NAME

GESINNUNG

BERUF
Zwergischer Steinmetz

STUFE 0

EP 0

ST	12	0
GE	13	1
AU	12	0
PE	8	-1
IN	16	2
GL	7	-1

R +1

Z 0

W -1

TP 1 / 1

RK 11

KAMPF
Hammer (wie Knüppel) (1W4)

AUSRÜSTUNG
schöner Stein, 5 kg
Laterne 10 GM
34 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Siebter Sohn: Zauberwürfe (-1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Zwergischer Pilzzüchter

STUFE 0

EP 0

ST	13	1
GE	12	0
AU	11	0
PE	12	0
IN	10	0
GL	10	0

R 0

Z 0

W 0

TP 1 / 1

RK 10

KAMPF
Schaufel (wie Stab) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Sack
Laterne 10 GM
44 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Glückstag: Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Zwergischer Steinmetz

STUFE 0

EP 0

ST	13	1
GE	13	1
AU	8	-1
PE	12	0
IN	8	-1
GL	6	-1

R +1

Z -1

W 0

TP 3 / 3

RK 11

KAMPF
Hammer (wie Knüppel) (1W4)

AUSRÜSTUNG
schöner Stein, 5 kg
Rationen, pro Tag
5 KM
38 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Vogelgesang: Anzahl an Sprachen (-1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Weber

STUFE 0

EP 0

ST	12	0
GE	12	0
AU	14	1
PE	11	0
IN	9	0
GL	8	-1

R 0

Z +1

W 0

TP 5 / 5

RK 10

KAMPF
Dolch (1W4)

AUSRÜSTUNG
Feine Kleidung
Kletterhaken 1 GM
46 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der Bulle: Angriffswürfe im Nahkampf (-1)