

Name: Ramox, Sohn des Topax

Rasse: Zwerg

Kultur: Ambosszwerge

Profession: Söldner/Schweres Fußvolk

Geschlecht: männlich

Geburtsdatum: 26. Phex 1003 BF

Größe: 69 Finger (139 cm)

Gewicht: 59 Stein

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Aussehen:

Stand:

Titel:

Sozialstatus: 2

Familie/Herkunft/Hintergrund

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

		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	GP-Start: 120 GP-Rest: 0	
AT-Basiswert	$(MU+GE+KK)/5$	0	8	8		
PA-Basiswert	$(IN+GE+KK)/5$	0	7	8		
FK-Basiswert	$(IN+FF+KK)/5$	0	7	7		

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

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)
Höhlenkundig; Kulturkunde (Ambosszwerge);

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken		BE	AT PA	TaW
Armbrust (Ar)	C	BE-5	13	6
Dolche (Do)	D	BE-1	10 9	3
Hieb Waffen (Hi)	D	BE-4	10 10	4
Raufen (Ra)	C	BE	10 10	4
Ring en (Ri)	D	BE	11 11	6
Säbel (Sä)	D	BE-2	8 8	0
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	7	0
Zweihandhieb Waffen (2H) (Felsspalter)	D	BE-3	14 13	11

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Akrobatik (MU/GE/KK)	BEx2	-3
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	3
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	2
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	2
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	-1
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	2
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	-3
Selbstbeherrschung (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
Zehen (IN/KO/KK)		7

Gesellschaft (B)		TaW	
	Gassenwissen (KL/IN/CH)	-1	
	Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	2	
	Überreden (MU/IN/CH)	0	

[illegible]

Wissen (B)	TaW	
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 und Legenden (KL/IN/CH)	2	
Schätzen (KL/IN/IN)	5	
Tierkunde (MU/KL/IN)	2	

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW
Garethi	A	18	13
Rogolan	A	21	11

Schrift	(KL/KL/FF)	Komp	TaW
Kusliker Zeichen	B	10	3
Rogolan	A	11	8

[illegible]

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 7 Initiative-Basiswert: 10

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor							
Felsspalter (R)	2H / BE-3	N	2W+2	14 / 2	-1	0 / -2	15	12	2W+2	2	2						

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Finte; Formation; Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, Lang);
 Rüstungsgewöhnung II; Schildspalter; Sturmangriff; Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse							

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	10	9	1W+1
Ringn	10/3	+0	11	10	1W+1

Manöver:

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor							

Wundschwelle: 8	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	37	18	12	9
Ausdauer	41	20	13	10

GS:5

	Max
Astralenergie	
Karmaenergie	

Initiative 10 | INI-Basis - BE = ____ +MOD + W6 = ____ |

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	0	4	4	4	3	3	2	2	3	3	1		

Rüstungsstück	RS	BE
Kettenhemd, Lang	4	4
Summe:	3	1

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$\underline{8} - \underline{1} + \underline{1} = \underline{8}$$

Wunden

(AT,PA,GE,INI)-2, GS-1

○○○○○○○○○○

	Links	Rechts
Beine	○○○	○○○
Arme	○○○	○○○
Hüfte		○○○
Brust		○○○
Kopf		○○○

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

[illegible]Vermögen[illegible]

Verbindungen

Notizen