

Name _____

Beruf Hochstapler

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 8 -1

Geschick 14+1 **Reflex** +1

Ausdauer 9 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 10 **Willen** +0

Intelligenz 6 -1 **Sprachen**

Glück 12 **Schicksal**

Besitz

Noble Kleidung, leeres Fläschchen (3 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 28 Kupfer

Nahkampf



Dolch

w4

Fernkampf



Dolch +2

w4+1 3 6 9

Gemeinsprache

Rudeljäger: Angriff & Schaden Stufe 0 Waffe +1

Name _____

Beruf Holzknecht

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

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

Stärke 10

Geschick 5 -2 **Reflex** -2

Ausdauer 13+1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 10 **Willen** +0

Intelligenz 12 **Sprachen**

Glück 13+1 **Schicksal**

Besitz

15 Ellen Seil, 3 m Pfahl (15 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 35 Kupfer

Nahkampf



Handaxt

w6

Fernkampf



Handaxt -2

w6 3 6 9

Gemeinsprache

Glücksfee: Geheimtüren entdecken* +1

Name _____

Beruf Steuereintreiber

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

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

Stärke 9

Geschick 7 -1 **Reflex** -1

Ausdauer 6 -1 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 7 -1 **Willen** -1

Intelligenz 10 **Sprachen**

Glück 15+1 **Schicksal**

Besitz

1 Unze Edelsteine (20 Gold)

0 Gold 0 Silber 142 Kupfer

Nahkampf



Langschwert

w8

Fernkampf



Gemeinsprache

Zäher Hund: Zähigkeit +1

Name _____

Beruf Brauerin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8+1

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

Stärke 15+1

Geschick 8 -1 **Reflex** -1

Ausdauer 9 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 10 **Willen** +0

Intelligenz 14+1 **Sprachen**

Glück 6 -1 **Schicksal**

Besitz

Säckchen Malz, leere Truhe (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 44 Kupfer

Nahkampf



Stab +1

w4

Fernkampf



Gemeinsprache, Elben

Puddingarm: Nahkampfschaden -1