

Name _____

Beruf Zwerge Werkzeugschmied

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 15 +1

Geschick 5 -2 **Reflex** -2

Ausdauer 9 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 8 -1 **Willen** -1

Intelligenz 7 -1 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge

Glück 11 **Schicksal** Speikobra: Fernkampfangriff +1

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

Besitz

schwere Schmiedezeuge,

kleiner Spiegel (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 30 Kupfer

Nahkampf



Hammer (Keule) +1

w4+1

Fernkampf



+0 -2 -lw

Name _____

Beruf Hobbit Kuhhirtin

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8+2

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

Stärke 8 -1

Geschick 8 -1 **Reflex** -1

Ausdauer 12 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 13 +1 **Willen** +1

Intelligenz 15 +1 **Sprachen** Gemeinsprache, Gnome

Glück 5 -2 **Schicksal** Waisenkind: Verderbniswürfe* -2

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

Besitz

Kuhglocke, Diebeswerkzeug (25 Gold)

0 Gold 0 Silber 31 Kupfer

Nahkampf



Mistgabel (Speer) -1

w8-1

Fernkampf



+0 -2 -lw

Mistgabel (Speer) -1 w8 3 6 9

Name _____

Beruf Zwerge Pilzzüchterin

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

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

Stärke 12

Geschick 11 **Reflex** +0

Ausdauer 12 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 16 +2 **Willen** +2

Intelligenz 7 -1 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge

Glück 15 +1 **Schicksal** Rudeljäger: Angriff & Schaden Stufe 0 Waffe +1

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

Besitz

Korb Pilze, Rucksack (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 34 Kupfer

Nahkampf



Messer (Dolch) +1

w4+1

Fernkampf



+0 -2 -lw

Messer (Dolch) +1 w4+1 3 6 9

Name _____

Beruf Elben Falkner

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 12

Geschick 7 -1 **Reflex** -1

Ausdauer 9 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 14 +1 **Willen** +1

Intelligenz 10 **Sprachen** Gemeinsprache, Elben

Glück 11 **Schicksal** Schnelle Natter: Initiative +1

Elben: 18 m Dunkelsicht, immun gegen Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich, Geheimtüren finden

Besitz

Falke, 1 Unze Edelsteine (20 Gold)

0 Gold 0 Silber 33 Kupfer

Nahkampf



Bronzedolch

w4

Fernkampf



+0 -2 -lw

Bronzedolch -1 w4 3 6 9