

**N**ame \_\_\_\_\_

Beruf Gänsemagd

Gesinnung \_\_\_\_\_ Bewegung 9 m

Rüstung  11 **Leben**  5

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8+1

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

**Stärke** 12

**Geschick** 14+1 **Reflex** +1

**Ausdauer** 14+1 **Zähigkeit** +1

**Persönlichkeit** 12 **Willen** +0

**Intelligenz** 17+2 **Sprachen** Gemeinsprache, Oger, Gnolle

**Glück** 7 -1 **Schicksal** Friedliebend: alle Angriffswürfe -1

**Besitz**

Ganter, Stück Kreide (1 Kupfer)

0 **Gold** 0 **Silber** 37 **Kupfer**

**Nahkampf**



Hirtenstab (Stab) -1

w4

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

**N**ame \_\_\_\_\_

Beruf Hopfenbauer

Gesinnung \_\_\_\_\_ Bewegung 9 m

Rüstung  9 **Leben**  2

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8

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

**Stärke** 8 -1

**Geschick** 8 -1 **Reflex** -1

**Ausdauer** 12 **Zähigkeit** +0

**Persönlichkeit** 13+1 **Willen** +1

**Intelligenz** 11 **Sprachen** Gemeinsprache

**Glück** 10 **Schicksal** Glückskind: Geheimtüren entdecken\* +1

**Besitz**

Gans, Rucksack (2 Gold)

0 **Gold** 0 **Silber** 24 **Kupfer**

**Nahkampf**



Mistgabel (Speer) -1

w8-1

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

Mistgabel (Speer) -1 w8 3 6 9

**N**ame \_\_\_\_\_

Beruf Imker

Gesinnung \_\_\_\_\_ Bewegung 9 m

Rüstung  9 **Leben**  1

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8

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

**Stärke** 9

**Geschick** 7 -1 **Reflex** -1

**Ausdauer** 8 -1 **Zähigkeit** -1

**Persönlichkeit** 11 **Willen** +0

**Intelligenz** 3 -3 **Sprachen** Gemeinsprache (Analphabet)

**Glück** 12 **Schicksal** Zänker: alle Angriffswürfe +1

**Besitz**

Glas Honig, Fackel (1 Kupfer)

0 **Gold** 0 **Silber** 30 **Kupfer**

**Nahkampf**



Stab +1

w4

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

**N**ame \_\_\_\_\_

Beruf Elben Sängerin

Gesinnung \_\_\_\_\_ Bewegung 9 m

Rüstung  9 **Leben**  2

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8-1

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

**Stärke** 6 -1

**Geschick** 7 -1 **Reflex** -1

**Ausdauer** 12 **Zähigkeit** +0

**Persönlichkeit** 8 -1 **Willen** -1

**Intelligenz** 11 **Sprachen** Gemeinsprache, Elben

**Glück** 10 **Schicksal** Glück im Unglück: Patzer Modifikator +1

**Besitz**

Laute, kleiner Hammer (5 Silber)

0 **Gold** 0 **Silber** 28 **Kupfer**

**Nahkampf**



Silberflöte (Keule) -1

w4-1

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

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