre	Tragkr./g:	29.000
Figur:	schlank	Gewicht:	79 kg	Geb.Dat.:		Tragla./g:	21.050

VIP	180
KAP	1.700
B-KAP	130
2. AW	0
2. VW	12
EP	

Attribut	UR-Wert:	Wert:	Jetzt:
AUSS	19	1	20
KL	18	2	20
WEI	19	3	22
TAK	15	2	17
AUSD	18	1	19
KK	19	2	21
GE	19	3	22

WEP	KEP
8	8
WEP-Punkte	
1.400	
KEP-Punkte	
5.600	



Resistenzahlen:	UR-Wert	Jetzt:
I. Dämpfe, Odem...	35	45
II. Gifte, Lähmung..	30	40
III. Illusionen etc.	30	55
IV. Zauber etc.	25	50

INS	21
PG	195
ST	20
IF	0
ZT	13
KF	19

RÜSTUNG:	Typ/Nr.	SF	BBE	BE	-BKAP	WF
Amazonenrüstung	VH	8	8	10	30	-
Bronzehelm	2	8				110

Schild:	
KAP/ZE	
VW-Modifikator	
Kampf mit Schild	15

WAFFEN:	WF	TYP	INI	KKB	WG	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK
Langschwert	500	ZH	57	8	1W10+...	22	17	17	7	7
Langbogen	60	FKW	72	3	1W8+...	16	24	Munition:		11
Waffenlos			64	3	1W6+...	3	16	A/B*	10	14

*Ausweichen/Blocken

MKZ-Punkte	77
ZAP-Punkte	722
Zauberpunkte (ZP)	31

Charakterspezifische Fähigkeiten:
Infravision, KF +1, INS +1, ST +1, Schicht-Wurf + bekommt zu Beginn des Heldenlebens Langbogen und Köcher umsonst; nur leichte Nahkampfaffen bekommt Rüstung & Waffe gestellt; ab ZP 32 auch Schriftrollenzauber des Priesters; TAK -4 vor dem Kampf; Amazonenausstrahlung; tötet niemals wehrlose Gegner; darf keine andere Rüstung/Waffe als ihre Amazonenrüstung/-waffe nutzen

Ruf des Warlock - Die Fertigkeiten

Name: Fanriel

20	20	22	19	21	22	TAK	17
----	----	----	----	----	----	-----	----

Grundwert
Berufsboni
Attributsboni
FP-Boni
Übersteigerung
aktueller Wert

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE									
				18	17	Waffenfertigkeiten								
			18	18	18	Kampf m. Schuss- und Wurfaffen	12		8	4				24
			18	18	18	Kampf mit Schild	7		8					15
			18	18	18	Kampf zu Pferd	8		8					16
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	3		8	4				15
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	5		7					12
			18	18	18	Ringkampf	8		8					16
	18				18	Instandsetzung von Waffen	6		6					12

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE									
			18	18	18	Körperfertigkeiten								
			17	18		Laufen	9	7	8					24
			18	18	18	Schwimmen und Tauchen	8		5					13
					16	Klettern und Balancieren	9		8	1				18
					16	Reiten	9		6					15
					16	Geräuschloses Handeln	8		6	4				18
					17	Taschendiebstahl	6		5					11
					16	Verbergen*	9		6					15
					16	Schlösser öffnen	4		6					10
			16			Marschieren	8		3	2				13
			17			Saufen*	6		2					8

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE									
	18	17				Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten								
		17				Geschmack/Geruch identifizieren	8		7	2				17
		18				Lauschen	8		5	4				17
		16				Übersinnliche Wahrnehmung*	8		4					12
		16				Naturbeobachtung*	8	3	6	2				19
		16				Nahrung beschaffen	8		6					14
17					20	Tarnen*	8		5					13
	17	17				Orientierungskunst	8	6	8					22
					16	Fallen stellen	6		6					12
	16					Fährten lesen	7		4	3				14
18					18	Wagen lenken	7		6					13

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE									
	17	18				Wissens- und Heilfertigkeiten								
	18	18			20	Lesen und Schreiben	7	3	7					17
	20	24			22	Technisches Verständnis	7	4	8					19
	18	17				Segeln	2		0					2
	18	18				Völker und Landeskunde	6		7	2				15
	18	18				Menschenkenntnis*	5	5	6					16
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	7		6					13
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	3		6					9
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	3		6					9
		16				Heilmittel erkennen	6		6					12
	16				18	Wunden behandeln	6		8	3				17
	17				22	Krankheiten behandeln	6		3					9
	16					Heiltränke herstellen*	4		4					8

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE									
16						Charismatische Fertigkeiten								
17		17				Überredungskunst	5		4	1				10
16	20					Verhandlungskunst	5		8					13
18	17					Erzählkunst/Sprachgewandtheit	5		4					9
16						Zeichensprache/Scharaden	6		5	2				13
16						Verführungskünste	7		4					11
16						Handeln*	6		4	1				11
16						Tiere zähmen	5		4					9
18					17	Glücksspiel	3		7					10

6	13	1	13	4	12	TAK	1	<-- Restpunkte
---	----	---	----	---	----	-----	---	----------------

www.imdacil.de

* Proben werden vom Master durchgeführt

Ruf des Warlock

Zauberblatt für Waldelfen

Name: Fanriel

Zauberspruch	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Verteidigungs- und Schutzzauber													
Die Feuerresistenz der Ellemir	28	189	40	18	40	10/ZE	10 ZE	Ber.				20	RW für Moment der Anwendung
Wellerans Schutz vor Flüssigkeiten	28	192	20	3	30	1/min	10 min	4 qm				20	
Tindalos Schutz vor Schusswaffen	30	192	45	23	100		1 h		1			40	
Sheonans Giftimmunität	32	191	45	23	80/P		24 h					70	ein Kraut wird gegessen
Aranaidas Vertreiben von Dämonen	38	189	30	13	70	10/ZE	1 ZE					170	
Die wirbelnden Klängen des Schnitzel-Pitters	40	191	70	48	120	20/ZE	3 ZE					210	
Bannzauber über Elementargeister	42	191	40	18	45			Sicht.				230	1 Kraut; KF-Probe pro Wesen
Bayardos Schutzkugel vor Zauberei	44	189	60	38	130	10/ZE	1 ZE	2 m				250	keine ZE Konz.; "Ü.W." statt KF
Das Psi-Schild des Jaramon	44	190	45	23	#	10/ZE	5 ZE					260	Keine ZE Konzentration
Yabons Schutzkugel vor physischen Angriffen	44	192	35	19	65	10/ZE	1 ZE	4 m				250	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Die eiskalte Frostrüstung von Melgwyn	48	-	65	43	150	15/ZE	2 ZE	80 m				300	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Die Schutzwälle des Schreier	70	-	200	178	800+#		#					520	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Heilzauber													
Pater Zuns Heilen leichter Wunden	30	194	30	8	55			Ber.				40	ein Kraut wird verwendet
Sheonans Neutralisieren von Gift	36	195	50	28	80							130	
Pater Zuns Heilen schwerer Wunden	40	194	55	33	80			Ber.				190	ein Kraut wird verwendet
Alianes Gaben der Natur	40	SMC2	70	48	100#		#	Ber.				190	Nur auf Obst oder Gemüse anwendbar
Darjan Nakis Regeneration	45	193	#		60							270	1 Kraut (Hualp); ST-Probe
Die Reinkarnation des Sharannir	45	194	90	68	110		4 d					270	ein Kraut wird verwendet
Kampfzauber													
Der Sturm des Cyron	36	197	48	26	60	10/ZE	4 ZE	100 m				130	keine Bewegung ohne Spruchunterbr.
Die unsagbare Macht von Merrick dem Kritiker	40	-	35	15	50/150			5 m				190	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Totleb-Khans Zerstören von Untoten	40	201	40	18	50/W			20 m				190	
Dolths blendender Blitz	42	197	35	17	75			30 m	3			220	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst
Tevis Clydesmiths Zerstören eines Dämons	43	201	35	18	80		#	25 m				250	ein Spiegel wird bezaubert
Zauber zur Beeinflussung von Wesen													
Cheese-Mites Schlafzauber	30	203	35	13	36/P		#	20 m	3			50	RZ sinkt pro WEP-Stufe um 1%; #
Der Stillstand von Mordin dem Erbarmungslos.	38	207	35	13	42	5/ZE	1 ZE	20 m	2			160	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst
Zauber zur Beeinflussung von Gegenständen													
	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit

Das Leuchten der Rhosi-Wide	28	213	20	3	45	5/ZE	2 ZE	10 m				10	nicht auf magische Gegenstände
Bortons eisernes Holz	30	209	25	5	60	10/min	2 min	8 m				40	nicht auf magisches oder Ebenholz
Der Seiltrick von Wilfried dem Erendar	34	214	25	9	45		1Anw	#				100	
Corangears Artefakt	65	-	120	98	750		konst.	Ber.				470	5 Kräuter je Eigenschaft; KF-Probe +7
Tonkaros Runen	69	-	90+#		250+#		konst.	#	#			510	KF-Probe +5 muss gelingen
Befähigungszauber (nur Zak-Befähigung)	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Der löschende Zauber der Ellemir	28	217	35	13	65			20 qm	2			20	
Der brennende Daumen des S. Jefferson	28	223	35	13	80		2 ZE					10	
Lamsars Sprache der Tiere	30	220	40	18	60		1 min	5 m				40	eine AUSS-Probe muss gelingen
Pater Detlevs Seegang	30	222	40	18	155		12 ZE	400 m				50	eine zusätzliche KF-Probe
Die Fallen der Tolar	32	223	28	7	60		3 ZE	30 qm				70	
Ganthors Zerstören der Unsichtbarkeit	32	217	40	18	60			25 m	4			80	
Meldorffs Erspüren von Lebewesen	32	221	25	7	55		1 ZE	40 qm				70	
Joshuas Identifizieren von Magie	32	220	28	7	40			20 m				70	ein Kraut wird verwendet
Der Blattschuss von Guatama	32	BM2	35	13	90		1 Anw.	#				70	
Die Starre des Malone	34	220	35	13	60	10/ZE	10 ZE					100	mehrere; siehe Beschreibung
Das Hellhören von Bianca der Hexe	34	215	25	9	55	10/ZE	5 ZE	10 m				100	
Werner von Wernersens Aufheben des Fluches	36	223	s.Buch		s.B.			Blick				140	nur v. gleich- o. niederstufigen Zak
Hastads Spinnenklettern	36	218	30	11	60	12/ZE	6 ZE					140	KF-Probe alle 5 ZE
Die Hammerhand von Ankmahr von Asrath	38	214	30	13	60	10/ZE	2 ZE					160	Keine ZE Konzentration nötig
Rhett Buttlers "Vom Winde verweht"	42	222	45	23	70	1/min	60 min					220	
Das Gedankenlesen des Eugene	43	217	50	28	#			20 m				240	
Die Schriftrolle von Bruno dem Fragwürdig.	45	215	45+#		50+#							270	1 Kraut; nicht auf mag. Pergamente
Hygarions Tierhaftigkeit	46	SMC2	100	78	#		20 ZE#					280	5 ZE Konzentration, 2 KF-Proben
Die Vereinigung des Ushten Perelvor	48	SMC2	150	128	350		1 h					300	Ein Ritual ist nötig
Gscheitles schneller Gedanke	53	-	90+#		30	5/ZE	12 ZE					350	
Befähigungszauber (Zak und andere)	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Selims Gabe der Rede	28	227	25	3	50/min		#	200 m				20	
Das Chamäleon der Zoraima	28	227	30	8	30/P	10/P	5 ZE	10 m				20	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Desdemonas Nehmen der Furcht	30	225	40	18	25/P			50 m	4			50	
Das Verschwinden des Ger-Vais	32	BM1	42	20	100			5 m				70	nur Humanoide; nicht auf mag. Holz...
Die erträgliche Leichtigkeit des Milan	34	226	45	23	40/P		Boden	50 m				100	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Der Körper des Jhary	36	226	35	13	40/P	10/ZE	12 ZE	Ber.	3			130	
Zips Wunder der Unterwasseratmung	36	227	25	11	45/P	20/min	2 min	Ber.				140	kein Folgespruch möglich
Der Wasserläufer von Zwölf dem Elf	38	228	45	23	60	10/ZE	5 ZE	50 m				160	KF-Probe je ZE
Eldreds Macht der Bäume	42	SMC2	75	53	100/P	25/P&ZE	5 ZE	15 m				220	Nur im Wald anwendbar; 2 ZE Konz.
Ellemirs Körpertrick	43	225	60	38	50/P	10/ZE	5 ZE					240	KF-Probe je ZE und Wesen
Erschaffung von natürlichen und übernatürlichen Wesen			BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit

Shardiks Beschwören der Elementargeister	38	229	50	28	50/W		s.Buch					170	ein Kraut wird verwendet
Rurr Clevos dunkler Rächer	44	SMC2	150	128	450		#					260	Ein Ritual ist nötig
Erschaffung von Gegenständen und Zonen	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Eliot Belts Erschaffen von Speise und Trank	30	230	25	5	60							50	ein Kraut wird verwendet
Phineas' Schweigen der Hämmer	34	231	35	13	60	10/ZE	10 ZE	25 qm				100	die RW bewegt sich nicht mit dem Zak
Das ewige Licht des Pater Galadriel	36	231	35	13	55		konst.	15 m				130	
Naturzauber	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Der Regen der Katinka	28	234	30	8	70	5/2min	1 h	2 qkm				20	
Der Nebel des Sarannir	28	235	30	8	70	10/ZE	10 min	200qm				20	ein Kraut wird verbrannt
Lamsars Macht über die Pflanzen	30	235	40	18	70+#	10/ZE	5 ZE	50 m				50	nicht auf magische Pflanzen
Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe	32	233	50	28	75		#	100 m	4			80	
Erendar Walters Pflanzenanalyse	32	234	25	7	45			5 m	3			70	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst
Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun	34	234	35	13	s.B.	10/ZE		200 m				110	KF-Probe alle drei ZE
Der Wald der Römer	34	235	40	18	30/P	15/ZE	5 ZE	10 m	4			100	RZ sinkt je WEP-Stufe um 1%

Reduzierung der WEP-Vergabe pro Spruch = 20% der Ausgangs-WEP