

Harbasch Hargaschs Sohn



Erzzwergischer Schmied und Angrosch-Geweihter aus Ambrosim
graue Augen, silberweißes Haar, 1,35 Schritt, 70 Stein, 280 Götterläufe, wuchtig, groß, Bart zu drei Zöpfen geflochten und mit Eisenringen fixiert

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
16	16	16	16	22	16	22	22

Abenteuerpunkte	
Lebensenergie	(2KO+KK)/2+11-1 47/55
Karmaenergie	30
Ausdauer	(MU+KL+KO)/2+15+3 55
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5-1 12
Sozialstatus	
Initiative	(2MU+IN+GE)/5+Mod. W6+14 +2 +4
Geschwindigkeit	7
Wundschwelle	KO/2+Mod. 12
Ausweichen	9
Basis AT/PA/FK	10/10/10
(MU+GE+KK)/5 (IN+GE+KK)/5 (MU+FF+KK)/5	

Sprachen KL/IN/CH 16 16 16 Rogolan 15, Garethi 7
Schriften KL/KL/FF 16 16 22

Vorteile

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Kampfsonderfertigkeiten

Wuchtschlag [AT-x, TP+x]; Hammerschlag [AT-8, TP*3]; Sturmangriff; Niederwerfen; Befreiungsschlag

Nahkampf	AT	PA	BE	BF	Talentwert (TW)	Trefferpunkte
Kriegshammer	22	18				w6+6
+ Schild						
Zwerg. Großschild		20				
Raufen	20	20	1			w6+4
Ringen			1			
Dolche			-1			
Säbel		10	-2			
Hieb Waffen		8	-4			
Wurfmesser		8	-3			

Fernkampf	AT	BE	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Dolch werfen		-3	1/ 3/ 5/ 7/10 0/ 0/ 0/-1/-1	w6

Rüstung	Rüstungs-schutz	Behin-derung	Ko Br Rü Ba IA rA IB rB Gesamt-RS
Massive Platte	7	3 (5)	

Zustand	½ ⅓ ¼	Effekt
Wunden	28 18 14 AT-1 PA-1 TW-2 INI-2 GS-1 KO-Probe beendet	
□□□□		

Körper	D	BE	TW
Athletik	GE/KO/KK Basis	x2	16 22 22 7
Klettern	MU/GE/KK Basis	x2	16 16 22 7
Körperbeherrschung	MU/IN/GE Basis	x2	16 16 16 15
Schleichen	MU/IN/GE Basis	x1	16 16 16 4
Schwimmen	GE/KO/KK Basis	x2	16 22 22 4
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK Basis		16 22 22 15
Sinnesschärfe	KL/IN/IN Basis		16 16 16 15
Gesellschaft	B		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH Basis		16 16 16 15
Überreden	MU/IN/CH Basis		16 16 16 15
Natur	B		
Fährstensuchen	KL/IN/KO Basis		16 16 22 4
Orientierung	KL/IN/IN Basis		16 16 16 15
Wildnisleben	IN/GE/KO Basis		16 16 22 7
Wissen	B		
Gesteinskunde	KL/IN/FF Spezial		16 16 22 15
Götter & Kulte	KL/KL/IN Basis		16 16 16 15
Kriegskunst*	MU/KL/CH Spezial		16 16 16 15
Mechanik	KL/KL/FF Spezial		16 16 22 20
Rechnen	KL/KL/IN Basis		16 16 16 15
Sagen & Legenden*	KL/IN/CH Basis		16 16 16 15
Handwerk	B		
Feinmechanik	KL/FF/FF Spezial		16 22 22 15
Grobschmied (Plattner)	FF/KO/KK Spezial		22 22 22 25
Heilkunde Wunden*	KL/CH/FF Basis		16 16 22 7
Holzbearbeitung	KL/FF/KK Basis		16 22 22 15
Kochen	KL/IN/FF Basis		16 16 22 4
Lederarbeiten	KL/FF/FF Basis		16 22 22 15
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF Basis		16 16 22 15
Schneidern	KL/FF/FF Spezial		16 22 22 -

Ausrüstung

Kriegshammer	
Schmiedehammer	
Zwergisches Großschild	
Massive Plattenrüstung	
Bärenfell-Umhag	
Geldbeutel	1
Öllampe	10
Lampenöl	10
Feuerstein & Stahl	5
wasserdichte Zunderdose	10
Pflegeset für Waffen	40
Lederrucksack (15 Stein)	40
Wasserschlauch (5 Schank)	5
12 Proviant	10

Liturgien & Rituale

MU/IN/CH 16 16 16 15

Mirakel

steigert kurzzeitig Werte

LkP 5 KP

eine Probe KO/KK/FF/MR +LkP*/2+2

oder Kör./Handw. Talent +LkP*/2+5

Vertrauter der Flammen II

Immunität gegen Feuer

LkP+2 10 KP 10 Aktionen LkP* SR

Angroschs Zorn III

Ablenkung/Ängstigung Feinde

LkP+4 15 KP 12 Aktionen -

Herr über Feuer und Glut IV

Feuer kontrollieren

Eherne Kraft – lodernder Zorn VI

LkP+10

30 KP

½ Stunde

Naturkatastrophe zerstört/tötet

Meditation

(Mirakelprobe) 4 Stunden

+LkP* KP

KaP Karmapunkte

LK Liturgiekenntnis

LkW Liturgiekenntnis-Wert

LkP Liturgiekenntnis-Punkte

LkP* Liturgiekenntnis-Punkte übrig

Entrückung = KaP

Wege der Götter 2011, Seite 251

Grad 0: 2 KaP, Probe –2

Grad I: 5 KaP, Probe +/–0

Grad II: 10 KaP, Probe +2; Grad III: 15 KaP, Probe +4

Grad IV: 20 KaP, Probe +6; Grad V: 25 KaP (davon 1 permanent), Probe +8

Grad VI: 30 KaP (davon 3 permanent), Probe +10

Grad VII: 35 KaP (davon 5 permanent), Probe +12

Grad VIII: 40 KaP (davon 7 permanent), Probe +14

Stoßgebet: 1 bis 20 Aktionen (3–60s)

Gebet: 1 Spielrunde (5 Minuten)

Andacht: ca. ½ Stunde

Zeremonie: mehrere Stunden

Zyklus: mehrere Andachten hintereinander

Augenblicklich; LkP* KR; LkP* x 10 KR; LkP* SR; LkP*

Stunden; LkP* Tage; LkP* Wochen; LkP* Monate; LkP*

Jahre; Permanent

Dukaten

Silber

Heller

Kreuzer