NAME

GESINNUNG

BERUF
Zwergischer Steinmetz

STUFE 0

EP 0

TP 1 (1)

RK 10

ST	14	1
GE	10	0
AU	8	-1
PE	14	1
IN	12	0
GL	11	0

R 0

Z -1

W +1

KAMPF
Hammer (wie Knüppel) (1W4)

AUSRÜSTUNG
schöner Stein, 5 kg
Sack, klein 8 KM
24 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Arm des Kriegers: Kritische Treffertabellen** (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Zwergischer Pilzzüchter

STUFE 0

EP 0

TP 1 (1)

RK 11

ST	11	0
GE	14	1
AU	12	0
PE	11	0
IN	15	1
GL	8	-1

R +1

Z 0

W 0

KAMPF
Schaufel (wie Stab) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Sack
Wasserschlauch 5 SM
28 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Verzaubertes Heim: Rüstungsklasse (-1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Halbling vom Fahrenden Volk

STUFE 0

EP 0

TP 2 (2)

RK 9

ST	11	0
GE	7	-1
AU	13	1
PE	4	-2
IN	13	1
GL	14	1

R -1

Z +1

W -2

KAMPF
Schleuder (1W4)

AUSRÜSTUNG
Zauberpuppe
Rationen, pro Tag
5 KM
46 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Rechtschaffenes Herz: Unheiliges-vertreiben-Würfe (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Hafenarbeiter

STUFE 0

EP 0

TP 2 (2)

RK 9

ST	10	0
GE	8	-1
AU	14	1
PE	9	0
IN	11	0
GL	6	-1

R -1

Z +1

W 0

KAMPF
Stange (wie Stab) (1W4)

AUSRÜSTUNG
ein verspätetes Rollenspielbuch
Kette, 3 m 30 GM
39 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Rechtschaffenes Herz: Unheiliges-vertreiben-Würfe (-1)