

STARTCHARAKTERE BARCAMAR FÜR DUNGEONSLAYERS 4.0

Stufe 1 mit Kulturtalenten
gemäss GRW+AVC

Startcharaktere Barcamar © 2019 Florian „Flost888“ Steuri



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

KRILVOLD DER BÄR

Volk: Mensch – Umbar
 Klasse: Krieger
 Volksfähigkeiten: Talentierte
 Stufe: 1

KRILVOLD DER BÄR		
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 4	BE: 2	VE: 0
HÄ: 3	GE: 1	AU: 0
Bewaffnung	Panzerung	
Breitschwert „Gralk“ (WB+1, GA-2) 1x Wurfmesser (WB+0)	Lederumhang (PA+0) Lederschienen (PA+1) Lederstiefel (PA+0)	
Talente: Brutaler Hieb I, Einstecker I, Jäger I, Kämpfer I, WG: Religion – Varl I		
Beute:	Einfacher Kleidung, Feuerstein & Zunder, Wasserschlauch, 2x Lynzblatt, 3x Fackel, 1x Decke, 1x Rucksack, 1x Waffenpaste, 2x Tagesration, Angelhaken und Schnur Vermögen: 2 GM, 2 SM, 7 KM	
GH: 3	GK: no	EP: 76

ALENIA OLARORIS

Volk: Elf – Waldelfin
 Klasse: Späherin
 Stufe: 1
 Volksfähigkeiten: Nachtsicht, Unsterblich, Zielsicher

ALENIA OLARORIS		
KÖR: 5	AGI: 8	GEI: 7
ST: 0	BE: 2	VE: 2
HÄ: 2	GE: 4	AU: 0
Bewaffnung	Panzerung	
Kurzbogen (WB+1, Ini+1) Jagdmesser (WB+1)	Blattfarbener Umhang (PA+0)	
Talente: Diener des Lichts I, Fieser Schuss I, Heimlichkeit I, Instrument – Flöte I, Wahrnehmung I		
Beute:	Einfacher Kleidung, Feuerstein & Zunder, Flöte, Wasserschlauch, 5x Lynzblatt, Schreibzeug (Federkiel, Tinte, 18xPergament), 1x Tagesration, 1x Decke, 1x Rucksack Vermögen: 3 GM, 2 SM, 0 KM	
GH: 1	GK: no	EP: 49

VIKTOR MAGANTI

Volk: Mensch – Zasar
 Klasse: Zauberer
 Volksfähigkeiten: Talentierte
 Stufe: 1

VIKTOR MAGANTI		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8
ST: 0	BE: 0	VE: 3
HÄ: 2	GE: 4	AU: 1+1
Bewaffnung	Panzerung	
Kampfstab (WB+1, ZZ+1)	Robe (runenbestickt, AU+1)	
	Feuerstrahl (ZB+2, PW: 14)	
Talente: Ausweichen I, Bildung I, Feuermagier I, Glückspilz I, Heimlichkeit I		
Beute:	Einfacher Kleidung, Pumflose, Turban, Feuerstein & Zunder, Wasserschlauch, 2x Lynzblatt, Sitzteppich, 100x Tee, 1x Decke, 1x Tragetasche Vermögen: 1 GM, 5 SM, 0 KM	
GH: 1	GK: no	EP: 54

NORAN ISENFEST

Volk: Zwerg – Bergzweig
 Klasse: Krieger
 Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Langlebig, Zäh
 Stufe: 1

NORAN ISENFEST		
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 4	BE: 2	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
Bewaffnung	Panzerung	
Hammer (WB+2, GA-2)	Helm (PA+1, Ini-1) Metallschild (PA+1, L-0.5)	
Talente: Blocker I, Parade I, Waffenkenner: Hämmer I, WG: Höhlenkunde I		
Beute:	Einfacher Kleidung, Feuerstein & Zunder, Metkrug, Wasserschlauch, 2x Waffenpaste, 2x Lynzblatt, 1x Decke, 1x Rucksack Vermögen: 2 GM, 0 SM, 0 KM	
GH: 4	GK: no	EP: 77