

PERSÖNLICHE DATEN

Na

14

10

12

9

13

13

15

15

		Eigenschaften: 101 Punkte - Kosten: 585 A
ame	Ingrrosch, Sohn des Xorok	

Familie	Xorok	Geburtsort	Calbrozi	m
Geburtsdatum	Rahja, Tag 5	Alter	53	Geschlecht m
Spezies	Zwerg	Größe	135	Gewicht 65
Haarfarbe	Schwarz	Augenfarbe	Braun	
Kultur	Ambosszwerge	Profession	Zwergenl	krieger nach Hardas
Titel		Sozialstatus	Frei/2	

Charakteristika

Sonstiges eigentlich 8 AP gesamt und AP ausgegeben weniger wegen vergünstigten Verbesserungen, die das selbstrechnende Sheet kaputt machen.

Erfahren (1100 AP)

AP gesamt 1184 AP verfügbar 1

AP ausgegeben

Porträt/Wappen

Erfahrungsgrad

Vorteile 78 AP

Dunkelsicht II / Giftresistenz I / Hohe Lebenskraft II / Immunität gegen Tulmadron / Reich I / Schwer zu verzaubern / Waffenbegabung (Zweihandhiebwaffen) / Zwergennase

Bonus/ Malus Wert Zukauf Max Energien: 0 AP Lebensenergie 38 2 0 40 (GW der Spezies + KO + KO) Grundwert: perm. verloren: Astralenergie (20 durch Zauberer + Leiteig.-Bonus) perm. eingesetzt/davon zurückgekauft: Karmaenergie (20 durch Geweihter + Leiteig.-Bonus)

Nachteile -73 AP

Angst vor ... II dem Meer / Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile) / Prinzipientreue I (Loyalität) / Prinzipientreue II (Zwergischer Ehrenkodex) / Schlechte Eigenschaft (Geiz, Goldgier) / Unfähig (Schwimmen) / Verpflichtungen I (Dienstherr)

Seelenkraft

Zähigkeit

1183

(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6) Grundwert:

perm. eingesetzt/davon zurückgekauft:

-4 4

2

(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)

-4

Ausweichen (GE/2) optionale Parade Erhöhung:

Initiative

(GW der Spezies)

0 14

7

(MU+GE)/2

3AP

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis: Heimat: Ort / Werte schätzen

Schicksalspunkte

Geschwindigkeit

Wert Bonus Max Aktuell 3 0 3



SPIELWERTE

ми **14** кі 10

12

сн **9**

13

13

15

кк 15

Fertigkeiten

TALENT	Probe	BE	SF.	Fw	R	Anmerkung	TALENT	PROBE	BE	SF.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente	MU/GE/KK	X 300		36		S. 188-194	Wissenstalente	KL/KL/IN	35,3		56		S. 201 - 206
Fliegen	MU/IN/GE	JA	В	0	-		Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	Nein	A	0	-	
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0	-		Geographie	KL/KL/IN	Nein	В	4	-	
Klettern	MU/GE/KK	JA	В	2	+3		Geschichtswissen	KL/KL/IN	Nein	В	6	-	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	4	+2		Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	В	3	-	
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	В	10	+0		Kriegskunst	MU/KL/IN	Nein	В	8	-	
Reiten	CH/GE/KK	JA	В	0	-		Magiekunde	KL/KL/IN	Nein	С	0	-	
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	В	0	-	N	Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	В	1	-	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	7	+1		Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	4	-	
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0	-		Rechtskunde	KL/KL/IN	Nein	A	4	-	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	4	-	VV	Sagen & Legenden	KL/KL/IN	Nein	В	5	-	
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0	-		Sphärenkunde	KL/KL/IN	Nein	В	0	-	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	В	0	-		Sternkunde	KL/KL/IN	Nein	A	0	-	
Verbergen	MU/IN/GE	JA	С	1	-								62 AP/5,2 AP
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	9	-		Handwerkstalente	FF/FF/KO					S. 206 - 213
						96 AP/6,9 AP	Alchimie	MU/KL/FF	JA	С	0	-	
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH					S.194-198	Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	В	0	-	
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	В	0	-		Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Betören	MU/CH/CH	EVTL	В	0	-		Handel	KL/IN/CH	Nein	В	1	-	
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	В	7	-		Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	В	1	-	
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	В	1	-		Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	В	0	-	
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	С	0	-	S	Heilkunde Seele	IN/CH/KO	Nein	В	0	-	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	С	3	-		Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	8	-	
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	С	0	-		Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	В	0	-	
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	В	0	-		Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	7	-	NN	Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	В	0	-	
						53 AP/5,9 AP	Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0	-	
Naturtalente	MU/GE/KO					S. 198 - 201	Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	С	8	+1	
Fährtensuchen	MU/IN/GE	JA	С	1	-		Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0	-	
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0	-		Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	С	1	-	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0	-		Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	2	+3	
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	В	5	-	S	Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0	-	A PARTIE OF THE
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	С	0	-		Sf. = Steigerungsfaktor, Fv	v = Fertigke	ITSWERT	r, R =	Rout	INE	65 AP/3,8 AP

Sprachen

Wildnisleben

Rogolan	III (MS)
Garethi	III

MU/GE/KO

Schriften

Rogolan-Runen Kusliker Zeichen 6AP

22 AP/3,1 AP

Routineproben	
ALLE PROBEN-EIGENSCHAFTEN AUF 13+	
OPTIONAL:	
je fehlendem Eigenschaftspunkt	
FW um drei höher als angegeben	

PROBEN- MOD.	nötiger Fw	PROBEN- MOD.	NÖTIGER FW
ab +3	1	-1	13
+2	4	-2	16
+1	7	-3	19
+/-0	10	11.00	

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	7	8	9	10	11	12	13
IN	9	10	11	12	13	14	15
СН	6	7	8	9	10	11	12
FF	10	11	12	13	14	15	16
GE	10	11	12	13	14	15	16
ко	12	13	14	15	16	17	18
KK	12	13	14	15	16	17	18

Qualitätsstufen

FERTIGKEITS- PUNKTE	QUALITÄTS- STUFE
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6
16+	6



KAMPF

LE	AW	INI	SK	ZK	ws
40	7	14	2	4	8

MU	
4	,

KL	
10	

٧	ĸ,
12	

FF	
13	

е ко 13 15 кк **15**

Kampftechniken

KAMPFTECHNIKEN	LEITEIG.	SF.	KTW.	AT/FK	PA	SEITE
Armbrüste	FF	В	11	12	X	KSC 84
Bögen	FF	С	6	7	X	KSC 84
Wurfwaffen	FF	В	6	7	X	KSC 84
Dolche	GE	В	10	12	6	KSC 71
Fechtwaffen	GE	С	6	8	4	KSC 71
Hiebwaffen	KK	С	13	15	9	KSC 71
Kettenwaffen	KK	С	6	8	X	KSC 72
Lanzen	KK	В	6	8	5	KSC 72
Raufen	GE/KK	В	12	14	8	KSC 72
Schilde	KK	С	13	15	9	KSC 72
Schwerter	GE/KK	С	6	8	5	KSC 73
Stangenwaffen	GE/KK	С	6	8	5	KSC 73
Zweihandhiebwaffen	KK	С	12	14	8	KSC 73
Zweihandschwerter	KK	С	6	8	5	KSC 73

Kampftechniken: 96 AP

Lebensenergie

Max	Aktuell		14 M
40			
			1000 750 700
	30	1/4 verloren (+1 Schmerz)	
	20	1/2 verloren (+1 Schmerz)	
	10	3/4 verloren (+1 Schmerz)	

5 oder niedriger (+1 Schmerz)
o oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik	SCHADENSB.	TP	AT/PA Mod.	REICHWEITE	BF	BS	AT	PA	GEWICHT
Waldwachter Felsspalter	Zweihandhiebwaffen	KK 12	2W6 +2 2W6+5	0 -3	mittel	11	S. S.	14	5	3,5
Schwerer Dolch	Dolche	GE 14	1W6 +2 1W6+2	0 -1	kurz	14	1000	12	5	0,75
Waffenlos	Raufen	GE/KK 14	1W6 +0 1W6+1	0 0	kurz			14	8	STORES
Zwergenskraja	Hiebwaffen	KK 13	1W6 +3 1W6+5	0 -1	mittel	12		15	8	2

Fernkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik	LADEZEITEN	TP	MUNITION	REICHWEITE	BF	BS	FERNKAMPF	GEWICHT
Windenarmbrust	Armbrüste	25 Akt	2W6+6	Bolzen	25/100/200	6	73	12	7,25

125 AP

Rüstungen

Rüstung	ST.	VE	RS	BE	Zus. Abzüge	GEWICHT	REISE, SCHLACHT
Kettenhemd	13		4	0 (2)	-	10	

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	STR.	BF	BS	AT/PA Mod.	GEWICHT
Großschild	30	10		-1/+3	6
	7 19 9				40000

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I-II / Finte I / Schildspalter / Vorstoß / Wuchtschlag I / Hardas-Stil

Animosität	Zustände	STATUS
Belastung	Bewegungsunf.	Liegend
Ber./Überan.	Bewusstlos	Pechmagnet
Betäubung	Blind	Stumm
Entrückt	Blutrausch	Taub
Furcht	Brennend	Überrascht
Paralyse	Eingeengt	Übler Geruch
Schmerz	Fixiert	Unsichtbar
Trance	Handlungsunf.	Vergiftet
Verwirrung	Hörigkeit	Versteinert
	Krank	ATT COLORS



BESITZ

ми **14** кі 10 in **12** сн **9**

_{FF}

13

ко 15 кк 15

Ausrüstung Geldbeutel

GEGENSTAND	#	WERT	GEW.	Wo getragen	GEGENSTAND	#	WERT	Gew.	Wo getragen	Dulman	190-28
Windenarmbrust	0	450	7,25	Fernkampfwaffe	Bronzeamulett (roter Salamander)		100		3	Dukaten	27
Beil		20	0,75	Lederrucksack	Bärenfell (magischer Bornbär)					Silbertaler	84
Essbesteck		0,5	0,1	Lederrucksack						Heller	o
Fackel	1	0,5	0,5	Lederrucksack						Kreuzer	25
Feuerstein & Stahl		3	0,25	Lederrucksack						m Indianata a	
Geldbeutel		1	0,05	Lederrucksack						Edelsteine	
Holzschale	8	0,8	0,2	Lederrucksack							
Kletterseil (Standard), je m	10	1	0,5	Lederrucksack							
Messer		10	0,25	Lederrucksack							
Nadel- und Zwirnset		4,5	0,1	Lederrucksack							
persönliche Dinge		4,7	2,175	Lederrucksack							
Proviant für 1 Tag (mit Getränk)	5	0,5	1,5	Lederrucksack							
Verband	7	1,25	0,005	Lederrucksack		83					
Waffenpflegeset (Schleifstein, Tücher)	1	1	1	Lederrucksack			Tirk.			Schmuck	
Wasserschlauch		5,5	0,25	Lederrucksack							
Wolldecke		2	1,5	Lederrucksack		4					
Wurfhaken	18	7	1	Lederrucksack							
Zunderdose (Platz für 25 Port.)		1	0,2	Lederrucksack				1000			
Großschild	13	100	6	Nahkampfwaffe				7			
Waffenlos		0		Nahkampfwaffe							
Waldwachter Felsspalter	1	220	3,5	Nahkampfwaffe						O mariant	
Zwergenskraja		100	2	Nahkampfwaffe						Sonstiges	
Schwerer Dolch	6	60	0,75	Nahkampfwaffen							
Kettenhemd		250	10	Rüstung							
Zunder	25	0,008	0,001	Zunderdose							
Becher		0,3	0,1					PIN.			
Dietrich	1	5	0,25	THE YEAR		63			Sales Nices		
Kleidungspaket: Frei		25	1					137			
Lederrucksack		34	2					100		The select C4	
Unterkleidung für Metallrüstungen	31	12	2,5							Tragkraft (KK x 2, in Stein)	30
										Gewicht (insgesamt in Stein)	48,985
GESAMT 8	889	9,25	48,	985	GESAMT	()	(Wert (insgesamt in Silbertalern)	889,25

Tier

Name		Gri	iße		Тур			AP	118	1 0
MU	KL	IN		СН	FF	GE		ко		KK
LeP	AsP	Akt.	vw	SK	ZK	RS	BE		INI	GS
Angriff	AT	TP		RW	Angriff	AT		TP		RW
Talente										

Porträt

Vorteile/Nachteile

Sonderfertigkeiten