

Ruf des Warlock

Charakterbogen für Gladiatoren

HINTERGRUNDDATEN:				Titel:			
Name:	Horst			Augen:			
Typus:	GLADIATOR			Haare:	schwarz		
Beruf:	-			Sprachen	8, 15		
Schicht:	einfaches Volk	Größe:	177 cm	Alter:	25 Jahre	Tragkr./g:	27.000
Figur:	schlank	Gewicht:	77 kg	Geb.Dat.:		Tragla./g:	15.375

VIP	130
KAP	1.950
B-KAP	350
2. AW	0
2. VW	10
EP	

Attribut	UR-Wert:	Wert:	Jetzt:
AUSS	14	1	15
KL	13		13
WEI	15		15
TAK	17	1	18
AUSD	17	2	19
KK	18	1	19
GE	19		19

WEP	KEP
3	4
WEP-Punkte	
275	
KEP-Punkte	
1.000	



Resistenzahlen:	UR-Wert	Jetzt:
I. Dämpfe, Odem...	30	40
II. Gifte, Lähmung	25	35
III. Illusionen etc.	20	20
IV. Zauber etc.	20	20

INS	20
PG	200
ST	18
IF	0
ZT	/
KF	15

RÜSTUNG:	Typ/Nr.	SF	BBE	BE	-BKAP	WF
Lederrüstung	LR	6	9	10	30	90
Sturmhaube	2					

Schild:	
KAP/ZE	
VW-Modifikator	
Kampf mit Schild	13

WAFFEN (NK):	WF	TYP	INI	KKB	WG	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK
Säbel	100	S, GWG	50	5	1W8+...	12	22	17	5	4
Messer	40	SW	68	0	1W4+...	5	17	14	3	2
Peitsche			50	3	1W8+...	8	13			
Waffenlos			58	2	1W6+...	2	8	A/B*	10	6

*Ausweichen/Blocken

WAFFEN (FK):	erf. KK	WF	INI	KKB	WG	BSP	AW	Munition
			61	2	1W+...	2	11	

Charakterspezifische Fähigkeiten:
zahlreiche Waffen- und Kampfvorteile; ST +2;
keine Rüstungsbeschränkung; IW +2; als Schicht nicht mehr als einfaches Volk; kein Beruf; keine Magiefähigkeiten; charismatische Fertigkeiten steigen nicht > 10; Rüstungsgewichtsbeschr. Für VH entfällt; Bonus +2 auf No-Dachi

GWG-Bonus AW:	5	VW:	3
---------------	---	-----	---



Ruf des Warlock - Die Fertigkeiten

Name: Horst

15	13	15	19	19	19	TAK	18
----	----	----	----	----	----	-----	----

Grundwert
Berufsboni
Attributsboni
FP-Boni
Übersteigerung
aktueller Wert

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Waffenfertigkeiten</i>							
				18	17	Kampf m. Schuss- und Wurfaffen	8		3				11
			18	18	18	Kampf mit Schild	10		3				13
			18	18	18	Kampf zu Pferd	8		3				11
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	9		3	3			15
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	9		2				11
			18	18	18	Ringkampf	5		3				8
	18				18	Instandsetzung von Waffen	8		1				9

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Körperfertigkeiten</i>							
			18	18	18	Laufen	8		3	3			14
			17	18		Schwimmen und Tauchen	7		3				10
			18	18	18	Klettern und Balancieren	7		3				10
					16	Reiten	8		3				11
					16	Geräuschloses Handeln	7		3				10
					17	Taschendiebstahl	6		2				8
					16	Verbergen*	7		3				10
					16	Schlösser öffnen	5		3				8
			16			Marschieren	7		3				10
			17			Saufen	7		2				9

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten</i>							
	18	17				Geschmack/Geruch identifizieren	6		0				6
		17				Lauschen	7		0				7
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	8		0				8
		16				Naturbeobachtung*	6		0				6
		16				Nahrung beschaffen	6		0				6
17					20	Tarnen*	6		0	1			7
	17	17				Orientierungskunst	5		0				5
					16	Fallen stellen	6		3				9
	16					Fährten lesen	6		0				6
18					18	Wagen lenken	7		1				8

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Wissens- und Heilfertigkeiten</i>							
	17	18				Lesen und Schreiben	3		0				3
	18	18			20	Technisches Verständnis	7		0				7
	20	24			22	Segeln	2		0				2
	18	17				Völker und Landeskunde	6		0				6
	18	18				Menschenkenntnis	4		0				4
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	3		0				3
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	2		0				2
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	1		0				1
		16				Heilmittel erkennen	3		0				3
	16				18	Wunden behandeln	8		1				9
	17				22	Krankheiten behandeln	3		0				3
	16					Heiltränke herstellen*	2		0				2

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

13			2	2		TAK		<-- Restpunkte
----	--	--	---	---	--	-----	--	----------------

* Proben werden vom Master durchgeführt

