

Name _____

Beruf Zwerge Heilerin

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8+2

Initiat. w20+1 **Krit.** w4-2 Tabelle I

Stärke 10

Geschick 13+1 **Reflex** +1

Ausdauer 13+1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 6 -1 **Willen** -1

Intelligenz 9 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge

Glück 5 -2 **Schicksal** Tollpatsch: alle Fertigkeiten* -2

Zwerge: 18 m Dunkelsicht, Gold & Edelsteine riechen, Unter Tage Kenntnis

Besitz

Heilsalbe, 15 Ellen Seil (25 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 40 Kupfer

Nahkampf



Messer (Dolch)

w4

Fernkampf



Messer (Dolch) +1 w4 3 6 9

Name _____

Beruf Hobbit Händler

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

Initiat. w20 **Krit.** w4+1 Tabelle I

Stärke 8 -1

Geschick 12 **Reflex** +0

Ausdauer 7 -1 **Zähigkeit** -1

Persönlichkeit 9 **Willen** +0

Intelligenz 14+1 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge

Glück 15+1 **Schicksal** Eisenfresser: Lebenspunkte +1

Hobbits: 9 m Dunkelsicht, beidhändig, heimlich, immer glücklich, Glücksbringer

Besitz

1 Pfund Halbedelsteine (10 Silber)

0 Gold 20 Silber 43 Kupfer

Nahkampf



Kurzschwert -1

w6-1

Fernkampf



+0 -2 -lw

Name _____

Beruf Zwerge Bierbrauerin

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8+1

Initiat. w20+1 **Krit.** w4-1 Tabelle I

Stärke 12

Geschick 15+1 **Reflex** +1

Ausdauer 13+1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 7 -1 **Willen** -1

Intelligenz 13+1 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge, Troglodyten

Glück 7 -1 **Schicksal** Hänfling: unbewaffneter Angriff -1

Zwerge: 18 m Dunkelsicht, Gold & Edelsteine riechen, Unter Tage Kenntnis

Besitz

Sack Hopfen, kleiner Sack (8 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 25 Kupfer

Nahkampf



Stab

w4

Fernkampf



+0 -2 -lw

Name _____

Beruf Hirtin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

Initiat. w20 **Krit.** w4 Tabelle I

Stärke 12

Geschick 10 **Reflex** +0

Ausdauer 6 -1 **Zähigkeit** -1

Persönlichkeit 11 **Willen** +0

Intelligenz 10 **Sprachen** Gemeinsprache

Glück 11 **Schicksal** Reines Herz: Unheiliges vertreiben* +1

Besitz

Hammel, leere Truhe (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 34 Kupfer

Nahkampf



Stab

w4

Fernkampf



+0 -2 -lw