

Name _____

Beruf Kindermagd

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung  10 Leben  5

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8-1

Initiat. w20 Krit. w4+1 Tabelle I

Stärke 6 -1

Geschick 9 Reflex +0

Ausdauer 14+1 Zähigkeit +1

Persönlichkeit 7 -1 Willen -1

Intelligenz 8 -1 Sprachen

Glück 14+1 Schicksal

Besitz

5 Windeln, großer Sack (12 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 32 Kupfer

Nahkampf 

Stecken (Stab) -1 w4-1

Fernkampf  +0 -2 -1w

Gemeinsprache

Reines Herz: Unheiliges vertreiben* +1

Name _____

Beruf Händlerin

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung  10 Leben  3

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8

Initiat. w20 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 12

Geschick 12 Reflex +1

Ausdauer 6 -1 Zähigkeit -1

Persönlichkeit 8 -1 Willen -1

Intelligenz 11 Sprachen

Glück 10 Schicksal

Besitz

1 Unze Edelsteine (20 Gold)

4 Gold 14 Silber 58 Kupfer

Nahkampf 

Dolch w4

Fernkampf  +0 -2 -1w

Dolch w4 3 6 9

Gemeinsprache

Springmaus: Reflex +1

Name _____

Beruf Schuster

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung  9 Leben  2

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8

Initiat. w20-1 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 14+1

Geschick 8 -1 Reflex -1

Ausdauer 6 -1 Zähigkeit -1

Persönlichkeit 13+1 Willen +1

Intelligenz 5 -2 Sprachen

Glück 12 Schicksal

Besitz

Schuhlöffel, Tagesration (5 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 45 Kupfer

Nahkampf 

Ahle (Dolch) +1 w4+1

Fernkampf  +0 -2 -1w

Ahle (Dolch) -1 w4 3 6 9

Gemeinsprache (Analphabet)

Zauberer: Zauberwürfe* +1

Name _____

Beruf Dinkelbäuerin

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung  10 Leben  1

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8

Initiat. w20 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 6 -1

Geschick 10 Reflex +0

Ausdauer 6 -1 Zähigkeit -1

Persönlichkeit 5 -2 Willen -2

Intelligenz 13+1 Sprachen

Glück 12 Schicksal

Besitz

flügelahmer Spatz, Stück Kreide (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 30 Kupfer

Nahkampf 

Dreschflegel (Flegel) w6-1

Fernkampf  +0 -2 -1w

Gemeinsprache, Gnolle

Zänker: alle Angriffswürfe +1