

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

**Beruf** Fallensteller

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8-1

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

**Stärke** 6 -1

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

**Ausdauer** 8 -1 **Zähigkeit** -1

**Persönlichkeit** 8 -1 **Willen** -1

**Intelligenz** 14+1 **Sprachen**

**Glück** 13+1 **Schicksal**

**Besitz**

Dachsfell, 15 Ellen Seil (25 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 42 Kupfer

**Nahkampf**



**Fernkampf**



Schleuder -1 w4+1 12 24 48

8 Geschosse ooooooooo

Gemeinsprache, Goblins

Schlachtfeldgeboren: alle Schadenswürfe +1

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

**Beruf** Bauerstochter

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8

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

**Stärke** 11

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

**Ausdauer** 10 **Zähigkeit** +0

**Persönlichkeit** 12 **Willen** +0

**Intelligenz** 14+1 **Sprachen**

**Glück** 9 **Schicksal**

**Besitz**

Fohlen, Kerze (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 37 Kupfer

**Nahkampf**



Waschlöffel (Keule) w4

**Fernkampf**



+0 -2 -lw

Gemeinsprache, Zwerge, Elben

Reiselustig: Anzahl der Sprachen +1

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

**Beruf** Hobbit Vagabund

**Gesinnung** \_\_\_\_\_ **Bewegung** 4.5 m

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8+1

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

**Stärke** 12

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

**Ausdauer** 11 **Zähigkeit** +0

**Persönlichkeit** 8 -1 **Willen** -1

**Intelligenz** 11 **Sprachen**

**Glück** 8 -1 **Schicksal**

**Besitz**

Werkzeugkistchen, kleiner Hammer (5 Silber)

0 Gold 0 Silber 35 Kupfer

**Nahkampf**



**Fernkampf**



Schleuder -1 w4 12 24 48

6 Geschosse oooooo

Gemeinsprache

Bummler: 1,5 m Bewegung pro Modifikator -1

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

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

**Beruf** Dinkelbauer

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8

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

**Stärke** 10

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

**Ausdauer** 17+2 **Zähigkeit** +2

**Persönlichkeit** 16+2 **Willen** +2

**Intelligenz** 7 -1 **Sprachen**

**Glück** 9 **Schicksal**

**Besitz**

Esel, Fackel (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 23 Kupfer

**Nahkampf**



Dreschflegel (Flegel) w6

**Fernkampf**



+0 -2 -lw

Gemeinsprache

Sturmgeboren: Zauberschaden\* +1