

Name _____

Beruf Seifensiederin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 9

Geschick 12 **Reflex** +0

Ausdauer 9 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 8 -1 **Willen** -1

Intelligenz 8 -1 **Sprachen**

Glück 12 **Schicksal**

Besitz

Krug Seife, Tagesration (5 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 27 Kupfer

Nahkampf



Rührlöffel (Stab)

w4

Fernkampf



+0 -2 -lw

Name _____

Beruf Elben Kundschafter

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8+1

Initiat. w16+2 **Krit.** w4-1 Tabelle I

Stärke 14+1

Geschick 16+2 **Reflex** +2

Ausdauer 13+1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 14+1 **Willen** +1

Intelligenz 9 **Sprachen**

Glück 8 -1 **Schicksal**

Besitz

Fernrohr, Rucksack (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 33 Kupfer

Nahkampf



Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

14+1

16+2

13+1

14+1

9

8 -1

Reflex +2

Zähigkeit +1

Willen +1

Sprachen

Schicksal

Fernkampf

Kurzbogen +2

5 Pfeile ooooo

Sprachen Gemeinsprache, Elben

Schicksal Puddingarm: Nahkampfschaden -1

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

Name _____

Beruf Zwerge Töpferin

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 8 -1

Geschick 6 -1 **Reflex** -1

Ausdauer 5 -2 **Zähigkeit** -2

Persönlichkeit 7 -1 **Willen** -1

Intelligenz 9 **Sprachen**

Glück 10 **Schicksal**

Besitz

Tonkrug, Tagesration (5 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 24 Kupfer

Nahkampf



Schürhaken (Keule)

w4-1

Fernkampf



+0 -2 -lw

Name _____

Beruf Elben Glasbläser

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8+1

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

Stärke 13+1

Geschick 11 **Reflex** +0

Ausdauer 12 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 8 -1 **Willen** -1

Intelligenz 13+1 **Sprachen**

Glück 8 -1 **Schicksal**

Besitz

Säckchen Murmeln, Fackel (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 41 Kupfer

Nahkampf



Glaspfeife (Keule) +1

w4+1

Fernkampf

Sprachen Gemeinsprache, Elben, Goblins

Schicksal Tollpatsch: alle Fertigkeiten* -1

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

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