

Zumboka, Zwergin

Infanteristin

Eigenschaft	Wert
Kraft	136
Geschicklichkeit	82
Reaktion	70
Intelligenz	69+15
Selbstbeherrschung	61
Aussehen	46
persönliche Ausstrahlung	56-5
Wahrnehmung/Erinnerung	96
Gabe	54
Glaube	59
Geist	55
Lebensenergie	131+20
	(113/90/75/60/45/30/15)
Traglast im Kampf	18,71kg
Traglast	19,46kg
Bewegungsweite [m/min]	48 / 47
Kondition	394
Zauberpunkte	2/2/1
Magieangriffswert	36
Magiewiderstand (Gr/Gö/Me)	76/36/76
Erfahrungspunkte	29960
Abenteuerpunkte	502

Rüstung anlegen		
Name	Dauer	mit Hilfe
Kettenhemd aus Mithril	12,4s	6,2s
Metallhelm	2,9s	1,5s
Metallplättchenrüstung (voll)	439s	219,5s
Stiefel (Leder)	14,6s	7,3s
Strümpfe, wattiert	2,2s	1,5s
Waffengürtel (Leder, metallverstärkt)	2,2s	1,1s
Waffenrock, wattiert (halb)	7,3s	4,9s
Zumbokas normale Kleidung	7,3s	4,9s

Angeborene Talente	Wert
Nachtsicht	10
Riechen	16
Schmecken	2
Tasten	
Wachgabe	
schlechte Eigenschaften	Wert
Goldgier bzw. Geiz	10
Hydrophobie	16
Spielsucht	2

Sprungkraft mit aktueller Last: 196cm
 Sprungkraft ohne Last: 299cm

maximale Fallhöhe ohne Probe: 4m

Heben ohne Probe: 136kg
 Halten/Blockieren ohne Probe: 680kg

Aufstehen (nach Sturz) dauert 3s

Beim Erwachen dauert es 1W4 Sekunden, bis ich handeln kann.

Bewegungsweitentabelle					
B	m/s	At/Pa	Kond	max.Strecke	
½x	0.4		10/h	55.5km/39.4h	
1x	0.8		25/h	44.4km/15.7h	
1½x	1.2		2/min	13.8km/3.2h	
2x	1.6		1/10s	6.1km/65.6min	
3x	2.4	0/½	1/s	925m/394s	
4x	3.2	0/2	5/s	244m/78s	
5x	4.0	0/0	8/s	192m/49.25s	



Geburtsdatum (Alter): 31.07.3978 (50)
 Größe: 135 cm
 Gewicht: 85 kg
 Gesamtgewicht: 103,7 (104,5) kg
 Normalgewicht, BMI:46,6

Körperzone	Schnitt	Scharf	Stich	Stumpf	Magie
Kopf	11	11	11	1	
Gesicht	0	0	0	0	
Oberkörper	33	25	20	7	
Taille	38	29	25	8	
Oberarme	16	14	12	2	
Unterarme	16	14	12	2	
Oberschenkel	16	14	12	2	
Unterschenkel	16	14	12	2	
Hände	0	0	0	0	
Füße	7	3	5	4	

18

mitgeführte Nahkampf-Waffen

Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	Bf	Waffenfertigkeiten
Pole Axe +11	18 + 3	15	101	16 W8	12	3	-4	80	WM1, VA3, BA1 und RuS1
Ausweichen	---	7 + 5	50	---	---	½	---	---	VV5
Great Axe of the Dwarves	24 + 2	21	162	12 W8	10	1	0	80	WM5, VA2, BA2 und TWa1
Great Axe of the Dwarves (2H)	24 + 2	21	162	12 W10	11	1	0	80	WM5, VA2, BA2 und TWa1

BA=Beschleunigter Angriff, RuS=Rundumschlag, TWa=Tödliche Waffe, VA=Verbesserter Angriff, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

Kampf-Mali durch Last und Behinderung

Bewegungsmalus durch		Boni durch		Auswirkung auf	
Last	Rüstungsschutz	Kampf in Rüstung	Laufen	At/Pa der Waffe	Ausweichen
13	12	96	5	0	32

Talente (komplett ohne Sprachen und Geschichtswissen)

Name	Lernen	Kf	Max.	Wert	Name	Lernen	Kf	Max.	Wert
Abrichten	2-1W6	150	84	8+2	Lykantrophiemkontrolle	7-1W20	500	61	6
Akrobatik [noch 22 Punkte, bis GS erhöht wird]	8-1W6	80	82	8	mag. Dinge erkunden & Runen lesen	8-1W12	300	74	7
Alchimie	8-1W10	300	82	8+10	Maße und Entfernungen schätzen	8-1W6	100	84	8
Ausdauer [Kondition + 122]	---	300	136	61	Meucheln	8-1W6	350	73	7
Ballista & Katapulte bedienen [Pool ist 1]	8-2W10	125	82	8	Minnekünste und Verführen	4-1W10	50	51	5
Bekehren	5-2W20	100	59	5	Pflanzenkunde	---	175	84	8
Beschatten	7-1W10	80	86	8	Rechnen	---	50	84	8
Blindkampf [Malus -/mit/mit Vollhelm: 10 / 10 / 10]	---	150	70	7	Reiten [völlig unerfahren]	8-1W10	125	82	8+15
Diplomatie	---	200	51	5	Richtungssinn	9-1W6	125	84	8
Entfesseln	8-1W4	100	82	8+5	Schleichen	9-1W6	200	76	12
Etwas verbergen	8-1W10	50	82	8	Schlösser öffnen [benötigt Werkzeug]	12-1W6	150	82	8+10
Fallen stellen & Jagen	2-1W6	75	90	9+6	Schneidern	4-1W12	120	82	8+5
Feilschen	2-1W4	150	63	6-10	Schreinern [Baum -> 1 Zahnstocher möglich]	10-1W10	80	82	8+10
Feinschmiedekunst	4-1W12	80	92	30+10	Schwimmen [Nichtschwimmer]	8-1W10	120	82	8-16
Fernkampf vom Pferd [Malus 84]	2-2W6	125	82	8	Segeln [rudern auf Seen möglich]	8-1W10-16	125	38	3-16
Fischen & Angeln [kann feststellen, ob sich das Fischen lohnt]	9-2W10	50	82	27	Singen, Musizieren und ...	9-1W6	100	56	5
Foltern	8-1W6	75	89	8+13	Spuren lesen	8-1W10	150	96	9
Gassenwissen	---	200	51	5	Steinhauerei	10-1W10	80	82	8
Gefahren erkennen	---	400	86	8+10	Tanzen	8-1W10	45	82	8
Geheimfächer finden	---	200	100	100+10	Tarnen	7-1W10	140	81	8
Gewichte & Werte schätzen	4-1W6	150	84	8	Taschenspielererei	8-1W10	200	92	9+0
Glücksspiel	8-1W10	150	82	8+13	Tauchen [unerfahren (5 Aus/s,10%)]	6-1W6	60	61	6-25
Heilung	12-1W10	400	54	5	Tier- und Monsterkunde	---	200	84	29
Heraldik	8-1W6	30	96	9	Überreden & Überzeugen	4-1W4	180	51	8+20
Himmelskunde	8-1W6	125	84	8	Verkleiden	9-1W8	80	81	8
Kampf in Rüstung [Malusverringerung um 96]	---	200	90	48	Waffenbau & Schmieden [ausreichende Grundfertigkeiten]	10-2 W12	200	82	27+5
Kampf zu Pferd [Malus: 84]	2-1W6	125	82	8	Wagen lenken	1-1W6	100	74	7+2
Kampfkoordination [±0]	---	200	82	8	Wettersvorhersage	8-1W6	50	84	8
Klettern	8-2W6	150	82	8	Wildniskenntnisse	8-1W6	50	90	9
Knotenbinden [Knoten lösen sich mit 75%]	8-1W6	75	82	8+5	Wissen erlangen	---	100	81	8
Kochen	8-2W10	50	82	8+15	Wissen um die Physik [1 Gesetz bekannt]	---	225	74	7
Laufen [+5]	---	200	82	20	Zeichen	25-1W6	75	151	13

Bekannte Gesetze der Physik: I) Hebelgesetze

Mein Vermögen beläuft sich auf 0,000 Goldstücke:

MS	PS	GS	SS	He	Kr
0	0	0	0	0	0

Hintergrundoptionen

- 18 - begnadeter Redner, der niemals ein Ende findet.
- 45 - 5%/Woche Dämonentor: W100:-22: Klasse I Dämon, -40: Klasse II Dämon, -50: Klasse III Dämon, -55: Klasse IV Dämon, -65: schwacher Elementargeist, 66: Greater Ghost, -80: Minor Ghost, -90: Lesser Ghost, -98:Headless Ghost, -100: Ghost Wolf Hier:Tierkunde+15
- 71 - Falschspieler

Waffen

Name	Ort	Gewicht
Pole Axe +11	Hände	2,9 kg
Great Axe of the Dwarves	Auf Zumbokas Rücken geschnallt	2,4 kg

Rüstungen

Name	Ort	Gewicht
Zumbokas normale Kleidung	Körper / Inhalt: 0 Kr	1,875 kg
Zumbokas Lederrüstung	in Beutel, den Ella schleppt	2,775 kg
Stiefel (Leder) +0 für die Größe 135cm.	Füße	1,125 kg
Strümpfe, wattiert +0 für die Größe 135cm.	Füße	375 g
Metallplättchenrüstung (voll) +25 für die Größe 135cm.	Körper	1,35 kg
Waffenrock, wattiert (halb) +0 für die Größe 135cm.	Körper	2,1 kg
GLOVE OF STORING (Handschuh-Metall) , kann max. 5 Gegenstände Gewichtslos aufbewahren	rechte Hand / Inhalt: Beutel, den Ella schleppt und Beutel im Handschuh	250 g
Metallhelm	Kopf	2 kg
Waffengürtel (Leder, metallverstärkt) +0 für die Größe 109cm.	Hüfte	969 g
Kettenhemd aus Mithril	Körper	3,366 kg

Sonstiges

Name	Ort	Gewicht
 Zumbokas Lederranzen	auf dem Rücken	750 g

Zumbokas Pferd TikTok

Name	Ort	Gewicht
TikTok (Schlachtross von Zumbokas)	transportiert: Sattel, Damen (6.0 kg) und Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	frei: 158,825 kg
Sattel, Damen (6.0 kg)	auf TikTok (Schlachtross von Zumbokas)	6 kg
Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	auf TikTok (Schlachtross von Zumbokas) / Inhalt: Schlafsack, wetterfest (4.0 kg) und Bebble-Matte (0.3 kg)	1,875 kg + 3,3 kg
Schlafsack, wetterfest (4.0 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	3 kg
Bebble-Matte (0.3 kg)	in Satteltaschen, Paar (1.875 kg)	300 g

Sprachen (Obergrenze:84)

Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift	Name	TW	Lernen	Kf	Sprache	Schrift
Allgemeinsprache	40	---	75	starker Akzent	---	Lubosch	8	8-2W10	250	---	---
Anashe	8	8-2W10	125	---	---	Malaleeh	8	8-2W10	125	---	---
Brrgdf	8	8-2W10	50	---	---	Mohzar al Ged	8	8-2W10	125	---	---
Falala	8	8-2W10	250	---	---	Nndackisch	8	8-2W10	100	---	---
Falaleeh	8	8-2W10	125	---	---	Norgasch	8	8-2W10	200	---	---
Gandahr	22	8-4W10	150	Muttersprache	einf.Texte(20%)	Orkisch	8	8-2W10	125	---	---
Gargr	8	8-2W10	50	---	---	Paschta	20	8-4W10	100	gebrochen	---
Geanish	8	8-2W10	125	---	---	Querka	8	8-2W10	125	---	---
Goblinisch	8	8-2W10	125	---	---	Schischschrischsch	8	8-2W10	250	---	---
Grruhrg	8	8-2W10	50	---	---	Skandihr	8	8-2W10	125	---	---
Guhrtguar	8	8-2W10	125	---	---	Tulamidisch	16	8-2W10	125	Grundverständnis	---
Helole	8	8-2W10	125	---	---	Waleeh	8	8-2W10	125	---	---
Hieera	8	8-2W10	250	---	---	Zaubersprache	8	8-2W10	100	---	---
Jashduhr	8	8-2W10	125	---	---	Zeichensprache	8	8-2W10	0	---	---
Jodasch	8	8-2W10	125	---	---	dRAKisch	8	8-2W10	400	---	---
Kreash	8	8-2W10	250	---	---						

Geschichtswissen & Legendenkunde (Obergrenze:90)

über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW	über	Lernen Bib.	Lernen Erz.	TW
Elfen	9+1W6-Q+H	9-1W6	12	Umgebung	9+1W6-Q+H	9-1W6	19
Halblinge	9+1W6-Q+H	9-1W6	15	Stadt und Umland	9+1W6-Q+H	9-1W6	19
Menschen	9+1W6-Q+H	9-1W6	15	Land bzw. Staat	9+1W6-Q+H	9-1W6	19
Zwerge	9+1W6-Q+H	9-1W6	17				

Bib = Bibliothek, Erz = Erzähler (TW senken möglich!),
Q = Qualität Bibliothek, H = Hilfe Bibliothek

Liste der nicht identifizierten Gegenstände

Name	Archibald the Curious			Bolpanif			Ella Donnerbalken		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Name	Hih-kuf Lanskad			Laylin'Far			Rachel Marianna Morgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch
Name	Savannah			Shaea al'Moonstone			Thorgan		
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch

Name	Torwall Fenrisson			Zumboka					
	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch	Datum	Wurf: Ergebnis	nächster Versuch

gelernte Waffen									
Name	AT	PA	Pool	TP	KT	#	KK	SW	Waffenfertigkeiten
Kriegsbeile	18 + 1	15	102	6 W12	9	2	0	821 (833)	WM5, VA1, BA1 und TWa1 (Punkte:17)
Schlachtbeile	17 + 2	14	90	16 W6+16	12	3	-4	760 (769)	VA2, BA1 und RuS1 (Punkte:8)
Ausweichen	---	7 + 5	50	---	---	½	---	---	VV5 (Punkte:0)

BA=Beschleunigter Angriff, RuS=Rundumschlag, TWa=Tödliche Waffe, VA=Verbesserter Angriff, VV=Verbesserte Verteidigung, WM=Waffenmeister

Liste der Begegnungen

[17198]: Corvox (I) - Probe misslungen	[17190]: Hodhedhel(III) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen	[19095]: Untoter Troll - Probe misslungen
[16692]: Daedhel (I) (Elfen-Dämon) - Probe misslungen	[17055]: Höherer Schwingenschädel (fliegt) (II) - Probe misslungen	[17089]: Vooj (Zweite Grenzebene) - Probe misslungen
[17004]: Dorndämon(II) - Probe misslungen	[17119]: Lebender Guhl - Probe misslungen	[16781]: Weißschlange - Probe misslungen
[16767]: Gargoyl - Probe misslungen	[17000]: Niederer Schwingenschädel (fliegt) (I) - Probe misslungen	[16731]: Zombie (I) - Probe misslungen
[17105]: Geringerer Schatten (II) - Rolemasterwerte	[17271]: Normale Frizzm (I) - Probe misslungen	[16919]: »normal erschaffene« Untote (III) - Beschreibung bekannt
[17125]: Grumoz (I) - Probe misslungen	[19096]: Tarasius - Beschreibung bekannt	[16667]: »normal erschaffene« Untote (V) - Probe misslungen

Lebenslauf

Was ich bisher gelernt habe

Per Autodidaktik gelernt bis zum 7. Daschdar 4029 [07.01.4029]

- Talent Schleichen autodikatisch gesteigert von 7 auf 12

Gelernt wurde vom 7. Daschdar 4029 [07.01.4029] bis zum 13. Daschdar 4029 [13.1.4029]. Also 6 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 4141 Abenteuerpunkte und 40 GS, 5 SS und 8 He

- Das physikalische Gesetz "Hebelgesetze" wurde gelernt.
- Lernen des Schlachtbeile-Pools von 77 auf 77 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserter Angriff +2; Beschleunigter Angriff +1 / verfügbarer Pool: 7
- Lernen des Ausweichen-Pools von 41 auf 41 dauert 0 Tag und kostet 0 Abenteuerpunkte und 0 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +4 / verfügbarer Pool: 1
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Schlachtbeile-Pools von 77 auf 90 dauert 3 Tage und kostet 2983 Abenteuerpunkte und 2923,3 Heller / Waffenfertigkeiten: Rundumschlag +1 / verfügbarer Pool: 8
- Lernen des Talents Sprachkunde Gandahr von 8 auf 22 (Kf verringert auf 150) dauert 3 Tage und kostet 1158 Abenteuerpunkte und 1134,8 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Gandahr wurden 2 Schriftgrade gelernt!

Per Autodidaktik gelernt bis zum 3. Xolol 29 [03.04.29]

- Talent Fischen & Angeln autodikatisch gesteigert von 8 auf 27
- Talent Überreden & Überzeugen autodikatisch gesteigert von 5 auf 8

Gelernt wurde vom 3. Xolol 29 [03.04.29] bis zum 15. Xolol 29 [15.4.29]. Also 12 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 6782 Abenteuerpunkte und 66 GS, 4 SS und 6 He

- Lernen des Kriegsbeile-Pools von 45 auf 85 dauert 8 Tage und kostet 5810 Abenteuerpunkte und 5693,8 Heller / Waffenfertigkeiten: Beschleunigter Angriff +1; Waffenmeister +5; Tödliche Waffe +1; Verbesserter Angriff +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Talents Sprachkunde Allgemeinsprache von 28 auf 40 (Kf verringert auf 75) dauert 3 Tage und kostet 657 Abenteuerpunkte und 643,9 Heller
- Für die Sprache Sprachkunde Allgemeinsprache wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Tulamidisch wurde 1 Sprachgrad gelernt!
- Für die Sprache Sprachkunde Paschta wurden 2 Sprachgrade gelernt!
- Lernen des Talents Laufen von 8 auf 11 dauert 1 Tag und kostet 315 Abenteuerpunkte und 308,7 Heller

Per Autodidaktik gelernt bis zum 11. Yardack 29 [11.05.29]

- Talent Tier- und Monsterekunde durch Begegnungen autodikatisch gesteigert um 1 Punkt

Gelernt wurde vom 11. Yardack 29 [11.05.29] bis zum 33. Yardack 29 [33.5.29]. Also 22 Tage.

Die Gesamtkosten des Lernens betragen 4057 Abenteuerpunkte und 129 GS, 3 SS und 2 He

- Lernen des Talents Laufen von 11 auf 20 dauert 4 Tage und kostet 972 Abenteuerpunkte und 1905,1 Heller
- Lernen des Ausweichen-Pools von 41 auf 50 dauert 4 Tage und kostet 544 Abenteuerpunkte und 1066,2 Heller / Waffenfertigkeiten: Verbesserte Verteidigung +1 / verfügbarer Pool: 0
- Lernen des Kriegsbeile-Pools von 65 auf 82 dauert 14 Tage und kostet 2541 Abenteuerpunkte und 9960,7 Heller

seit dem 33. Yardack 29 [33.5.29] wurde nichts autodidaktisch gelernt