

Ruf des Warlock

Charakterbogen für Hexen

HINTERGRUNDDATEN:			
Name:	Katrina	Größe:	177 cm
Typus:	HEXE	Gewicht:	80 kg
Beruf:	-	Figur:	Normal
Alter:	28 Jahre	Tragkr./g:	15.000
Schicht:	einfaches Volk	Geb.Dat.:	

VIP	93	
KAP	1.300	
Bonus-KAP	160	
2. AW	0	
2. VW	10	

ATTRIBUTE:	Ur-Wert	Wert	Jetzt:
Ausstrahl. (AUSS)	19	0	19
Klugheit (KL)	19	0	19
Weisheit (WEI)	19	0	20
Tapferkeit (TAK)	18	0	18
Ausdauer (AUSD)	17	0	17
Körperkraft (KK)	12	0	12
Gewandtheit (GE)	14	0	14



KEP-Stufe	WEP-Stufe
1	2
KEP-Punkte	WEP-Punkte
	125
MKZ-Punkte	75
ZAP-Punkte	588
Zauberpunkte (ZP):	29
ZLP:	0
EP:	0

RESISTENZZAHLEN:	UR-Wert	Jetzt:
I.Strahlen, Odem, Dämpfe	15	15
II. Gift, Versteinigung, Lähmung	20	20
III. Illusionen, Bezauberungen	20	35
IV. Zauber, Gegenstände	35	50

MYSTISCHE ATTRIBUTE:	Wert
Instinkt	20
Psychische Gesundheit	200
Standhaftigkeit	18
Immunitätsfaktor	0
Zaubertalent	20
Konzentrationsfaktor	21

RÜSTUNG:	WK	BBE	
SF/WF	4	BE	10

WAFFEN:	WF	TYP	INI	KKB	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK	WG
Schwerer Dolch (2)	60	SW	66	0	3	14	12	1	2	1W6+...
Waffenlos			53	0	0	5	10			
SW=2	S=3	LSK=4	SSK=5	ZH=6	STG=7	einzustzen bei Solo/Block hinter dem 3. Semikolon				

Fertigkeiten:	

Charakterspezifische Fähigkeiten
KF +1; +2 MKP je WEP-Stufe; Faktotum, kann sich in Tierart des Faktotums verwandeln; Flugbesen, Kristallkugel, kann Heiltränke brauen, besitzt einmal pro Tag die Gabe des Hellsehens; höchstens WK und SW, KK max. 20, ST -1
gehört zum Volk der Majane, kann Alte werden

Sprachen:	1, 6, 7, 9, 10 (M), 15,
Faktotum	Azriel, Rabe

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:	12.240
--------------------	--------

Psychologie:

Ruf des Warlock

Die Fertigkeiten

19	19	20	17	12	14	Tapferkeit	18	Name:	Katrina
----	----	----	----	----	----	------------	----	--------------	---------

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Waffenfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
				18	17	Kampf mit Schuss und Wurfaffen	7			7		7
			18	18	18	Kampf mit Schild	1			1		1
			18	18	18	Kampf zu Pferd	4			4		4
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	1			1		1
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	3			3		3
			18	18	18	Ringkampf	5			5		5
	18				18	Instandsetzung von Waffen	7			6		6

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Körperfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
			18	18	18	Laufen	8			8		8
			17	18		Schwimmen und Tauchen	7			7		7
			18	18	18	Klettern und Balancieren	6			6		6
					16	Reiten	6			6		6
					16	Geräuschloses Handeln	7			7		7
					17	Taschendiebstahl	3			3		3
					16	Verbergen*	7			7		7
					16	Schlösser öffnen	6			6		6
			16			Marschieren	5			4		4
			17			Saufen	3			3		3

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
	18	17				Geschmack/Geruch identifizieren*	12			8		8
		17				Lauschen	8			5		5
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	11			9		9
		16				Naturbeobachtung*	11			7		7
		16				Nahrung beschaffen	8			4		4
17					20	Tarnen*	7			5		5
	17	17				Orientierungskunst	10			5		5
					16	Fallen stellen	3			3		3
	16					Fährten lesen	6			3		3
(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeob.):3						Wagen lenken	9			9		7

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Wissens- und Heilfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
	17	18				Lesen und Schreiben	12			8		8
	18	18			20	Technisches Verständnis	5			2		2
	20	24			22	Segeln	2			2		2
	18	17				Völker und Landeskunde	7			3		3
	18	18				Menschenkenntnis	12			9		7
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	11			8		8
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	12			9		8
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	11			8		8
		16				Heilmittel erkennen	10			6		6
	16				18	Wunden behandeln	12			9		9
	17				22	Krankheiten behandeln	9			7		7
	16					Heiltränke herstellen*	3			0		7

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Charismatische Fertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
16						Überredungskunst	8			5		5
17		17				Verhandlungskunst	8			3		3
16	20					Erzählkunst und Sprachgewandtheit	8			5		5
18	17					Zeichensprache/Scharaden	9			6		6
16						Verführungskünste	11			8		8
16						Handeln*	9			6		6
16						Tiere zähmen	11			8		8
18					17	Glücksspiel	4			3		3

0	0	5	0	0	0	Restpunkte	Tapferkeitspunkte:	0
---	---	---	---	---	---	-------------------	---------------------------	---

* Proben werden vom Master durchgeführt

Ruf des Warlock

Zauberblatt für Hexen

Name: Katrina

Zauberspruch	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Verteidigungs- und Schutzzauber													
Wellerans Schutz vor Flüssigkeiten	27	192	20		30	1/min	10 min	4 qm				20	
Yllos magische Stärkung der Rüstung	29	192	27		62	10	4 ZE	Ber.				30	ein Kraut wird verwendet
Die Feuerresistenz der Ellemir	29	189	40		40	10	10 ZE	Ber.				30	
Lapalas warnender Zauber	29	190	30		50			10 m				30	
Sheonans Giftimmunität	31	191	45		80/P		24 h					70	ein Kraut wird gegessen
Abaris Umlenken von Geschossen	36	188	38		80	10	5 ZE	80 m				140	
Aranaidas Vertreiben von Dämonen	37	189	30		50	10	1 ZE					150	
Das Psi-Schild des Jaramon	41	190	45		#	10	5 ZE					200	direkt ohne ZE Konz.anwendbar
Tindalos Schutz vor Schusswaffen	41	192	45		90		1 h		1			210	
Bayardos Schutzkugel vor Zauberei	44	189	60		130	10	1 ZE	2 m				250	keine ZE Konzentration, Probe auf ü.W.
Die Schutzwälle des Schreiwer	70	-	1		100+#		#					520	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Heilzauber													
Pater Zuns Heilen leichter Wunden	27	194	30		55			Ber.				20	ein Kraut wird verwendet
PaterZuns Heilen schwerer Wunden	32	194	55		80			Ber.				70	ein Kraut wird verwendet
Merlins Macht über das Alter	75	-	200+#		600+#		konst.	Ber.				570	Grundkosten = 5 Jahre
Kampfzauber													
Das Versteinern der Sonja	40	200	45		30/60			40 m	2			200	nur auf natürliche Wesen und Untote
Tindalos Pesthand	40	201	50		60	12/ZE	6 ZE	Ber.	1			200	nur gegen Menschen etc.; nicht geg. Untote
Zauber zur Beeinflussung von Wesen													
Abacadabra	27	202	24		30		#	#				20	
Die Putzteufel des Meister Perpor	27	BM	28		4/qm			#				20	
Daleros Zauber der Dummh u. Ungesch.	28	204	35		45		#	Ber.	3			20	
Die Flucht von Mordin dem Erbarmungslosen	31	207	30		32		1 h	0 m	3			60	Zak-AUSS muss > sein als TAK d.Opfers
Der Liebeszauber von Jeff "Eye" Bone	31	206	40		40		#	10 m	3			60	ein Kraut wird verwendet
Das Faktotum der Melissa	31	207	s.Buch		10/N			Ber.				60	siehe Buch
Der Stillstand von Mordin dem Erbarm.	32	207	30		36		1 ZE	20 m	2			70	RZ wird nicht von AUSS beeinflusst
Der magische Gesang des Lomé	32	206	40		s.B.		5 min	50 m	3			80	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Der Fluch des Amargarn	33	202	#		#		#	#	4			90	
Das Vergessen der Afra	36	202	#		50/P			10 m	3			140	
Der krabbelnde Schrecken von Vreddik Rueger	37	-	43		#		#	30 m	3			150	

Befähigungszauber (Zak und andere)	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Black Overlords Verbessern der Fertigkeiten	28	224	24		15/FP		1 Pr.	Ber.				10	Fertigkeitsprobe nach spätestens 2 ZE
Das Chamäleon der Zoraima	28	227	30		30	10	5 ZE	10 m				20	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Selims Gabe der Rede	28	227	25		50/min		#	200 m				20	
Die Flinkheit der Kazina	37	226	50		65		1 ZE	Ber.				150	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Die Leichtigkeit des Milan	39	226	45		40			50 m				180	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Ilians Selbstverwandlung	44	225	65		80	10	10 ZE		4			250	RZ nicht von AUSS beeinflusst; s.Buch
Die unbelebte Gestaltwandlung des Merrick	53	-	65		60	10/3min.	2 min.	5 m	4			350	RZ sinkt je WEP-Stufe um 1%
Erschaffung von Gegenständen und Zonen	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Die Hitzezone des Timon	28	232	30		60		4 ZE	20 m				60	
Phineas' Dornenhecke	35	231	30		80	10	20 ZE	10 m	2			120	
Hastads Herbeirufen der Objekte	40	-	#		#		#	20 m				210	WD = konst., wenn MKP = konst. bez.
Naturzauber	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Der Regen der Katinka	29	234	30		50	5/2min	1 h	2 qkm				30	
Der Treibsand des Honk	33	234	40		60			30 m				90	

Reduzierung der WEP-Vergabe pro Spruch = 6 WEP