



Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 1 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 8	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 0					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Langschwert	Nahkampf +1	Fernkampf +0
Rüstung	Brünne	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	Schild	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		

Reisekasse 0 GM

Die Schuld, wegen der er herkam, ist längst abgetragen; geblieben ist er trotzdem. Zwerge, sagt man in Schwarzfels, rechnen anders als andere Leute, und bei Delg stimmt es sogar: Er weiß, wie viele Schritte der Weg vom Tor zum Moor hat, und wie viele Nächte sein Vorrat reicht.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.



Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 2 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ST
13

Stärke

GE
10

Geschick

KO
11

Konstitution

IN
10

Intelligenz

WE
12

Weisheit

CH
10

Charisma

Trefferpunkte

13

Rüstungsklasse

5 [14]

Angriffsbonus

+0

Rettungswurf

13

Erfahrung

2.000

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe **Langschwert**

Rüstung **Brünne**

Schild **Schild**

Gepäck **Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Hanfseil (15 m)**

Reisekasse **500 GM**

BONI

Nahkampf **+1** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+0** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Reden tut er wenig, und wenn, dann Zahlen. Im Moor hat ihm das den Spitznamen eingebracht, über den die anderen lachen und der ihm gleichgültig ist. Was er nicht sagt: Er zählt auch die Leute, mit denen er hinausgeht, und er zählt sie auf dem Rückweg noch einmal.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma
Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12	Erfahrung 4.000	

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert
Rüstung	Brünne
Schild	Schild
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)

Reisekasse 650 GM

BONI

Nahkampf	+1	Fernkampf	+0
TP je Würfel	+0	RK-Bonus	+0

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

Die Decke kam ohne Vorwarnung, und dann war es dunkel und eng und still. Zwei Tage lang hat er die Schläge von oben gehört und mitgezählt, weil ihm nichts anderes einfiel. Bei elftausend war das Licht wieder da, und über ihm stand Cassia mit aufgeschürften Händen. Seitdem widerspricht er ihr nicht.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.



Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 4 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1 2 3 **4** 5 6 7 8 9 10

ST
13

Stärke

GE
10

Geschick

KO
11

Konstitution

IN
10

Intelligenz

WE
12

Weisheit

CH
10

Charisma

Trefferpunkte

23

Rüstungsklasse

3 [16]

Angriffsbonus

+2

Rettungswurf

11

Erfahrung

8.000

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Langschwert

Rüstung Kettenhemd

Schild Schild +1

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Hanfseil (15 m)

Reisekasse 800 GM

Magisches Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile,
Schild +1

BONI

Nahkampf **+1** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+0** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Kettenhemd (gekauft);
Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile (gefunden); Schild +1
(gefunden)

Was er aus den Gräbern mitnahm, war ein Schild mit einer Delle, die nicht von ihm stammt. Das Kettenhemd hat er gekauft, die Pfeile fand er in einer Nische zusammen mit dem, der sie nicht mehr brauchte. Er trägt jetzt mehr Eisen als je zuvor und geht darum langsamer, was ihm recht ist.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.

Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 5 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 13 Stärke		GE 10 Geschick		KO 11 Konstitution		IN 10 Intelligenz		WE 12 Weisheit		CH 10 Charisma	
Trefferpunkte 25		Rüstungsklasse 3 [16]		Angriffsbonus +2		Rettungswurf 10		Erfahrung 16.000			

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert
-------	---

Rüstung	Kettenhemd
1. Die Rüstung ist aus mehreren Schichten aus Leder oder Eisenblech gefertigt. 2. Sie ist sehr schwer und schwer zu tragen. 3. Sie bietet einen guten Schutz vor Schlägen und Stichen. 4. Sie ist sehr flexibel und lässt sich leicht bewegen. 5. Sie ist sehr teuer.	1. Das Kettenhemd ist aus einem einzigen Stück Eisenblech gefertigt. 2. Es ist sehr schwer und schwer zu tragen. 3. Es bietet einen guten Schutz vor Schlägen und Stichen. 4. Es ist sehr flexibel und lässt sich leicht bewegen. 5. Es ist sehr teuer.

Schild	Schild +1
--------	-----------

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Hanfseil (15 m)

Reisekasse 950 GM

Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit
-----------	--

BONI

Nahkampf **+1** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+0** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit (gefunden)

Der Speer war in einer Wand verkeilt, und Delg hat eine halbe Nacht gebraucht, um ihn herauszuarbeiten, statt zu schlafen. Er tut so, als wäre es eine gewöhnliche Waffe. Zweimal hat er sie fallen lassen und beide Male gehört, dass sie beim Aufkommen nicht klingt wie Holz.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 32	Rüstungsklasse 3 [16]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 9	Erfahrung 32.000					

[illegible]

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert	Nahkampf +1	Fernkampf +0
Rüstung	Kettenhemd	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	Schild +1	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	1.100 GM		
Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit		

Unten hat er gemerkt, dass er aufgehört hat, besser zu werden. Kein Ereignis, kein Sturz, kein Schlag — nur der Umstand, dass er nach demselben Monat derselbe war. Er hat es niemandem gesagt und ist am nächsten Morgen wieder mit hinuntergegangen, weil die Arbeit davon nicht weniger wird.

Völkerregel: Zwerg:in als Kämpfer:in: max. Stufe 6, mit ST 17 Stufe 7, mit ST 18 Stufe 8.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 32		Rüstungsklasse 1 [18]		Angriffsbonus +3		Rettungswurf 9		Erfahrung 64.000	

[illegible]

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert	Nahkampf +1	Fernkampf +0
Rüstung	Plattenpanzer	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	Schild +1	DAZUGEKOMMEN Plattenpanzer (gekauft); Unsichtbarkeitsring (gefunden)	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	1.250 GM		
Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Unsichtbarkeitsring		

Den Plattenpanzer hat er sich machen lassen, nicht gekauft — nach Maß, in der Unterstadt, von einem, der drei Monate dafür brauchte. Die anderen halten es für Eitelkeit. Delg rechnet vor, was ein Treffer weniger über zehn Jahre wert ist, und hört auf, sobald jemand gähnt.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.

Delg Grubenhammer

Kämpfer der Stufe 6 · am Limit · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ST 13 Stärke		GE 10 Geschick		KO 11 Konstitution		IN 10 Intelligenz		WE 12 Weisheit		CH 10 Charisma	
Trefferpunkte 32		Rüstungsklasse 1 [18]		Angriffsbonus +3		Rettungswurf 9		Erfahrung 256.000			

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert
Rüstung	Plattenpanzer
Schild	Schild +1
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)
Reisekasse	1.550 GM
Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Unsichtbarkeitsring, Iritflasche

BONI

Nahkampf	+1	Fernkampf	+0
TP je Würfel	+0	RK-Bonus	+0

DAZUGEKOMMEN Ifritflasche (gefunden)

Die Flasche ist versiegelt und kalt und wiegt mehr, als sie sollte. Delg hat sie nicht geöffnet und trägt sie trotzdem, weil er nicht will, dass jemand anderes es tut. In seinem Verzeichnis steht sie ohne Wert, mit einem Strich dahinter.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 13 Stärke	GE 10 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma				
Trefferpunkte 32	Rüstungsklasse 1 [18]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 9	Erfahrung 350.000					

[illegible]

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Langschwert	Nahkampf +1	Fernkampf +0
Rüstung	Plattenpanzer	TP je Würfel +0	RK-Bonus +0
Schild	Schild +1	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Hanfseil (15 m)		
Reisekasse	1.700 GM		
Magisches	Fernkampfgeschosse +1: 2W6 Pfeile, Schild +1, Speer +1 mit schwacher magischer Fähigkeit, Unsichtbarkeitsring, Ifritflasche		

Er trägt das beste Eisen der ganzen Gesellschaft, und keiner, der ihn zum ersten Mal sieht, käme darauf, dass er seit Jahren derselbe ist. Unten im Mausoleum hat ihn das zum ersten Mal nicht gestört. Was er seither sagt, wenn ihn jemand für den Anführer hält: dass die vorn gehen, denen sonst nichts einfällt.

Am Stufenlimit: Erfahrung wird weiter gesammelt, ein Aufstieg folgt daraus nicht.