



## CHARAKTERINFORMATIONEN

NAME SC *Tharwen Hammerschlag*

SPIELER\*IN

VOLK UND HEIMATWELT *Zwerge, Tarind Reél*

PRONOMEN *Er/Ihm*

SPRACHE *Gemein- und Zwergensprache*

HINTERGRUND *Minenarbeiter*

SCHRIFT *Gemein- und Zwergensprache*

FOKUS *Körperlich*

KONZEPT *Cholerischer Drachentöter, der gerne mal einen über den Durst trinkt*

## CHARAKTERWERTE UND EIGENSCHAFTEN

GRÖßE

*M*

FÄHIGKEITEN UND MÄCHTE

BEWEGUNG

*5 km*

PRO STUNDE

EIGENSCHAFTEN

*Schweinemagen: Eine Erleichterung auf Rettungswürfe mit Lebensmitteln*

*Glück: Tharwen wird gelegentlich vom Glück begünstigt*

*Abneigung Orks: Tharwen hat was gegen Orks*

*Cholerisch: Er muss bei Provokationen Geist-Rettungswürfe absolvieren*

AUS

CHA

GES

INT

STÄ

WEI

*1*

*-1*

*0*

*0*

*1*

*0*

ATTRIBUTE



SCHLÜSSELSTAUB

## LEBENSENERGIE

KÖRPER

GEIST

TP MAX

TP AKT

TP MAX

TP AKT

*15*

*1*

*13*

RW ALLGEMEIN

*15*

*8*

*8*

*4*

+RÜSTUNG

*0*

+IMMUNITÄT

*0*

+FASSUNG

*0*

+MAGIERESISTENZ

*0*



INITIATIVE

NR

NAME

RW

SW

*01*

*Kriegshammer*

*0*

*W6*

*02*

*Spitzhacke*

*0*

*W4-1*

*03*

KAMPFRELEVANTES

## FERTIGKEITEN UND SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEITEN

ATTRIBUTE + TRAININGSWERT = FERTIGKEITSWERT

SPEZIALISIERUNGEN

ATHLETIK — AUS + GES + STÄ + *0* = *2* *Springen 3*

FERNKAMPF — AUS + GES + INT + *1* = *2* *Wurfaffen 3*

HANDWERK — GES + STÄ + WEI + *0* = *1*

HEIMLICHKEIT — CHA + GES + INT + *0* = *-1*

KOMMUNIKATION — CHA + CHA + WEI + *0* = *-2*

KÜNSTE — CHA + GES + WEI + *0* = *-1*

MOBILITÄT — AUS + GES + WEI + *0* = *1*

NAHKAMPF — AUS + GES + STÄ + *1* = *3* *Hiebaffen 4*

ÜBERLEBEN — AUS + STÄ + WEI + *0* = *2*

WAHRNEHMUNG — CHA + INT + WEI + *0* = *-1*

WISSENSCHAFTEN — INT + WEI + WEI + *1* = *1* *Geologie 2*

TITEL

*Die betrunkene Goldnase (Baumthron, Talmasys)*

GEPÄCK

*Kriegshammer, Spitzhacke, Kreide, Öllampe, 2 Ladungen Öl, kleines Tuch, Puppe mit Löchern,*