# Romoxosch

## Sohn des Dwarosch

**Ambosszwergischer Krieger**
**aus Angbar im Kosch**

braune Augen, kupferrotes Haar, 1,4 Schritt groß, frei, 67 Stein schwer, 40 Götterläufe alt, ledig, sucht Vorteil im Wettbewerb um Zwergenfrauen, wurde bestohlen, hat in Taverne gearbeitet, musste unwürdige Arbeiten verrichten

**Vorteile**

Hohe Lebenskraft IV [+4 Lebensenergie], Reich I [+250 Silber], Zäher Hund [Schmerz -1], Zwergennase [Schätze & Fallen finden +1], Dunkelsicht I

**Nachteile**

Unfähigkeit Schwimmen, Goldgier, Jähzorn [Willenskraft um zu widerstehen], Angst vor Höhe II, Meer II, Reptilien II

**Allgemeine Sonderfertigkeiten**

Ortskenntnis Angbar/Kosch, Fallen entschärfen,

**Kampfsonderfertigkeiten**

Belastungsgewöhnung II, Eiserner Wille II [SK+2], Zweihandhiebwaffen, Schnellladen Armbrust, Finte I [AT-1 PA-2], Wuchtschlag II [AT-2/-4, TP+2/+4], Vorstoß [AT+2 keine Verteidigung]

| Mut | Klugheit | Intuition | Charisma | Finger-fertigkeit | Gewandt-heit | Konsti-tution | Körper-kraft |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MU** | **KL** | **IN** | **CH** | **FF** | **GE** | **KO** | **KK** |
| **13** | **10** | **12** | **9** | **13** | **13** | **15** | **15** |

| | |
|---|---|
| Abenteuerpunkte (AP) | **1100, davon 5 übrig** |
| Lebensenergie (LeP) | **42** |
| Seelenkraft (SK) | **2** |
| Zähigkeit (ZK) | **4** |
| Ausweichen (AW) | **7** |
| Initiative (INI) | w6+**13** |
| Geschwindigkeit (GS) | **6** Schritt/Aktion |
| Wundschwelle (KO/2) | **8** |
| Schicksalspunkte | **3** |
| Sozialer Stand | **Frei (SO 7)** |

**Sprachen:** Rogolan (Muttersprache), Garethi II
**Schriften:** Rogolan Runen, Kusliker Zeichen

| **Nahkampf** | AT | PA | KTW | Reichweite | Treffer-punkte |
|---|---|---|---|---|---|
| **Felsspalter** 2H 0/-2 | **14** | **7** | 13 | mittel | **2w6+2** |
| **Dolch** 0/0 | **7** | **4** | 6 | kurz | **w6+2** |
| **Waffenlos** | **13** | **8** | 12 | kurz | **w6+1** |

| **Fernkampf** | Attacke (AT) | KTW | Reichweite in Schritt | Treffer-punkte |
|---|---|---|---|---|
| **Leichte Armbrust**<br>Laden: 4 Aktionen<br>Zielen: AT+2 pro Aktion | **13** | 12 | **10** +2AT+1TP<br>**50**<br>**80** -2AT-1TP | **w6+6** |
| **Dolch werfen** | **7** | 6 | 2/10/15 | **w6+1** |

| **Rüstung** | Rüstungs-schutz | Belastung | Geschwin-digkeit | Initiative |
|---|---|---|---|---|
| **Kettenrüstung** | **4** | **0** | - | - |

| **Zustand** | I -1 | II -2 | III -3 | IV -4 |
|---|---|---|---|---|
| Schmerz | 21 | 11 | 5 | - |
| Furcht | | | | |
| Lähmung | | | | |
| Verwirrung | | | | |
| | | | | |

| Talent | | Probe | FW |
|---|---|---|---|
| **Körpertalente** | | | |
| Fliegen | MU IN GE | 14 12 13 | 0 |
| Gaukeleien | MU CH FF | 14 9 13 | 0 |
| Klettern | MU GE KK | 14 13 15 | 7 |
| Körperbeherrschung | GE GE KO | 13 13 15 | 10 |
| Kraftakt | KO KK KK | 15 15 15 | 10 |
| Reiten | CH GE KK | 14 13 15 | 0 |
| Schwimmen (unfähig) | GE KO KK | 13 15 15 | 0 |
| Selbstbeherrschung | MU MU KO | 14 14 15 | 7 |
| Singen | KL CH KO | 10 9 15 | 0 |
| Sinnesschärfe | KL IN IN | 10 12 12 | 4 |
| Tanzen | KL CH GE | 10 9 13 | 0 |
| Taschendiebstahl | MU FF GE | 14 13 13 | 0 |
| Verbergen | MU IN GE | 14 12 13 | 0 |
| Zechen | KL KO KK | 10 11 15 | 10 |
| **Gesellschaftstalente** | | | |
| Bekehren & Überzeugen | MU KL CH | 14 15 9 | 0 |
| Betören | MU CH CH | 14 9 9 | 0 |
| Einschüchtern | MU IN CH | 14 12 9 | 7 |
| Etikette | KL IN CH | 10 12 9 | 0 |
| Gassenwissen | KL IN CH | 10 12 9 | 0 |
| Menschenkenntnis | KL IN CH | 10 12 9 | 0 |
| Überreden | MU IN CH | 14 12 9 | 0 |
| Verkleiden | IN GE CH | 14 13 9 | 0 |
| Willenskraft | MU IN CH | 14 12 9 | 7 |
| **Naturtalente** | | | |
| Fährtensuchen | MU IN GE | 14 14 13 | 0 |
| Fesseln | KL FF KK | 10 13 15 | 0 |
| Fischen & Angeln | FF GE KO | 13 13 15 | 0 |
| Orientierung | KL IN IN | 10 12 12 | 4 |
| Pflanzenkunde | KL FF KO | 10 13 15 | 0 |
| Tierkunde | MU MU CH | 14 14 9 | 0 |
| Wildnisleben | MU GE KO | 14 13 15 | 0 |
| **Wissenstalente** | | | |
| Brett- & Glücksspiel | KL KL IN | 10 10 12 | 0 |
| Geographie | KL KL IN | 10 10 12 | 0 |
| Geschichtswissen | KL KL IN | 10 10 12 | 4 |
| Götter & Kulte | KL KL IN | 10 10 12 | 4 |
| Kriegskunst | MU KL IN | 14 10 12 | 10 |
| Magiekunde | KL KL IN | 10 10 12 | 0 |
| Mechanik | KL KL FF | 10 10 13 | 4 |
| Rechnen | KL KL IN | 10 10 12 | 0 |
| Rechtskunde | KL KL IN | 10 10 12 | 0 |
| Sagen & Legenden | KL KL IN | 10 10 12 | 4 |
| Sphärenkunde | KL KL IN | 10 10 12 | 0 |
| Sternkunde | KL KL IN | 10 10 12 | 0 |

| Talent | | Probe | FW |
|---|---|---|---|
| **Handwerkstalente** | | | |
| Alchimie | MU KL FF | 14 10 13 | 0 |
| Boote & Schiffe | GE KK FF | 13 15 13 | 0 |
| Fahrzeuge | CH KO FF | 9 15 13 | 0 |
| Handel | KL IN CH | 10 12 9 | 0 |
| Heilkunde Gift | MU KL IN | 14 10 12 | 0 |
| Heilkunde Krankheiten | MU IN KO | 14 12 15 | 0 |
| Heilkunde Seele | IN CH KO | 12 9 15 | 0 |
| Heilkunde Wunden | KL FF FF | 10 13 13 | 0 |
| Holzbearbeitung | GE KK FF | 13 15 13 | 0 |
| Lebensmittelbearbeitung | IN FF FF | 12 13 13 | 0 |
| Lederbearbeitung | GE KO FF | 13 15 13 | 0 |
| Malen & Zeichnen | IN FF FF | 12 13 13 | 0 |
| Metallbearbeitung | KK KO FF | 15 15 13 | 4 |
| Musizieren | CH KO FF | 9 15 13 | 0 |
| Schlösserknacken | IN FF FF | 12 13 13 | 0 |
| Steinbearbeitung | KK FF FF | 15 13 13 | 4 |
| Stoffbearbeitung | KL FF FF | 10 13 13 | 0 |

| # | Ausrüstung | Preis in Silber | Gewicht in Stein |
|---|---|---|---|
| | Felsspalter (2H Hiebwaffe) | 200 | 3 |
| | Dolch | 45 | 0,5 |
| | Leichte Armbrust | 180 | 3,25 |
| 15 | Bolzen | 3 | |
| | Bolzenköcher | 15 | 0,75 |
| | Kettenrüstung | 250 | 10 |
| | Kleidungsset (frei) | 25 | |
| | Geldbeutel | 1 | 0,05 |
| | Laterne | 8 | 0,5 |
| | Laternenöl [16 Stunden] | 0,2 | 0,5 |
| | Feuerstein & Stahl | 3 | 0,25 |
| 25 | Portion Zunder | 0,2 | 0,025 |
| | Zunderdose | 1 | 0,2 |
| 2 | Wasserschlauch | 11 | 0,5 |
| | Waffenpflegeset | 1 | 1 |
| | Starker Heiltrank [w6+4] | 240 | |
| 10 | Verband [Wunden heilen +1] | 12,5 | 0,05 |
| | Lederrucksack | 34 | 2 |

**Tragkraft** **30**

**6** Dukaten **7** Silber **1** Heller **8** Kreuzer