

# Ruf des Warlock

Charakterbogen für Wanderer

HINTERGRUNDDATEN:				Titel:	
Name:	Berilia von Widderfels			Augen:	graugrün
Typus:	WANDERIN			Haare:	brünett
Beruf:	Holzfäller, Kundschafter, Medicus			Sprachen:	
Schicht:	normal	Größe:	186 cm	Alter:	24 Jahre
Figur:	Landadel (29)	Gewicht:	84 kg	Tragkr./g:	20.000
				Tragla./g:	17.930

VIP	107
KAP	1.250
B-KAP	230
2. AW	0
2. VW	10
EP	

Attribut	UR-Wert:	Wert:	Jetzt:
AUSS	15		15
KL	17		17
WEI	13		13
TAK	15		16
AUSD	16		15
KK	16		16
GE	18		18

WEP	KEP
1	1
WEP-Punkte	
KEP-Punkte	



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

INS	14
PG	200
ST	14
IF	0
ZT	/
KF	14

RÜSTUNG:	Typ/Nr.	SF	BBE	BE	-BKAP	WF
Wattierte Kleidung	WK	4	10	11	10	50
Lederhelm	1	4				80

Schild:	
KAP/ZE	
VW-Modifikator	
Kampf mit Schild	2

WAFFEN (NK):	WF	TYP	INI	KKB	WG	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK
Backsword	105	S	56	1	1W6+...	7	15	10	3	3
Messer	40	SW	59	-2	1W4+...	4	15	10	2	2
Waffenlos			48	0	1W6+...	1	7	A/B*	11	5

\*Ausweichen/Blocken

WAFFEN (FK):	erf. KK	WF	INI	KKB	WG	BSP	AW	Munition
Chakram	16	-	57	0	1W4+...	7	16	1
Kurzbogen		50		3	1W8+...	10		

Berilia von Widderfels war schon als Kind widerspenstiger als ihre Geschwister und wollte sich in das traditionelle tinorische denken für Adlige nicht einfügen. Die vielen Geschichten von fernen Ländern und Abenteuern, die der väterliche Jagdmeister immer erzählte, waren viel interessanter. Nachdem sie sich als jugendliche gegen den Willen ihrer Eltern bereits mit nur mäßigem Erfolg auf Turnieren als Schütze einen Namen machen wollte, zog sie es nach einem Streit mit ihrem Vater endgültig in die Wildnis. Sie verlangte ihren Erbteil, ging in Ausbildung, um in der Natur überleben zu können und schlug sich fortan auf eigene Faust durch. In Ravormos, wo Natur noch Natur ist, fand sie schließlich eine freie Stelle als Jägerin in einem ruhigen Wald, im nahen Barbarendorf nannte man sie nur "die Kleine" und das trotz ihrer für Frauen ungewöhnlichen Größe. In letzter Zeit wird es jedoch zusehend mysteriöser in "ihrem" Wald. Die Tiere werden unruhig, Banden treiben ihr Unwesen und überhaupt wird das alles immer seltsamer. Zeit, der Sache auf den Grund zu gehen.

Charakterspezifische Fähigkeiten:
Wanderer-Fertigkeiten, erhält einen magischen Lederbeutel mit einem Chakram, TAK -2 vor dem Kampf, hat 3 Berufe, Schicht kein Ausgestoßener Rüstung bis LR (ab GE und KK auch KH), nur leichte NK-Waffen, unbedingte Loyalität mit allen Tieren, arbeitet nicht mit anderen Wanderern zusammen; INS +1, +1W4 VIP je KEP-Stufe, +100 Bonus-KAP