



Name: Fürst Boran Ambroß
 Art : Bergzweig
 Aussehen:

Spieler: Thorsten
 m: 1,38 kg.: 70,00

Geb: 1948

Saldo: 1421
 Haben: 0

CHARAKTERBLATT

ST 22* [100]	Wah14 [20]	MW 21 [22]
GE 13 [45]	RE 12 [30]	PW 19 [18]
IQ 12 [30]	TP 27+ [0]	EW 17 [14]
KO 16 [60]	EP 22 [18]	Stoß 2W Schw 4W
TL 3 [0]	GM 0	

* Includes: +2 from 'Extra ST (Duch Beordarks Armrüstung)'; Conditional: +1 from 'Hebe Stärke'
 † Includes: +5 from 'Extra TP'; Conditional: +5 from 'Extra TP'

PARADE	PARADE	BLOCKEN	AUSW.	ANDERE					
15*	17*	16†	13/14						
Raufen	Axt/Streitkolben	Schild (Schild)	Leichte Belastung						
Zone	SR	PV	TP	#	Zone	SR	PV	TP	#
Augen	0+1‡	2+2	3		Leisten	17+1‡	2+2	-	
Hals	17+1‡	2+2	-		Arme	17+1‡	2+2	14	
Kopf	19+1‡	2+2	-		Hände	16+1‡	2+2	10	
Gesicht	17+1‡	2+2	-		Beine	17+1‡	2+2	14	
Torso	17+1‡	2+2	-		Füße	17+1‡	2+2	10	

* Includes: +1 from 'Kampfrelexe'
 † Includes: +1 from 'Kampfrelexe', +1 from 'Verbessertes Blocken'
 ‡ Includes: +1 from 'Zwergische SR'

Sehen 10	KI 20,5	NormAttackenanzahl 1
Hören 10	GOEE 30*	MasAttacke 2
Fühlen 10	Gebet 8	Zweiwaffenattacke 2
Schmecken/Riechen 10	ERHGOE 6	MasZweiwaffenattacke 3
Schreckprobe 16†	Kratzer 3	EineschnelleAttacke 2
Bewußtseinswurf 19	Kleine Wunde 6	ZweischnelleAttacken 3
Todescheckwurf 17‡	Wunde 13	DreischnelleAttacken 4
Weitsprung 3,67 m	Schwere Wunde 27	VierschnelleAttacken 5
Hochsprung 80 cm	Kritische Wunde 54	EineschnelleAttackeMa 3
Grundgeschwindigkeit 8,5	Extreme Wunde 108	ZweischnelleAttackenM 4
Grundbewegung 7	Entsetzliche Wunde 216	DreischnelleAttackenMa 5
Grundgeschwindigkeit 8,5	Tod 217	VierschnelleAttackenMa 6
GI 18,83	Heilungswurf 16	

* Includes: +30 from 'Wahrer Glaube (Thorkar)'
 † Includes: +4 from 'Furchtlosigkeit', +2 from 'Kampfrelexe'
 ‡ Includes: +1 from 'Schwer zu töten'

Schild in linker Hand-->PV 4 als Boni auf alle akt. Verteidigungen auf der LINKEN Seite!
 Abzüge auf Angriffe (da Waffenmeister/Schildmeister halbiert)
 Normaler u. Massiver (Axt o. Schild bzw. Axt u. Schild o. Raufen etc.): Keine
 Zweiwaffenattacke (Axt u. Schild): Keine
 Massive Zweiwaffenattacke (Axt u. Schild u. Raufen etc.): Keine
 Eine schnelle Attacke (2 x Axt o. 2xSchild): -3 auf beide Angriffe
 Eine m. schnelle Attacke (Axt o. Schild o. Raufen etc. + 2xAxt o. 2xSchild): 1 Angriff Keine/ -3 auf beide
 Zwei schnelle Attacken (3 x Axt o. 3xSchild): -6 auf drei Angriffe
 Zwei m. schnelle Attacken (Axt o. Schild o. Raufen etc. + 3xAxt o. 3xSchild): 1 Angriff Keine/ -6 auf drei --> in diesem Schema weiter...
 Für Ausgabe eines EP können die Mali halbiert werden (abgerundet).
 Schadensmodifikatoren
 Brennender, zersetzender, quetschender, erschöpfender, und giftiger Schaden : SP x 1
 Schnittschaden und Durchbohrend+ : SP x 1,5
 Stichschaden u. Durchbohrend++: SP x 2

EP	0 EP
22 21 20 19 18	0 -1 -2 -3 -4
17 16 15 14 13	-5 -6 -7 -8 -9
12 11 10 9 8	-10 -11 -12 -13 -14
7 6 5 4 3	-15 -16 -17 -18 -19
2 1	-20 -21

EP Verluste sind kumulativ miteinander und anderen Effekten durch den Verlust von TP.
 unter 1/3 EP: Ausw./2, BW/2, und ST/2 (aufrunden); ST Verlust beeinflusst nicht TP und Schaden.
 0 EP o. weniger: PW Wurf gg. Zusammenbruch vor jedem Manöver (außer Nichtstun), bei einem krit. Fehler --> Wurf gg. Todescheck wg. Herzattacke: Misslungen-->Tod
 -1xEP o. weniger: Sofortige Ohnmacht; du kannst keine EP mehr verlieren. Wurf gg. Todescheck -5: Misslungen-->Tod.

Stumpfes Trauma
 Jede Schadensart hat einen Grenzwert für Stumpfes Trauma:
 schn: (ausbalancierte Waffen) SRx2 / schn: (unausbalancierte Waffen) SRx1,5
 st / durchbohr.: SRx1 / quetsch: SRx1
 Schaden < Grenzwert x SR aber > SR --> differenz St. Trauma (que)
 Flex Rüstung: verringerte SR gg. que -->sonst normal
 Rüstungen übereinander --> untere schützt gg. Quetsch (St. Trauma)

Ausrüstungsunabhängig	NAHKAMPF		Schaden	Reichw.	ST	LK	Notiz
	FW	Parade					
Aggressive Parade (Raufen) Ben. FW: Aggressive Parade (Raufen)	15	16	2W-2 que	HG	-	-	
Augen ausreißen (Raufen) Ben. FW: Augen ausreißen (Raufen)	17	-	2W-1 que	HG	-	-	
Augen m. Daumen eindrücken (Raufen) Ben. FW: Augen m. Daumen eindrücken (Raufen)	19	-	2W-4 que	HG	-	-	
Augen zerkratzen (Raufen) Ben. FW: Augen zerkratzen (Raufen)	20	-	2W-1 que	HG	-	-	
Biss Ben. FW: Raufen	21	-	2W+1 que	HG	-	-	
Boxen: Schlagen Ben. FW: Boxen	21	15	2W+3 que	HG	-	-	
Boxen: m. Handschuhen Ben. FW: Boxen	21	15	2W+3 st	HG	-	-	
Brennende Berührung (Thorkar) Ben. FW: Raufen	21	-	~1W brennend	HG	-	-	~1-3en
Genick brechen (ST) Ben. FW: Genick brechen (ST)	20	-	4W que	HG	-	-	
Hackentritt (Raufen) Ben. FW: Hackentritt (Raufen)	19	-	2W+3 que	HG,1	-	-	
Helmspitzen (Stichschaden) Ben. FW: Raufen	21	-	2W+4 st	HG	-	-	
Kopfstoß (Raufen) Ben. FW: Kopfstoß (Raufen)	20	-	2W-1 que	HG	-	-	
Raufen: Schlagen Ben. FW: Raufen	21	15	2W+1 que	HG	-	-	
Raufen: Beißen Ben. FW: Raufen	21	-	2W+1 que	HG	-	-	
Raufen: Treten Ben. FW: Treten (Raufen)	21	-	2W+2 que	HG,1	-	-	
Schlag Ben. FW: Raufen	21	15	2W+3 que	HG	-	-	
Stoß in Augapfel (Raufen) Ben. FW: Stoß in Augapfel (Raufen)	17	-	2W-3 que	HG	-	-	
Tritt Ben. FW: Treten (Raufen)	21	-	2W+2 que	HG,1	-	-	
Zweihandfausthieb (Raufen) Ben. FW: Zweihandfausthieb (Raufen)	20	-	2W+4 que	HG	-	-	

		NAHKAMPF (fortg.)		Schaden	Reichw.	ST	LK	Notiz
Ausrüstungsabhängig	FW	Parade						
Beordarks Axt (Streitaxt): Primary <small>Ben. FW: Axt/Streitkolben+5</small>	30	20		4W+13 schn	1	11	4	
Beordarks Axt (Streitaxt): Axt Beidhändig <small>Ben. FW: Zueihandaxt/-Kolben+5</small>	27	18		4W+14schn	1	11†	4	
Beordarks Rüstung (Armrüstung) <small>Ben. FW: GE-4</small>	9	–		1W-2 st	HG	–	–	
Beordarks Rüstung (Handschuhe) <small>Ben. FW: GE-4</small>	9	–		1W-2 st	HG	–	–	
Beordarks Rüstung (Helm) <small>Ben. FW: GE-4</small>	9	–		1W-2 st	HG	–	–	
Beordarks Rüstung (Torsorüstung) <small>Ben. FW: GE-4</small>	9	–		1W-2 st	HG	–	–	
Schild (Mittel) (Beordarks Feuerspiegel) <small>Ben. FW: Schild (Schild)+3</small>	24	–		2W+8 que	1	–	4	[2,3,4]
Wurfaxt (Beißerchen) <small>Ben. FW: Axt/Streitkolben+2</small>	27	18U		4W+4 schn	1	10	4	[1]

		FERNKAMPF									
Ausrüstungsunabhängig	FW	Schaden	ZG	Reichw.	FG	Schuss	ST	Masse	RS	LK	Notiz
Explosiver Feuerball (Thorkar) <small>Ben. FW: Angeborener Angriff (Projektil)</small>	18	~1W brennend ex	1	25m / 50 m	–	–	–	–	–	–	–2-6en
Ausrüstungsabhängig	FW	Schaden	ZG	Reichw.	FG	Schuss	ST	Masse	RS	LK	Notiz
Armbrust (ST 20) <small>Ben. FW: Armbrust</small>	18	2W+3 st	4	400 m / 500 m	1	1(4)	7†	-6	–	4	[3]
Wurfaxt (Beißerchen) <small>Ben. FW: Wurfaffen (Axt/Streitkolben)+2</small>	21	4W+4 schn	1	22 m / 33 m	1	T(1)	10	-3	–	4	

ANMERKUNGEN: ANGRIFFSTABELLEN

Parry "U": The weapon is *unbalanced*. You cannot use it to parry if you have already used it to attack this turn (or vice versa).

ST "†": The weapon requires two hands. If you have at least 1.5 times the listed ST (round *up*), you can use a weapon like this in one hand, but it becomes *unready* after you attack with it. If you have at least *twice* the listed ST, you can wield it one-handed with no readiness penalty. But if it requires one hand to hold it and another to operate a moving part, like a bow or a pump shotgun, it *always* requires two hands, regardless of ST.

Shots "T": The weapon is a *thrown weapon*.

ZAUBERBUCH							
Name	FW	Klasse	Zeit	Dauer	Zauberkosten	Schule	Seite
Abwehren (Thorkar)	20	Block/R-spell	none	Instant	2 or 3#	Thor, MS	M122
Austrocknen (Thorkar)	15	Regular/R-KO	2 sec.	Perm.	1 to 3	Thor, Wa	M188
Begraben (Thorkar)	15	Regular/R-KO	3 sec.	Perm.	10#	Thor, Ea	M53, B246
Brennende Berührung (Thorkar)	14	Melee	1 sec.	Instant	1 to 3	Thor, Fi	M76
Brennender Tod (Thorkar)	12	Regular/R-KO	3 sec.	1 sec.	3/2	Thor, Fi, Ne	M76
Donnerknall (Thorkar)	19	Regular	1 sec.	Instant	2	Thor, So	M171
Durch Erde gehen (Thorkar)	16	Regular	1 sec.	10 sec.	3/3#	Thor, Ea	M52, F169
Elektrizität widerstehen (Thorkar)	14	Regular	1 sec.	1 min.	2/1	Thor, We, Ai, PW	M196
Erde zu Luft (Thorkar)	20	Regular	2 sec.	Perm.	5/cu. yd.#	Thor, Ai, Ea	M25, B243
Essenz des Feuers (Thorkar)	14	Area	3 sec.	1 min.	3/2#	Thor, Fi	M75
Explosiver Feuerball (Thorkar)	16	Missile	1 to 3 sec.	Instant	2 to 2xMagery#	Thor, Fi	M75, B247
Feuer erschaffen (Thorkar)	19	Area	1 sec.	1 min.	2/H	Thor, Fi	M72, B246
Feuer formen (Thorkar)	19	Area	1 sec.	1 min.	2/H	Thor, Fi	M72, B246
Feuerelementar beschwören (Thorkar)	12	Special	30 sec.	1 hr.	4#	Thor, Fi	M27
Feuerelementar erschaffen (Thorkar)	14	Special	Special	Perm.	Special	Thor, Fi	M28
Feuerelementare kontrollieren (Thorkar)	14	Special/R-ST or Will	2 sec.	1 min.	Special	Thor, Fi	M28
Flammende Rüstung (Thorkar)	13	Regular	1 sec.	1 min.	6/3	Thor, Fi	M75
Flammende Waffe (Thorkar)	16	Regular	2 sec.	1 min.	4/1	Thor, Fi	M75
Gedanken verhüllen (Thorkar)	17	Regular	1 sec.	10 min.	3/1	Thor, CE	M46, B245
Geringe heilung (Thorkar)	18	Regular	1 sec.	Perm.	1 to 3	Thor, He	M91, B248
Große Abwehr (Thorkar)	19	Block/R-spell	none	Instant	1 per subject#	Thor, MS	M122
Große Schnelligkeit (Thorkar)	19	Regular	3 sec.	10 sec.	5#	Thor, Mo	M146, B251
Kraftkuppel (Thorkar)	12	Area	1 sec.	10 min.	3/2	Thor, PW	M170
Macht (Thorkar)	19	Regular	1 sec.	1 min.	2 per ST+/S	Thor, BC	M37
Magie Resistenz (Thorkar)	13	Regular/R-Will+M	3 sec.	1 min.	1 to 5/S#	Thor, MS	M123
Pentagram (Thorkar)	12	Special	1/sq. ft.#	Perm.	1/sq. ft.#	Thor, MS	M124
Reflektieren (Thorkar)	19	Block/R-spell	none	Instant	4 or 6#	Thor, MS	M122
Regen aus Feuer (Thorkar)	18	Area	1 sec.	1 min.	1/S#	Thor, Fi	M74
Schlösser öffnen (Thorkar)	19	Regular/R-Magelock	10 sec.	Perm.	3	Thor, Mo	M144, B251
Schutz gg. Ausspähung (Thorkar)	20	Regular	5 sec.	10 hrs.	3/1	Thor, MS	M121, F170
Schutz gg. Ausspähung (Gebiet) (Thorkar)	19	Area	sec.=cost	10 hrs.	3/2	Thor, MS	M122
Segen (Thorkar)	14	Regular	min.=cost	Special	Varies	Thor, MS	M129
Unsichtbares entdecken (Thorkar)	17	Regular	1 sec.	1 min.	4/2	Thor, LD	M113
Zauberschild (Thorkar)	12	Area	1 sec.	1 min.	3/2	Thor, MS	M124

HUMANOID TREFFERZONEN					
Wurf	Wo?	Mod.	Wurf	Wo?	Mod.
3-4	Kopf	-7(v)/-5(h)	–	Organe†	-3
5	Gesicht	-5(v)/-7(h)	–	Auge‡	-9
6-7	Rechtes Bein	-2	–	Ohr	-7
8	Rechter Arm	-2	–	Nase	-7
9-10	Brustkorb*	–	–	Kiefer	-6
11	Abdomen*	-1	–	Rückrat§	-8
12	Linker Arm	-2	–	Glieder Ven./Art.¶	-5
13-14	Linkes Bein	-2	–	Hals Ven./Art.¶	-8
15	Hand	-4	–	Arm/Bein Gelenk**	-5
16	Fuß	-4	–	Hand/Fuß Gelenk**	-7
17-18	Hals	-5	–	Leisten	-3

* Wenn durch Quetsch-, Durchbohren- oder Stichschaden getroffen, Wurf 1W: 1 ist Organe
 † Nur durch Quetschschaden, Durchbohrenschaden und Stichschaden sowie Laser zu treffen
 ‡ Nur zu treffen durch: Stich- und durchbohren Schaden und Laser
 § Nur durch Quetschschaden, Schnitt-, durchbohren- und Stichschaden sowie Laser zu treffen
 ¶ Nur durch Quetsch-, Schnitt- und durchbohren Schaden sowie Laser zu treffen
 ** Nur durch Quetsch-, Schnitt- und durchbohren Schaden sowie Laser zu treffen

Siehe: Hit Location, S. B398, Human and Humanoid Hit Location Table, S. B552, New Hit Locations, S. MA137, and Hit Locations, S. LT100.

LÜCKEN IN RÜSTUNG (HUMANOID)					
Lücke	Wo?	Mod.	Lücke	Wo?	Mod.
Armbeuge*	Organe	-8	Armbeuge	Armelenk	-8
Knie h.	Beingelenk	-8	Hals	Hals	-8
Augen	Augen	-10	Handfläche	Hand	-6(o)/-8(u)
Leisten	Leisten	-3			

* Nur durch Stichschaden zu treffen; kritischer Treffer verkrüppelt den Arm
 Siehe: Harsh Realism – Armor Gaps, S. LT101.

GRÖÖE UND GESCHWINDIGKEIT/ENTFERNUNG					
BW/Ent..	GM	Maß	BW/Ent..	GM	Maß
0	-11	2,5 cm	-5	+5	15 m
0	-10	3,75 cm	-6	+6	20 m
0	-9	5 cm	-7	+7	30 m
0	-8	7,5 cm	-8	+8	50 m
0	-7	12,5 cm	-9	+9	70 m
0	-6	20 cm	-10	+10	100 m
0	-5	30 cm	-11	+11	150 m
0	-4	45 cm	-12	+12	200 m
0	-3	60 cm	-13	+13	300 m
0	-2	1 m	-14	+14	500 m
0	-1	1,5 m	-15	+15	700 m
0	0	2 m	-16	+16	1 km
-1	+1	3 m	-17	+17	1,5 km
-2	+2	5 m	-18	+18	2 km
-3	+3	7 m	-19	+19	3 km
-4	+4	10 m	-20	+20	5 km

See also: Size and Speed/Range Table, p. B550.

FERTIGKEITEN			
Name	Level	Relativer	CP
bAkrobatik {p. B174}	10	DSHR-6	[0]
Anführen {p. B204}	16	IM+0	[1]
Angeborener Angriff (Projektile) {p. B201}	18	DV+6	[16]
Parry: 13			
Architektur/TL3 {p. B176}	17*	IQ+5	[8]
Archäologie (Zwerge) {p. B176}	12	IQ+0	[2]
Armbrust {p. B186}	18	GE+5	[12]
Axt/Streitkolben {p. B208}	25†	SDR+9	[24]
Parry: 17			
Beredsamkeit {p. B195}	12	IQ+0	[1]
Beschatten {p. B219}	9	IDPVHE-1	[0,5]
Blind kämpfen {p. B180}	11	Wah-3	[0,5]
Boxen {p. B182}	21	DSHR+5	[16]
Parry: 15			
Diplomatie {p. B187}	12	IP-1	[1]
Einschüchtern {p. B202}	21†	MWS-1	[0,5]
Erfahrene Sachkenntnis (Dracontologie) {p. B193}	14	IQ+2	[8]
Erfahrene Sachkenntnis (Militärwissenschaften) {p. B193}	14	IQ+2	[8]
Erste Hilfe/TL3 (Menschen und Zwerge) {p. B195}	15	ID+3	[4]
Erzwungener Zugang {p. B196}	21†	SD+3	[1]
bFallenkunde/TL3 {p. B226}	16	ID+4	[11]
Felsstand {p. B201}	16	DP+0	[2]
Gassenwissen {p. B223}	11	IQ-1	[0,5]

FERTIGKEITEN (fortg.)			
Name	Level	Relativer	CP
Geologie/TL3 (Erdähnlich) {p. B198}	15	IQ+3	[12]
Geschichte (Zwerge) {p. B200}	14	IQ+2	[8]
Gesten {p. B198}	12	ID+0	[0,5]
Gewicht heben {p. B205}	22	HS+3	[8]
Glaube an die Götter (Thorkar) {p. B218}	15	WG+4	[20]
Glücksspiel {p. B197}	14	IQ+2	[4]
Goldschmied/TL3 {p. B203}	19§	ID+7	[28]
Händler {p. B209}	18	IQ+6	[20]
Ingenieur/TL3 (Bergbau) {p. B190}	17*	IQ+5	[12]
Kiai {p. B203}	19	MW-2	[0,5]
Klettern {p. B183}	17	DSHR+1	[2]
Kochen {p. B185}	11	IDTS-1	[0,5]
Kurzschwert {p. B209}	15	RD+3	[8]
Parry: 12			
Künstler (Bildhauerei) {p. B179}	15§	ID+3	[12]
bKünstler (Holzarbeiten) {p. B179}	15§	ID+3	[12]
Lehren {p. B224}	14	IQ+2	[4]
Lügen durchschauen {p. B187}	12	IVPTS+0	[2]
bMarktanalyse {p. B207}	16	IQ+4	[8]
bMetallbearbeitung/TL3 (Blei und Zinn) {p. B221}	19*	SID+3	[1,5]
bMetallbearbeitung/TL3 (Copper) {p. B221}	18*	SID+2	[0,5]
Metallbearbeitung/TL3 (Eisen) {p. B221}	18*	SID+2	[1]
Naturkunde (Ashur) {p. B211}	12	IQ+0	[2]
Ortskenntnis (Andur) {p. B176}	15	IQ-3	[4]
Ortskenntnis (Aringil) {p. B176}	12	IQ+0	[0,5]
Ortskenntnis (Das Tal) {p. B176}	16	IQ+4	[8]
Ortskenntnis (Farien) {p. B176}	12	IQ+0	[0,5]
Ortskenntnis (Öde) {p. B176}	12	IQ+0	[0,5]
bPfad des Thorkar {p. B242}	15	WG+4	[20]
Politik {p. B215}	14	IQ+2	[4]
bProspektieren/TL3 {p. B216}	18†	IQ+6	[11,5]
Raufen {p. B182}	21	DSHR+5	[12]
Parry: 15			
Rechtswissen (Zwerge) {p. B204}	14	IQ+2	[8]
bReiten (Pferd) {p. B217}	12	SD-6	[0]
Religionskunde (Thorkar) {p. B226}	17	IQ+5	[20]
Ringen {p. B228}	21	DSHR+5	[16]
Parry: 15			
bRitualkenntnis (Religion) {p. B217}	17	IQ+5	[16]
Savoir-Faire (Militär) {p. B218}	14	IQ+2	[2]
Savoir-Faire (oberen Zehntausend) {p. B218}	12	IQ+0	[0,5]
Schauspielerei {p. B174}	11	IQ-1	[0,5]
Schild (Schild) {p. B220}	21¶	SDR+5	[12]
Block: 16			
Schlösser öffnen/TL3 {p. B206}	15§	IDTHEVP+3	[8]
Schnell ziehen (Axt) {p. B194}	15**	RD+3	[2]
Schnell ziehen (Wurfaxt) {p. B194}	15**	RD+3	[2]
Soldat/TL3 {p. B221}	18	IQ+6	[20]
Steinwerker {p. B207}	17*	ID+5	[4]
Strategie (Land) {p. B222}	20	IQ+8	[32]
bTaktik {p. B224}	21	IQ+9	[28]
Verbotenes Wissen (Elemental Lore) {p. B199}	15	IQ+3	[8]
Verhören {p. B202}	18	PIMV+4	[12]
Verstohlenheit {p. B222}	11	DPTHE-1	[0,5]
Vortragen {p. B216}	14	IQ+2	[4]
bWaffenschmied/TL3 (Nahkampfwaffen) {p. B178}	23*	ID+11	[32]
bWaffenschmied/TL3 (Rüstung) {p. B178}	23*	ID+11	[16]
Wagenlenker (Pferde) {p. B225}	15	SID-1	[0,5]
Wandern {p. B20}	18	HS-1	[0,5]
Wappenkunde {p. B199}	15	IQ+3	[8]
Wurfaffen (Axt/Streitkolben) {p. B226}	19†	DVS+4	[2]
Zechen {p. B183}	21	KO+5	[12]
Zeitgeschehen/TL3 (Hochkultur (Zwerge)) {p. B186}	15	IQ+3	[4]
Zeitgeschehen/TL3 (Politik) {p. B186}	12	IQ+0	[0,5]
Zeitgeschehen/TL3 (Reisen) {p. B186}	12	IQ+0	[0,5]
Zimmerhandwerk {p. B183}	14	ID+2	[2]
bZweihandaxt/-Kolben {p. B208}	22†	SDR+6	[0,5]
Parry: 16			

FERTIGKEITEN (fortg.)			
Name	Level	Relativer	CP
Überleben (Berge) {p. B223}	18	SUR+5	[16]
Überleben (Unterreich) {p. B223}	14	SUR+1	[2]
Überleben (Öde) {p. B223}	12	SUR-1	[0,5]
* Includes: +2 from 'Bergzweg Handwerker' † Includes: +2 from 'Bergzweg Talent' ‡ Conditional: -4 from 'Reputation (Bei Goblinsoiden und Shaitananhängern)' when your reputation works against you, -2 from 'Reputation (Elfenfreund (Shael'quessir))' when your reputation works against you, -4 from 'Reputation (Fürst Boran (Beorndarks Erbe))' when your reputation works against you § Conditional: +1 from 'Fingerfertigkeit' when performing GE-based tasks ¶ Conditional: +2 from 'Schild (Mittel) (Beorndarks Feuerspiegel)' when blocking with this shield ** Includes: +1 from 'Kampreflexe'			

TECHNIKEN			
Name	Level	Relativer	CP
Aggressive Parade (Raufen) {p. MA65}	15	def+1	[1]
Parry: 16			
Arm Haltegriff (Ringen) {p. MA65, B230}	22	def+1	[1]
Augen ausreißen (Raufen) {p. MA72}	17	def+6	[6]
Augen m. Daumen eindrücken (Raufen) {p. MA71}	19	def+3	[3]
Augen zerkratzen (Raufen) {p. MA72}	20	def+4	[4]
Bergsteigen (Klettern) {p. B233}	16	def+2	[2]
Finte (Axt/Streitkolben) {p. MA73, B231}	25	def+0	[0]
Fliegender Ausfallschritt (Axt/Streitkolben) {p. MA83}	23	def+2	[2]
Gegenattacke (Axt/Streitkolben) {p. MA70}	22	def+2	[2]
Genick brechen (ST) {p. MA77, B232}	20	def+2	[2]
Gezielte Attacke (Boxen Schlag/Neck) {p. MA68}	19	def+3	[3]
Gezielte Attacke (Boxen Schlag/Skull) {p. MA68}	18	def+4	[4]
Gezielte Attacke (Raufen Ellbogen Stoß/Groin) {p. MA68}	18	def+2	[2]
Gezielte Attacke (Raufen Kniestöß/Face) {p. MA68}	18	def+3	[3]
Gezielte Attacke (Raufen Treten/Groin) {p. MA68}	18	def+0	[0]
Hackentritt (Raufen) {p. MA80}	19	def+1	[1]
Hals würgen (Ringen) {p. MA69, B230}	18	def+0	[0]
Kopfstoß (Raufen)	20	def+0	[0]
Stoß in Augapfel (Raufen) {p. MA72}	17	def+5	[5]
Treten (Raufen) {p. MA75, B231}	21	def+2	[2]
Zwei-Waffen Attacke (Axt/Streitkolben) {p. MA83, B230}	23	def+2	[2]
Zwei-Waffen Verteidigung (Axt/Streitkolben) {p. MA83}	17	def+1	[1]
Parry: 18			
Zweihandfausthieb (Raufen) {p. MA81}	20	def+1	[1]

ZAUBER			
Name	Level	Relativer	CP
Abwehren (Thorkar) {p. M122}	20*	def+5	[0]
Austrocknen (Thorkar) {p. M188}	15*	def+5	[0]
Begraben (Thorkar) {p. M53, B246}	15*	def+5	[0]
Brennende Berührung (Thorkar) {p. M76}	14*	def+5	[0]
Brennender Tod (Thorkar) {p. M76}	12*	def+7	[2]
Donnerknall (Thorkar) {p. M171}	19*	def+5	[0]
Durch Erde gehen (Thorkar) {p. M52, F169}	16*	def+5	[0]
Elektrizität widerstehen (Thorkar) {p. M196}	14*	def+5	[0]
Erde zu Luft (Thorkar) {p. M25, B243}	20*	def+5	[0]
Essenz des Feuers (Thorkar) {p. M75}	14*	def+5	[0]
Explosiver Feuerball (Thorkar) {p. M75, B247}	16*	def+5	[0]
Feuer erschaffen (Thorkar) {p. M72, B246}	19*	def+5	[0]
Feuer formen (Thorkar) {p. M72, B246}	19*	def+5	[0]
Feuerelementar beschwören (Thorkar) {p. M27}	12*	def+5	[0]
Feuerelementar erschaffen (Thorkar) {p. M28}	14*	def+9	[4]
Feuerelementare kontrollieren (Thorkar) {p. M28}	14*	def+8	[3]

ZAUBER (fortg.)			
Name	Level	Relativer	CP
Flammende Rüstung (Thorkar) {p. M75}	13*	def+5	[0]
Flammende Waffe (Thorkar) {p. M75}	16*	def+5	[0]
Gedanken verhüllen (Thorkar) {p. M46, B245}	17*	def+5	[0]
Geringe heilung (Thorkar) {p. M91, B248}	18*	def+5	[0]
Große Abwehr (Thorkar) {p. M122}	19*	def+5	[0]
Große Schnelligkeit (Thorkar) {p. M146, B251}	19*	def+5	[0]
Kraftkuppel (Thorkar) {p. M170}	12*	def+7	[2]
Macht (Thorkar) {p. M37}	19*	def+5	[0]
Magie Resistenz (Thorkar) {p. M123}	13*	def+5	[0]
Pentagramm (Thorkar) {p. M124}	12*	def+6	[1]
Reflektieren (Thorkar) {p. M122}	19*	def+5	[0]
Regen aus Feuer (Thorkar) {p. M74}	18*	def+5	[0]
Schlösser öffnen (Thorkar) {p. M144, B251}	19*	def+5	[0]
Schutz gg. Ausspähung (Thorkar) {p. M121, F170}	20*	def+5	[0]
Schutz gg. Ausspähung (Gebiet) (Thorkar) {p. M122}	19*	def+5	[0]
Segen (Thorkar) {p. M129}	14*	def+19	[14]
Unsichtbares entdecken (Thorkar) {p. M113}	17*	def+5	[0]
Zauberschild (Thorkar) {p. M124}	12*	def+5	[0]
* Includes: +5 from 'Wahrer Glaube (Thorkar)'			

HEBEKRAFT					
Name	1-händig heben*	2-händig heben†	Schieben / Stoßen‡	Auf dem Rücken§	Leicht schiebbar
Heben	96 kg	384 kg	576 kg	720 kg	2,4 t
* Nimmt 2 Sek. in Anspruch † Nimmt 4 Sek. in Anspruch ‡ Bei Anlauf: Verdoppelt die Werte! § Du verlierst 1FP/Sekunde über extremer Belastung					

UMRENNEN			
1	2-3	4-5	6-8
1W-2	1W-1	1W	2W

BELASTUNG UND BEWEGUNG					
Name	Keine	« Leicht »	Mittel	Schwer	Extrem
Tragen	x1	x2	x3	x6	x10
Heben	48 kg	96 kg	144 kg	288 kg	480 kg
Bewegung	x1	x0,8	x0,6	x0,4	x0,2
Boden	7 m	5 m	4 m	2 m	1 m
Wasser	1 m	1 m	1 m	1 m	1 m
Ausweichen	-	-1	-2	-3	-4
	14	13	12	11	10

REAKTIONSMODIFIKATOR	
Aussehen: +0	
Status: +6*	* Includes: +6 from 'Status'
Andere: +0†	† Conditional: +2 from 'Beorndarks Axt (Streitaxt)', +2 from 'Beorndarks Rüstung (Armrüstung)', +2 from 'Beorndarks Rüstung (Beinrüstung)', +2 from 'Beorndarks Rüstung (Handschuhe)', +1 from 'Beorndarks Rüstung (Helm)', +2 from 'Beorndarks Rüstung (Stiefel)', +2 from 'Beorndarks Rüstung (Torsorüstung)', +2 from 'Bergzweg Handwerker', +2 from 'Bergzweg Talent', -1 from 'Dickköpfigkeit', +1 from 'Händler' when buying or selling, +3 from 'Ordensschutz (Orden des Thorkar)' when members of same group, +2 from 'Pflichtgefühl (Freunde)' when in dangerous situations if Sense of Duty is known, +2 from 'Pflichtgefühl (Zwergennation)' when in dangerous situations if Sense of Duty is known, +1 from 'Priesterweihe ((Kirche))', +1 from 'Rechtschaffenheit' when honesty becomes known, +3 from 'Rechtschaffenheit' when a question of honor or trust is involved, -4 from 'Reputation (Bei Goblinsoiden und Shaitananhängern)', +2 from 'Reputation (Elfenfreund (Shael'quessir))', +4 from 'Reputation (Fürst Boran (Beorndarks Erbe))', +2 from 'Reputation (Helden des Tals)', +2 from 'Selbstüberschätzung' when young or naive individuals, -2 from 'Selbstüberschätzung' when experienced NPCs

KULTURELLE VERTRAUTHEIT	
Muttersprache	CP
Bergzwege (Native) {p. B23}	[0]
Nicht-Muttersprache	CP
Andur {p. B23}	[1]

SPRACHEN			
Muttersprache	Gespr.	Geschrie.	CP
Zwergisch (Native) {p. B24}	Native	Native	[0]
Nicht-Muttersprache	Gespr.	Geschrie.	CP
Andurianisch {p. B24}	Accented	Accented	[4]
Elfisch {p. B24}	Accented	Accented	[4]
Goblinsprache {p. B24}	Accented	Accented	[4]

SPRACHEN (fortg.)			
Nicht-Muttersprache	Gespr.	Geschrie.	CP
Händlersprache {p. B24}	Broken	Broken	[2]
Söldnersprache {p. B24}	Accented	Accented	[4]

VORLAGEN UND META-VORTEILE	
Name	CP
Zwergischer Kampf (Axt und Schild) {p. MA199}	[0]
Zwergischer Kampf (Schlachtenwut) {p. MA210}	[0]

VORTEILE	
Name	CP
Ausgeprägte lebensspanne (x4) {p. B53}	[4]
Bergzweg Handwerker 2 {p. B90}	[10]
Bergzweg Talent 2 {p. DF3:6}	[10]
Divine Favor 8 {p. PDF4}	[45]
Erlerntes Gebet (Feuerfest) {p. PDF9}	[4]
Erlerntes Gebet (Grabsegen) {p. PDF8}	[1]
Erlerntes Gebet (Schutz vor Bösem) {p. PDF8}	[3]
Erlerntes gebet (Verbesserte Feuerfestigkeit) {p. PDF11}	[9]
Extra ST 2 (Duch Beordarks Armrüstung; Accessibility (Nur in Rüstung) (+3); Affects displayed ST score)	[14]
Extra TP 5 (Accessibility (Nur in Beordarks Rüstung) (+3); Affects displayed TP score; Gives conditional TP bonus)	[7]
Fingerfertigkeit 1 {p. B59}	[5]
Furchtlosigkeit 4 {p. B55}	[8]
Gefolgsleute (Persönliche Zwergengarde; 75% of starting points; Minion (+1)) {p. B36}	[3]
Hebe Stärke 1 {p. B65}	[3]
Helmspitzen (Stichschaden; Accessibility (Nur mit Helm) (+3); Cannot Parry) {p. B88}	[3]
Imbue 1 (Elfensegen) {p. PU1:4}	[10]
Kampfrelexe {p. B43}	[15]
Magieresistenz 3 (Improved) {p. B67}	[15]
Nachtsicht 5 {p. B71}	[5]
Ordensrang 3 (Zweifach geweihter Priester) {p. B29}	[15]
Ordensschutz 2 (Orden des Thorkar) {p. B41}	[2]
Priesterweihe ((Kirche)) {p. B43}	[5]
Rang 7 (Fürst der Bergzwege) {p. B29}	[35]
Reichtum (Multimillionaire 2) {p. B25}	[100]
Reputation +2 (Elfenfreund (Shael/quessir); All the time; Small class) {p. B27}	[4]
Reputation +4 (Fürst Boran (Beordarks Erbe); All the time; Large class) {p. B27}	[10]
Reputation +2 (Helden des Tals; All the time; Large class) {p. B27}	[5]
+8 (Gift; Common; +3) {p. B80}	[5]
Resistenz (Krankheiten; +3 to resist) {p. B81}	[3]
Schlachtenwut (Zwerge) Usernotes: MW Wurf -3 für Wut: +5 TP, +2 Schaden, Keine Benommenheit möglich, PW+4, MR gg. Geistbeeinflussende Magie +2	[30]
Schmerzunempfindlichkeit {p. B59} Roll to ignore pain: 22 (PW+3)	[10]
Schwer zu töten 1 {p. B58}	[2]
Status 6 {p. B28}	[0]
Trained By A Master (Schildmeister) {p. B93}	[30]
Verbessertes Blocken 1 {p. B51}	[5]
Waffenmeister (Axt/Streitkolben und Schild; two weapons normally used together) {p. B99}	[25]
Wahrer Glaube 5 (Thorkar) {p. B77}	[50]
Zwergische SR 1 (Tough Skin) {p. B46}	[3]

* Includes: +1 from 'Ordensrang (Zweifach geweihter Priester)', +2 from 'Rang (Fürst der Bergzwege)', +3 from 'Reichtum'

MINIVORTEILE	
Name	CP
Fertigkeitsadaption (Clinch/Raufen) {p. MA51}	[1]
Kein Kater {p. B100, PU2:14}	[1]
Schild-Wall Training {p. MA51, PU2:7}	[1]
Sicherer Gang (Unebenen Untergrund) {p. KO250, PU2:8}	[1]
Stilvertrautheit (Schild/Axtkampf) {p. MA199}	[1]
Stilvertrautheit (Schlachtenwut) {p. MA210}	[1]
Technik Adaption (Aggressive Parade) {p. MA52, MA51,PU2:17}	[1]

NACHTEILE	
Name	CP
Dickköpfigkeit {p. B157}	[-5]
Ehrenkodex (Boran) {p. B127}	[-10]

NACHTEILE (fortg.)	
Name	CP
Feinde (Angehörige Shaitans; medium-sized group, some formidable or super-human; 9 or less) {p. B135}	[-30]
Habgier (12 or less) {p. B137}	[-15]
Impulsiv (12 or less) {p. B139}	[-10]
Intoleranz (Böse Religionen) {p. B140}	[-5]
Intoleranz (Goblinoid; Total Intolerance) {p. B140}	[-10]
Pflichtgefühl (Freunde) {p. B153}	[-5]
Pflichtgefühl (Zwergennation) {p. B153}	[-10]
Phobia (Thalassophobia: Meere; 12 or less) {p. B148}	[-10]
Phobie (Magie (seltene); 12 or less) {p. B148}	[-10]
Rechtschaffenheit (12 or less) {p. B138}	[-10]
Reputation -4 (Bei Goblinoiden und Shaitananhängern; 10 or less; Large class) {p. B27}	[-5]
Schlachtenwut (Zwerge) Usernotes: Bei 3 SP durch einen Angriff MW-3 sonst Wut!; Nur noch Massive Angriffe, Nur durch MW -6 raus aus Wut.	[-25]
Selbstüberschätzung (12 or less) {p. B148}	[-5]
12 or less (Kämpfen; 12 or less) {p. B128}	[-10]

MININACHTEILE	
Name	CP
_Unused Quirk 2 {p. B163}	[-1]
_Unused Quirk 3 {p. B163}	[-1]
_Unused Quirk 4 {p. B163}	[-1]
Abneigung (Fliegen) {p. B163}	[-1]
Abneigung gg. Pferde {p. B163}	[-1]

SUMME CP	CP
Basis Attribute, Sekundäre Werte	[352]
Vorteile, Minivorteile	[539]
Nachteile, Mininachteile	[-180]
Fertigkeiten, Techniken	[684]
Zauber	[26]
Summe eingesetzter CP:	1421
CP Guthaben:	0

AUSRÜSTUNG			
Anz.	Gegenstand	Kosten	Wiegt
1	Angelzeug Description: TL:0 Notes: Basic gear for Fischerei skill, needs a pole.	3	-
1	Armbrust (ST 20) Description: TL:2 LC:4, Dam:thr+4 st Acc:4 Range:ST*20/ST*25 RoF:1 Shots:1(4) ST:7↑ Bulk:-6 Skill:Armbrust Notes: [3] An arrow or bolt for a Bogen or Armbrust is \$2. A dart for a blowpipe, or a lead pellet for a prodd or sling, is \$0.1. Schleuder stones are free.	150	2,72 kg
20	Armbrust Bolzen Per Unit - Cost: 2, Weight: 27,22 g	40	544,31 g
1	Ausrüstung Abenteurer (Persönliche Basics) Description: Notes: Minimum gear for camping: -2 to any Überleben roll without it. Includes utensils, tinderbox, and flint and steel.	10	450 g
10	Bandagen (Erste Hilfe) Per Unit - Cost: 10, Weight: 910 g Description: Notes: Cloth bandages for half-dozen wounds. Basic equipment for Erste Hilfe skill.	100	9,1 kg
1	Beordarks Axt (Streitaxt) (Weapon Master Damage Bonus; Weapon Bond; Wahrsilber; Axt Beidhändig; Benutzbar (Beordarks Erben); Balanced; Dwarven; Ornate (+2); Dunkelsicht (+14); Licht (+14); Loyale Waffe (kehrt zurück); Increased Damage (+1); ~Name (Geheimer Waffename) Description: TL:0 LC:4, Dam:sw+2 schn Reach:1 Parry:0U ST:11 Skill:Axt/Streitkolben	41678	1,98 kg
1	Beordarks Rüstung (Armrüstung) (Affects displayed ST score; Eog; Benutzbar (Beordarks Erben); Dwarven (+3); Ornate (+2); Spiked; Gives conditional ST bonus; Leichter (x3/4); ~Fortify (+1); ~Name (Geheimer Name) Description: TL:3 LC:3 DR:7 Locations: arms Wo?: arms	147000	12,01 kg

AUSRÜSTUNG (fortg.)			
Anz.	Gegenstand	Kosten	Wiegt
1	Beorndarks Rüstung (Beinrüstung) (Eog; Benutzbar (Beorndarks Erben); Dwarven (+3); Ornate (+2); Leichter (x3/4); Name (Geheimer Name); ~Fortify (+1)) Description: TL:3 LC:3 DR:7 Locations: legs Wo?: legs	152800	14,52 kg
1	Beorndarks Rüstung (Handschuhe) (Eog; Benutzbar (Beorndarks Erben); Ornate (+2); Spiked; Leichter (x3/4); Name (Geheimer Name); Schmettern (3W Schaden gg. Unbelebtes) (+14); ~Fortify (+5)) Description: TL:3 LC:3 DR:5 Locations: hands Wo?: hands	33764	907,5 g
1	Beorndarks Rüstung (Helm) (Eog; Benutzbar (Beorndarks Erben); Dwarven (+3); Ornate (+1); Spiked; Leichter (x3/4); Name (Geheimer Name); ~Fortify (+1)) Description: TL:3 LC:3 DR:7 Locations: skull, face, neck Notes: [4] Helmet gives the wearer the No Peripheral Vision (p. B151) disadvantage while worn. Wo?: skull, face, neck	41580	5,94 kg
1	Beorndarks Rüstung (Stiefel) (Eog; Benutzbar (Beorndarks Erben); Dragonhide (+4); Fine; Ornate (+2); Name (Geheimer Name); ~Fortify (+5)) Description: TL:2 LC:-- DR:2* Locations: feet Notes: [1] Concealable as or under clothing. Wo?: feet	24240	2,31 kg
1	Beorndarks Rüstung (Torsorüstung) (Eog; Dwarven (+3); Meteoric; Ornate (+2); Spiked; Feuer widerstehen (+800); Gives conditional TP bonus (+5 TP s. Vorteile); Leichter (x1/2); ~Fortify (+2)) Description: TL:3 LC:3 DR:6 Locations: torso, groin Wo?: torso, groin	157700	14,08 kg
1	Decke (warm) Description: Notes: A warm bedroll.	10	1,8 kg
1	Dietriche (Feinste Qualität (+2 auf FW)) Description: Fine quality equipment for Schlösser öffnen skill: +2 to skill.	1000	907,18 g
1	Drachenschatz und Talvermögen	1049799	453,59 t
10	Eiserne Rationen (Zwergisch (+3 auf KO gg. Gift n Essen)) Per Unit - Cost: 5, Weight: 453,59 g Description: One meal of nasty, hard bread. A steady diet (a month or more) gives Resistant to Poison (+3) while continued. One meal	50	4,54 kg
5	Fackel Per Unit - Cost: 3, Weight: 450 g Description: Notes: Eliminates darkness penalties in a two-yard radius. Requires a hand. Burns for 1hr.	15	2,25 kg
1	Fallenentschärfungskit (Beste Qualität (+2 FW)) Description: Notes: Gives +2 to Fallenkunde skill when actively searching for, disarming, or removing traps.	1250	4,54 kg
1	Garderobe (Komplett) Description: Includes one to four sets of ordinary clothes, plus nightclothes, one set each of formal wear and winter clothes, and usually at least one outfit (lab coat, uniform, gym clothes, etc.) appropriate to your job or hobbies. 100% of cost of living; 9+ kg	0	9,1 kg
10	Geldkatze (Leder) Per Unit - Cost: 10 Description: TL:0 Notes: Holds 1.4 kg	100	-
1	Großer Muli (Flohverseuchtes Vieh) Description: 1,400lbs. ST:22 GE:10 IQ:3 KO:12 MW:12 Wah:12 Speed:5.5 Dodge:8 Move:6 GM:+1 (2 hexes) Traits:Domestic Animal, Enhanced Move 1/2 (Ground Speed 9), Hooves, Quadruped, Sterile, Weak Beißen.	2000	-
1	Kletterausrüstung (Berge) Description: TL:2 Notes: Hammer, spikes, carabiners.	35	1,81 kg
1	Kletterspikes Description: Strap-on spikes for both hands and feet allow scaling of vertical surfaces at no penalty.	400	1,81 kg
1	Kompass (von Harle! :-)) Description: Allows Navigation rolls at no penalty for equipment.	50	2,27 kg
1	Metallbearbeitungswerkzeug (Transportable) Description: Notes: Basic equipment for one of Waffenschmied, Metallbearbeitung, etc. Other skills can use it, but at -2.	600	9,07 kg
6	Münze: Batzen Per Unit - Cost: 20000, Weight: 36,29 g	120000	217,72 g
17	Münze: Dukat Per Unit - Cost: 4000, Weight: 27,22 g	68000	462,66 g

AUSRÜSTUNG (fortg.)			
Anz.	Gegenstand	Kosten	Wiegt
510	Münze: Krone Per Unit - Cost: 40, Weight: 3,63 g	20400	1,85 kg
999	Münze: Pfennig Per Unit - Cost: 4, Weight: 1,81 g	3996	1,81 kg
999	Münze: Pfennig Per Unit - Cost: 4, Weight: 1,81 g	3996	1,81 kg
999	Münze: Pfennig Per Unit - Cost: 4, Weight: 1,81 g	3996	1,81 kg
66	Münze: Taler Per Unit - Cost: 400, Weight: 18,14 g	26400	1,2 kg
1	Rucksack (Groß) Description: TL:1 Notes: Holds 45 kg of gear.	100	4,5 kg
1	Satteltaschen Description: TL:1 Notes: Holds 18 kg	100	1,4 kg
1	Schild (Mittel) (Beorndarks Feuerspiegel) (Weapon Master Damage Bonus; Wahrsilber; Benutzbar (Beorndarks Erben); Balanced; Dwarven; Mirrored; Lichtblitz (14) (+200); Name (Geheimer Name); Spike; ~Defending Schild (+2); ~Lighten (x1/2)) Description: TL:1 LC:4 DB:2 Dam:thr que Reach:1 Parry:No ST:-- DR:7 TP:40 Skill:Schild (Schild) Notes: [2,3,4] Can be used offensively with a shield bash (see the Melee Weapon Table p. B273) or shield rush (see Siam, p. B371). At TL2+, you can give your small, medium, or large shield a spike to increase damage: add \$20 and 5 lbs. Also available as a buckler. You can ready a buckler in one turn and drop it as a free action, just like a weapon - but it always occupies one hand, and it does not allow a shield rush. Use Schild (Buckler) instead of regular shield skill. No effect on statistics. At TL3+, iron shields are available but uncommon: x5 cost, x2 weight, +3 DR, and x2 TP. At TL7+ plastic riot shields (made of Lexan, etc.) have x1/2 weight but otherwise identical statistics. Schild composition never affects DB.	39320	9,98 kg
1	Schlafsack (Fell) Description: Notes: A winter bedroll, suitable for ice caves, arctic adventures, etc.	40	3,6 kg
1	Seil (10 Meter) Description: TL:1 Notes: Supports 500 kg	25	2,3 kg
1	Spitzhacke Description: TL:2 Notes: Improves digging speed.	15	3,6 kg
1	Truhe (Holz) Description: Notes: Holds 400 lbs. or 5 cubic feet of loot. Has brackets for two poles; add Basic Lift of carriers to assess encumbrance. DR 2, TP 14	200	18,14 kg
1	Waffenschmied Werkzeug (Transportable) Description: TL:1 Notes: Basic equipment for Waffenschmied skill.	600	9,07 kg
5	Wasser (pro Liter) Per Unit - Weight: 1 kg Description: TL:0	0	5 kg
1	Wasserschlauch (Lederbota für 5 Liter) Description: TL:0 Notes: Holds 4 liters of liquid.	10	110 g
1	Weizstein (Zwergisch (+1 Schaden beim ersten Schlag)) Description: Gives edged weapons +1 damage for sharpness with first blow that connects after sharpening (1 minute/weapon).	500	453,59 g
1	Wurfaxt (Beißerchen) (Hochstahl; Fine; Loyale Waffe (Kehrt zurück); ~Accuracy (+1); ~Puissance (+1)) Description: TL:0 LC:4 [Mode:Schwung Damage:sw+1 schn Reach:1 Parry:0U ST:10 Skill:Axt/Streitkolben Notes:[1], [Mode:thrown Damage:sw+1 schn Acc:1 Range:ST*1/ST*1.5 RoF:1 Shots:T(1) ST:10 Bulk:-3 Skill:Wurfaffen (Axt/Streitkolben)], [1] Can be thrown.	55550	1,29 kg
1	Zaumzeug Description: TL:1 Notes: +2 to control horse, or +3 if using both hands.	15	1,4 kg
1	Zelt (1-Mann) Description: TL:0 Notes: Includes ropes, no poles needed.	80	2,3 kg

AUSGELAGERT			
Anz.	Borans Feste und Drachenhort	Kosten	Wiegt
1	Drachenschatz und Talvermögen	1049799	453,59 t
Total:		1049799	453,59 t
Anz.	Muli	Kosten	Wiegt
1	Angelzeug {p. B288}	3	-
1	Armbrust (ST 20) {p. B276}	150	2,72 kg
20	Armbrust Bolzen {p. B276}	40	544,31 g
1	Ausrüstung Abenteurer (Persönliche Basics) {p. B288}	10	450 g
10	Bandagen (Erste Hilfe) {p. DF1:24}	100	9,1 kg
1	Decke (warm) {p. B288}	10	1,8 kg
10	Eiserne Rationen (Zwergisch (+3 auf KO gg. Gift n Essen)) {p. DF1:25}	50	4,54 kg
5	Fackel {p. DF1:24}	15	2,25 kg
1	Fallenentschärfungskit (Beste Qualität (+2 FW)) {p. DF4:12}	1250	4,54 kg
1	Garderobe (Komplett) {p. B266}	0	9,1 kg

AUSGELAGERT (fortg.)			
Anz.	Muli	Kosten	Wiegt
1	Großer Muli (Flohverseuchtes Vieh) {p. B460}	2000	–
1	Kletterausrüstung (Berge) {p. B288}	35	1,81 kg
1	Kletterspikes {p. DF1:25}	400	1,81 kg
1	Metallbearbeitungswerkzeug (Transportable) {p. DF1:24}	600	9,07 kg
510	Münze: Krone {p. BS44}	20400	1,85 kg
	Münze: Pfennig {p. BS44}	3996	1,81 kg
999	Münze: Pfennig {p. BS44}	3996	1,81 kg
999	Münze: Pfennig {p. BS44}	3996	1,81 kg
1	Rucksack (Groß) {p. B288}	100	4,5 kg
1	Satteltaschen {p. B289}	100	1,4 kg
1	Schlafsack (Fell) {p. B288}	40	3,6 kg
1	Seil (10 Meter) {p. B288}	25	2,3 kg
1	Spitzhacke {p. B289}	15	3,6 kg
1	Truhe (Holz) {p. DF1:24}	200	18,14 kg
1	Waffenschmied Werkzeug (Transportable) {p. B289}	600	9,07 kg
5	Wasser (pro Liter) {p. B288}	0	5 kg
1	Wasserschlauch (Lederbota für 5 Liter) {p. B288}	10	110 g
1	Zaumzeug {p. B289}	15	1,4 kg
1	Zelt (1-Mann) {p. B288}	80	2,3 kg
Total:		38236	106,45 kg