

Ruf des Warlock

HINTERGRUNDDATEN:				Titel:	
Name:	Nopheli			Augen:	hellbraun
Typus:	AMAZONE			Haare:	blond
Beruf:	-			Sprachen:	1, 6, 15
Schicht:	Landadel	Größe:	179	Alter:	32
Figur:	Normal	Gewicht:	78 kg	Tragkr./g:	22.000
				Geb.Dat.:	
				Tragla./g:	19.700

VIP	108
KAP	1.250
B-KAP	100
2. AW	0
2. VW	9
EP	

Attribut	UR-Wert:	Wert:	Jetzt:
AUSS	18		18
KL	16		16
WEI	15		15
TAK	15		15
AUSD	16		16
KK	17		17
GE	19		19

WEP	KEP
1	1
WEP-Punkte	
KEP-Punkte	



Resistenzahlen:	UR-Wert	Jetzt:
I. Dämpfe, Odem...	20	20
II. Gifte, Lähmung..	30	30
III. Illusionen etc.	25	25
IV. Zauber etc.	15	15

INS	17
PG	200
ST	15
IF	0
ZT	/
KF	14

RÜSTUNG:	Typ/Nr.	SF	BBE	BE	-BKAP	WF
Amazonenrüstung	VH	8	8	9	30	-
Bronzehelm	2	8				110

Schild:	
KAP/ZE	
VW-Modifikator	
Kampf mit Schild	8

WAFFEN (NK):	WF	TYP	INI	KKB	WG	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK
Langschwert	-	ZH	50	6	1W10+...	13	15	10	6	6
Waffenlos			50	1	1W6+...	1	9	A/B*	9	7

*Ausweichen/Blocken

WAFFEN (FK):	erf. KK	WF	INI	KKB	WG	BSP	AW	Munition
Amazonenbogen		55	51	4	1W+8	11	10	10

Fähigkeiten:	
200 Bonus-KAP	
Keine Patzer möglich	

Charaktterspezifische Fähigkeiten:
Sie bekommt magische Waffe und Rüstung gestellt
kann ab ZP=32 auch Priester-Zauberschriftrollen
benutzen; macht vor dem Kampf TAK -4; hat sog.
Amazonenausstrahlung; bekommt von anderen
Amazonen jederzeit Unterstützung; darf keine
andere Rüstung / Waffe als ihre eigene verwenden
darf nie Herausforderung ablehnen; tötet niemals
einen wehrlosen Gegner; verschenkt alle ihre
Schätze (außer mag. Gegenstände) und ihr Geld
an Arme; hat keinen Beruf

Ruf des Warlock - Die Fertigkeiten

Name: Nopheli

18	16	15	16	17	19	TAK	15
----	----	----	----	----	----	-----	----

Grundwert
Berufsboni
Attributsboni
FP-Boni
Übersteigerung
aktueller Wert

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
Waffenfertigkeiten												
				18	17	Kampf m. Schuss- und Wurfaffen	8		2		10	
			18	18	18	Kampf mit Schild	7		1		8	
			18	18	18	Kampf zu Pferd	8		1		9	
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	2		1		3	
				18	18	Kampf mit Ersatzwaffen	3		1		4	
			18	18	18	Ringkampf	8		1		9	
	18				18	Instandsetzung von Waffen	2		1		3	

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
Körperfertigkeiten												
			18	18	18	Laufen	7		1		8	
			17	18		Schwimmen und Tauchen	8		0		8	
			18	18	18	Klettern und Balancieren	8		1		9	
					16	Reiten	8		3		11	
					16	Geräuschloses Handeln	8		3		11	
					17	Taschendiebstahl	6		2		8	
					16	Verbergen*	5		3		8	
					16	Schlösser öffnen	4		3		7	
			16			Marschieren	8		0		8	
			17			Saufen	6		0		6	

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten												
	18	17				Geschmack/Geruch identifizieren	8		0		8	
		17				Lauschen	7		0		7	
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	8		0		8	
		16				Naturbeobachtung*	7		0		7	
		16				Nahrung beschaffen	7		0		7	
17					20	Tarnen*	4		1		5	
	17	17				Orientierungskunst	6		0		6	
					16	Fallen stellen	6		3		9	
	16					Fährten lesen	7		0		7	
						(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeob.):3 Wagen lenken					8	

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
Wissens- und Heilfertigkeiten												
	17	18				Lesen und Schreiben	7		0		7	
	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	5		0		5	
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	5		0		5	
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	3		0		3	
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	3		0		3	
		16				Heilmittel erkennen	6		0		6	
	16				18	Wunden behandeln	6		1		7	
	17				22	Krankheiten behandeln	5		0		5	
	16					Heiltränke herstellen*	3		0		3	

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

www.imdacil.de

* Proben werden vom Master durchgeführt

