

DAKOR FEUERBART

	12		2		18	
ST	16	3	INT	10	0	
GE	16	3	WEI	10	0	
KO	16	3	CH	10	0	

Schmied Feuer und Amboss in Abercrombie

Schmied

Zwerge

neutral

RW ST	5
RW GE	5
RW KO	3
RW IN	0
RW W	0
RW CH	0

TP Max	18
TP Schnitt	12
Bewegungsrate	9m
Übungsbonus	2
Erfahrungspunkte	300
männlich	
Aufenthaltort	
Abercrombie	

<input type="checkbox"/> G5	Akrobatik	3
<input type="checkbox"/> G6	Arkane Kunde	0
<input type="checkbox"/> G7	Atheltik	3
<input type="checkbox"/> G8	Auftreten	0
<input checked="" type="checkbox"/> G8	Einschüchtern	0
	Fingerfertigkeit	3
	Geschichte	0
	Heilkunde	0
	Heimlichkeit	3
	Mit Tieren umgehen	0
	Motiv erkennen	0
	Nachforschungen	0
	Naturkunde	0
	Religion	0
	Täuschen	0
	Überlebenskunst	0
	Überzeugen	0
	Wahrnehmung	0
	Pas. Wahrnehmung	10



Sprachen

- | | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Gemein | <input type="checkbox"/> Elfish | <input type="checkbox"/> Zwergisch | <input type="checkbox"/> Halblingisch | <input type="checkbox"/> Gnomisch |
| <input type="checkbox"/> Koboldisch | <input type="checkbox"/> Goblinisch | <input type="checkbox"/> Orkisch | <input type="checkbox"/> Drachisch | <input type="checkbox"/> Drowisch |