



Hügelzwergische Handwerkerin aus Angbar
blaue Augen, dunkelbraunes Haar, 1,35 Schritt groß, 56 Stein schwer, frei, 49 Götterläufe alt, Tsatag 6. Ingerimm, fahrende Handwerkerin, Mechanikerin und Händlerin

Vorteile
Angenehmer Geruch, Flink, Reich III, Schwer zu verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zwergennase, Herausragend: Mechanik, Rechnen, Tastsinn, Immun Tulmadron, Dunkelsicht II

Nachteile
Unfähig Schwimmen, Angst vor Meer II [Furcht II], farbenblind, verwöhnt, Kälteempfindlich [+1], Langschläfer, goldgierig, neugierig, lispelt, Verpflichtung II gegenüber Handwerker Gilde

Allgemeine Sonderfertigkeiten
Fallen entschärfen, Feilschen, Komplexe mechanische Systeme, Eiserner Wille I [SK+1], Berufsgeheimnis Geometrie & Uhrwerk, Meisterin der Improvisation, Ortskenntnis (Ferdok)

Kampfsonderfertigkeiten
Präziser Schuss/Wurf I [AT-2, TP+2]

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
11	13	14	12	14	11	12	13

Sprachen: Rogolan (Muttersprache), Garethi II, Angram I (Alt-Zwergisch), Rogolan-Runen, Kusliker Zeichen

Abenteuerpunkte	1100, davon 3 übrig
Lebenspunkte	32
Seelenkraft	2 (3) schwer zu verzaubern
Zähigkeit	2
Ausweichen	6
Initiative	w6+11
Geschwindigkeit	7
Schicksalspunkte	3

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Rabenschnabel [Hieb]	13	6	12	mittel	w6+4
unbewaffnet [Raufen]	7	4	6	kurz	w6

Fernkampf	AT	KTW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Eisenwalder [Armbrust] Laden 2 Aktionen, Magazin 10	14	12	10/50/80	w6+4

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Lederschürze	0	0	0	0

Zustand	I	II	III	IV
Schmerz	24	16	8	5
Betäubung				
Furcht				
Lähmung				
Verwirrung				

Talent		Probe	FW	Talent		Probe	FW
Körpertalente				Handwerkstalente			
Fliegen	MU IN GE	11 14 11	0	Alchimie	MU KL FF	11 13 14	0
Gaukeleien	MU CH FF	11 12 14	0	Boote & Schiffe	GE KK FF	11 13 14	0
Klettern	MU GE KK	11 11 13	0	Fahrzeuge	CH KO FF	10 12 14	4
Körperbeherrschung	GE GE KO	11 11 12	4	Handel [Feilschen +2]	KL IN CH	13 14 12	10
Kraftakt	KO KK KK	12 13 13	0	Heilkunde Gift	MU KL IN	11 13 14	0
Reiten	CH GE KK	12 11 13	0	Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	11 10 12	0
Schwimmen [unfähig]	GE KO KK	11 14 13	0	Heilkunde Seele	IN CH KO	14 10 12	0
Selbstbeherrschung	MU MU KO	11 11 12	8	Heilkunde Wunden	KL FF FF	13 13 14	7
Singen	KL CH KO	13 12 12	0	Holzarbeiten	GE KK FF	11 13 14	8
Sinnesschärfe Zwergennase +1, tasten +1	KL IN IN	13 14 14	8	Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	14 14 14	8
Tanzen	KL CH GE	13 12 11	8	Lederbearbeitung	GE KO FF	11 12 14	4
Taschendiebstahl	MU FF GE	11 14 11	0	Malen & Zeichnen	IN FF FF	14 14 14	8
Verbergen	MU IN GE	11 14 11	4	Metallbearbeitung	KK KO FF	13 12 14	8
Zechen	KL KO KK	13 12 13	4	Musizieren	CH KO FF	10 12 14	0
Gesellschaftstalente Soz. Anpassung: kein Malus, lispelt				Schlösserknacken Fallen entschärfen	IN FF FF	14 14 14	8
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	11 13 12	0	Steinbearbeitung	KK FF FF	13 14 14	4
Betören [Geruch+1]	MU CH CH	11 12 12	0	Stoffbearbeitung	KL FF FF	13 14 14	4
Einschüchtern	MU IN CH	11 14 12	0				
Etikette	KL IN CH	13 14 12	4	#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
Gassenwissen	KL IN CH	13 14 12	4		Rabenschnabel	90	1,5
Menschenkenntnis	KL IN CH	13 14 12	8		Eisenwalder (Armbrust)	500	3,75
Überreden	MU IN CH	11 14 12	8	10	Bolzen	0,2	
Verkleiden	IN GE CH	10 11 12	0		Kleidung (frei)	25	
Willenskraft	MU IN CH	11 14 12	4		Lederschürze	7	1
Naturtalente					Umhängetasche	8,5	0,5
Fährtensuchen	MU IN GE	11 14 11	0		Dietrich	5	0,25
Fesseln	KL FF KK	13 14 13	0		Feinmechanikerwerkzeug	100	0,5
Fischen & Angeln	FF GE KO	14 11 12	0		Zimmermannskasten	50	5
Orientierung	KL IN IN	13 14 14	0		Zange	6	0,5
Pflanzenkunde	KL FF KO	13 14 12	4		Hammer	3	0,5
Tierkunde	MU MU CH	11 11 10	8		Meißel	5,5	0,2
Wildnisleben	MU GE KO	11 11 12	0		Handsäge	5	0,5
Wissenstalente					Handspiegel	60	0,5
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	13 13 14	0		Schnur, 10 Schritt	0,5	0,1
Geographie	KL KL IN	13 13 14	4		Abblendlaterne	15	1,5
Geschichtswissen	KL KL IN	13 13 14	0		Lampenöl, 12 Stunden	0,2	0,5
Götter & Kulte	KL KL IN	13 13 14	4		Kohlestift	20	2,75
Kriegskunst	MU KL IN	11 13 14	0		Tagebuch	3	5
Magiekunde	KL KL IN	13 13 14	0		Wolldecke	2	1,5
Mechanik [Komplex +2]	KL KL FF	13 13 14	11		Handsäge	5	0,5
Rechnen	KL KL IN	13 13 14	11		Bergkristall (Lupe)	2	
Rechtskunde	KL KL IN	13 13 14	0		Geldkatze	2	0,1
Sagen & Legenden	KL KL IN	13 13 14	4		Maultier Apfelschnute (Traglast 130 Stein)	250	
Sphärenkunde	KL KL IN	13 13 14	0	2	Sack Hafer	2	
Sternkunde	KL KL IN	13 13 14	0		Kleiner Sack Äpfel	6	
				Summe		1158,1	19,95
				Tragkraft in Stein			26+130
				341 Dukaten	9 Silber	0 Heller	0 Kreuzer