MU 13 KL 13 IN 11 **CH** 9 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 2 **MR** 4 \mathbf{GS} 5

Name: Ramox, Sohn des Topax

Kultur: Ambosszwerge Rasse: Zwerg

Profession: Söldner/Schweres Fußvolk

Geburtsdatum: 26. Phex 1003 BF Geschlecht: männlich

Größe: 69 Finger (139 cm) **Gewicht:** 59 Stein Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz

Stand: Titel:

Vorteile und Nachteile

Dämmerungssicht; Resistenz gegen Gift mineralische Gifte; Resistenz gegen Krankheiten; Schwer zu verzaubern; Veteran; Geiz: 6; Goldgier: 5; Größenwahn: 6; Meeresangst: 5; Platzangst: 2; Tollpatsch; Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen; Zwergenwuchs;

LeP: 9 **Basis AT:** 8 **FK:** 7 **INI:** 10 AP: 1030 18 12 **Stufe:** $\overset{\text{-}}{20}^{}$ AP*: **AuP:** 41 13 10 PA: Ausweichen: Stufe*:

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit; Finte; Formation; Höhlenkundig; Kulturkunde (Ambosszwerge) Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, Lang); Rüstungsgewöhnung II; Schildspalter; Sturmangriff; TS Zweihandhiebwaffen (Felsspalter); Wuchtschlag:

Felsspalter

DK: N INI: -1 AT: 15 PA: 12 TP: 2W+2 BF: 2

DK: INI: AT: PA: TP: BF:

INI: WM: PA: BF:

FK: TP: Entf: / / / TP-Entf:

Rüstung

Ko 0 Br 4 Rü 4 Ba 4 LA 3 RA 3 LB 2 RB 2 **Ges.** 3 **gRS** 3 **gBE** 1

Gaben (G)		Т	aW
Kampftechnik	en BE	AT/PAT	<u>aW</u>
Armbrust	BE-5	13 c	6
Dolche	BE-1	10 9 D	3
Hiebwaffen	BE-4	10 10 D	4
Raufen	BE	$1010\mathrm{c}$	4
Ringen	BE	11 11 р	6
Säbel	BE-2	8 8 D	0
Wurfmesser	BE-3	7 с	0
2H Hiebwaffen	BE-3	14 13 D	11
(Felsspalter)			
Körperliche T	alente (D)	BET	aW
Akrobatik	(MU/GE/KK)	BEx2	-3
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	3
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	2
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	<u> </u>
Reiten	(CH/GE/KK)	BE-2	$\overline{1}$

(Felsspalter)			
Körperliche Ta	alente (D)	BET	aW
Akrobatik	(MU/GE/KK)	BEx2	<u>-3</u>
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	3
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	2
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	2
Reiten	(CH/GE/KK)	BE-2	-1
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	2
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx2	-3
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		3
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	1
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	0
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->BE	1
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx2	0
Zechen	(IN/KO/KK)		7
Gesellschaft (B	3)	T	aW
Gassenwissen	(KL/IN/CH)		<u>-1</u>
Menschenk.	(KL/IN/CH)		2
Überreden	(MU/IN/CH)	0

			_
Natur (B)		TaW	7
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	2	
Fallen stellen	(KL/FF/KK)	2	
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)	6	
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	1	
Orientierung	(KL/IN/IN)	4	
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	<u>-1</u>	
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	6	
Wissen (B)		TaW	7
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	5	
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	1	
Heraldik	(KL/KL/FF)	1	
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	3	
Mechanik	(KL/KL/FF)	5	
Rechnen	(KL/KL/IN)	5	
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	1	
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	2	
Schätzen	(KL/IN/IN)	5	
Tierkunde	(MU/KL/IN)	2	
Sprachen (A) (K)	L/IN/CH)	K TaW	7
Garethi		18 <u>13</u>	
Rogolan		21 11	
Schrift (A) (KI	/KL/FF)	K TaW	7
Kusliker Zeichen		10 3	
Rogolan		11 8	
Handwerk (B)		TaW	1
Bergbau	(IN/KO/KK)	2	
Feinmechanik	(KL/FF/FF)	0	
Grobschmied	(FF/KO/KK)	3	

Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	2
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	6
Kochen	(KL/IN/FF)	2
	(KL/FF/FF)	2 2 4 2 3
<u>Lederarbeiten</u>		
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	4
<u>Schneidern</u>	(KL/FF/FF)	2
Zimmermann	(KL/FF/KK)	3
	_	

Name:	Ramox, Sohn des Topax
Rasse:	Zwerg
Kultur:	Ambosszwerge
Profession:	Söldner/Schweres Fußvolk

Geschlecht:	männlich	Stand:
Geburtsdatum:	26. Phex 1003 BF	Titel:
Größe:	69 Finger (139 cm)	Sozialstatus: 2
Gewicht:	59 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe:	schwarz	
Augenfarbe:	schwarz	
Aussehen:		

Vorteile und Nachteile

Dämmerungssicht, Resistenz gegen Gift mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Veteran, Geiz: 6, Goldgier: 5, Größenwahn: 6, Meeresangst: 5, Platzangst: 2, Tollpatsch, Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen, Zwergenwuchs,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	13	13
Klugheit	0	13	13
Intuition	0	11	11
Charisma	0	9	9
Fingerfertigkeit	1	10	11
Gewandtheit	-1	13	12
Konstitution	2	13	15
Körperkraft	2	13	15
Geschwindigkeit (GS)	-2	8	5

Basiswerte		1	.	.	.	
		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	14	20	37	0	8
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	21	20	41	0	15
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-4	8	4	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	10	10		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	7	8	GP-Sta	rt: 120
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	7	7	GP-Re	st: 0

Abenteuerpunkte:	1030 Verfügbar:	0 Eingesetzt:	1030	Stufe: 1 [1]
------------------	-----------------	---------------	------	--------------

Ν	O	t12	ze	n

MU:13 KL:13 IN	V ::	11	Cl	H: 9]	FF:1	1 GE:12 KO:15 KK:15 BE: 1		
Sonderfertigkeiten (allgeme	in)						M. (D)		
Höhlenkundig; Kulturkunde (Ambosszwe							Wissen (B)	TaV	<u>~</u>
Tromenkundig, Kutturkunde (Ambosszwe	ige	,					Gesteinskunde (KL/IN/FF)	5	
							Götter und Kulte (KL/KL/IN)	1	—
							Heraldik (KL/KL/FF)	1	_
Gaben (F)					LТ	aW	Kriegskunst (MU/KL/CH)	3 5	_
T					1,	1	Mechanik (KL/KL/FF)	5	_
						1	Rechnen (KL/KL/IN)	_	_
- 							Rechtskunde (KL/KL/IN)	1	_
Kampftechniken		BE	ΙΔΊ	PA	Lт	aW	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	2	—
Armbrust (Ar)	С	BE-5	13	. 1 / 1	6		Schätzen (KL/IN/IN)	5	—
Dolche (Do)	-	BE-1	10	9	3		Tierkunde (MU/KL/IN)	2	
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	10	10	4		·		
Raufen (Ra)	С	BE-4	10	10	4	+	·		Щ_
Ringen (Ri)	D	BE	11	11	6	+	Company (VI /DI/CID)		
Säbel (Sä)	D D	BE-2	8	8	0		Sprache (KL/IN/CH) Komp	TaV	<u>~</u>
	C		7	8	0		Garethi A 18	13	
Wurfmesser (Wm)	+-	BE-3	14	1.2			Rogolan A 21	11	<u> </u>
Zweihandhiebwaffen (2H)	D	BE-3	14	13	11			_	<u> </u>
(Felsspalter)	⊢								
	⊢								
	L						Schrift (KL/KL/FF) Komp	TaV	W
V"				DE		***	Kusliker Zeichen B 10	3	
Körperliche Talente (D)			-	BE	_	aW	Rogolan A 11	8	
Akrobatik (MU/GE/KK)			-	BEx2	-3	+			
Athletik (GE/KO/KK)			-	BEx2	3		. <u> </u>		
Klettern (MU/GE/KK)			-	BEx2	2	_	•		
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			-	BEx2	2	4	Handwerk (B)	TaV	W
Reiten (CH/GE/KK)			_	BE-2	-1	4	Bergbau (IN/KO/KK)	2	
Schleichen (MU/IN/GE)			-	BE	2		Feinmechanik (KL/FF/FF)	0	
Schwimmen (GE/KO/KK)			1	BEx2	-3		Grobschmied (FF/KO/KK)	3	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)			_		3		Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	2	
Sich verstecken (MU/IN/GE)			!	BE-2	1		Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	6	
Singen (IN/CH/CH)			_	BE-3	0		Kochen (KL/IN/FF)	2	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				0->BE	1		Lederarbeiten (KL/FF/FF)	2	
Tanzen (CH/GE/GE)			1	BEx2	0		Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	4	
Zechen (IN/KO/KK)					7		Schneidern (KL/FF/FF)	2	
							Zimmermann (KL/FF/KK)	3	
Gesellschaft (B)					Та	aW			
Gassenwissen (KL/IN/CH)					-1				
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)					2				
Überreden (MU/IN/CH)					0		. 🕇		
							. 🕇		
								\neg	
Natur (B)					Ta	aW			
Fährtensuchen (KL/IN/KO)					2		.	\neg	
Fallen stellen (KL/FF/KK)					2				
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)					6		. 🕇		
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)					1				
Orientierung (KL/IN/IN)					4		† † † † † † † † † † † † † † † † † † †	\neg	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)					-1		†		
Wildnisleben (IN/GE/KO)					6		 	\neg	
							· 	-	
							· 	_	
						Ī	· 	-	
							· 	-	
						1	 	\neg	
							·	\neg	
						T	· +	-	

Attacke-Basiswe	ert: 8 P	arade-Basi	swert: 8	Fe	rnkan	npf-Ba	siswe	ert: 7	Initiativ	e-I	Basi	swe	rt: 1	0
Nahkampfwaffe	I TYP/	BE IDK	I TP	TP/KK	LINI	IWM	ΙΔΤ	ΙΡΔ	l TP	ΙR	ruc	hfak	tor	
Felsspalter (R)	2H / BE		2W+2	14 / 2	-1	0 /-2	15	12	2W+2	\vdash	2	IIIak	101	П
reisspatter (IC)	2H / BE/	3 11	2 77 12	14/2	-1	07-2	13	12	2 44 1 2		+	H	+	\vdash
										H	+	+		\vdash
										H	+	+		\vdash
										H	+	Ħ	+	\vdash
					<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>						
Sonderfertigkeiten: Aufm Rüstungsgewöhnung II; S	erksamkeit; childspalter	Finte; Form Sturmangri	ation; Nie	ederwerfen tschlag;	; Rüstu	ıngsgev	vöhnu	ng I (K	<u>Cettenhemd</u>	, La	ng):			
Fernkampfwaffe	TYP/el	BE TP	Ent	fernung	T	P/Entf	ernur	ng []	FK Anz	ahl	Ge	scho	sse	
	-	-	<u>-</u>		-	=	=	_						
Waffenloser Kampf	ТР	KK I I	NI A	T PA	Т	P(A)	l _{Ma}	ınöveı	••					
Raufen				0 9		W+1								
Ringen				1 10		$\overline{W+1}$								
	•		•	•	•	==								
Schild	Тур	INI	WM	PA B	ruchfa	ktor	l							
			1	+	\vdash	$\vdash \vdash \vdash$	 —							
				<u> </u>		Щ	l —							
Wundschwelle: 8	Max 1/2	1/3 1/4						GS:5						
Lebensenergie	37 18	12 9												
Ausdauer	41 20	13 10												
Karmaenergie 	s - BE =	+MOD	+ W6 =_	I										
D	CC	(1.												
Rüstung nach Tro	etterzon	en (aktıv	V)	ا ما	lr p	lpr	, I	C	l na l	ъ.	_	La		، ما
Name Ko Werte 0		<u>Rü Ba</u> 4 4	LA 3	RA 3	LB 2	RI 2	3	Ges.	gRS 3	<u>gB</u>	E	Ge	W	Preis
Werte 0	4	4 4	3	3	12			3	3	1		\vdash		
			-						+ +			+		
ı	<u> </u>	I	ı	ı	ı	- 1	ı		<u> </u>			1		1
Pijetungeetijele	RS E	Ε Δ11	sweic	hen					Links		1	Re	cht	-c
Rüstungsstück Kettenhemd, Lang				nen BE+ MO	D =		$\frac{1}{D}$	oi= -	+		\dashv			$\frac{1}{2}$
Cucinionia, Lang	+ +	<u>-</u> '^-	Daoio - E	, IVIO	ט			<u>eine</u>			_			
	++	- 8	- 1	<u> </u>	=	8 l		rme	00		_		<u>ر</u>	0
	+	تـــاا				ر <u> </u>	H	üfte	<u> </u>			<u>0</u>		
	++	$- \lceil \overline{W_1} $	ınden	(AT,PA,GE,I	NI)-2. GS	$_{S-1}$	$\overline{\mathbf{B}}$	rust		C	\overline{C}	\overline{O}		
Summe	e: 3	$ \square$ \frown	$\cap \bar{\cap}$			\frown I		opf		\overline{C}) (O		
Suilling	, I ₂	\Box					<u> </u>	- 17 ·	1	_				
Augrijatung 7.14	ahör un	1 W/05155	/All/02											
Ausrüstung, Zub	choi un	ı vv CIKZ	Leuge											
										_				-

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

elsspalter 1 150.0 euerstein u Stahl 1 5.0 Iemd 1 15.0 Iologe 1 30.0 Iose 1 30.0 Iose 1 400.0 Iohlestift 5 20.0 Iompated 1 8.0 Iodedergürtel 1 8.0 Iodedergürtel 1 40.0 Iomederschuhe 1 40.0 Iomederschuhe 1 40.0 Iomederschuhe 1 40.0 Iomederschuhe 1 10.0 Iomeder	Kleidung					
150.0						
150.0						
elesspalter						
euerstein u Stahl 1 5.0 lemd 1 15.0 lose						
Selsspalter	Augriigtung	A		[w ₂ t ₂ 2]	Vermögen	
Seuerstein u Stahl				wo getragen?	vermogen	
Hemd						
Solution 1 3.0 1 3.0 1 3.0 1 400.0			_	 		
Settenhemd, Lang			1		-	
Achlestift 5 20.0			1	 		
Kohlestift 5 20.0 Lampenöl 5 50.0 Ledergürtel 1 8.0 Lederrucksack (15 Stein) 1 40.0 Lederschuhe 1 40.0 Lineal, Messing 1 8.0 Messer 1 10.0 Spaten 1 80.0 Wasserschlauch (5 Schank) 1 5.0 Öllampe 1 10.0			1			
Ampenöl						
Deckergitre						
Proviant Rationen						
Lederschuhe		1			Proviant	Rationen
Messer 1 10.0 Papier 10 30.0 Spaten 1 80.0 Wasserschlauch (5 Schank) 1 5.0 Öllampe 1 10.0	Lederschuhe	1				
Messer 1 10.0 Papier 10 30.0 Spaten 1 80.0 Wasserschlauch (5 Schank) 1 5.0 Öllampe 1 10.0		1				
Spaten 1 80.0 Wasserschlauch (5 Schank) 1 5.0 Dillampe 1 10.0	Messer	1	10.0			
Wasserschlauch (5 Schank) 1 5.0 Dilampe 1 10.0	Papier	10	30.0			
Dilampe 1 10.0	Spaten	1	80.0			
	Wasserschlauch (5 Schank)	1	5.0			
Verbindungen	Öllampe	1	10.0			
Verbindungen						
Verbindungen Output						
Verbindungen						
Verbindungen Verbindungen						
Verbindungen						
Verbindungen			-	<u> </u>		l
Verbindungen			-			
					Verbindungen	
				 		
			-	 		
				 	-	
					-	