

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

**Beruf** Kräuterkundiger

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


**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

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

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

**Stärke** 9

**Geschick** 7 -1 **Reflex** -1 **Fernkampf**  +0 -2 -1w

**Ausdauer** 13 +1 **Zähigkeit** +1 Sichel (Dolch) -1 w4 3 6 9

**Persönlichkeit** 11 **Willen** +0

**Intelligenz** 12 **Sprachen** Gemeinsprache

**Glück** 11 **Schicksal** Glück im Unglück: Patzer Modifikator +1

**Besitz**

1 Pfund Kräuter,

1 Pfund Halbedelsteine (10 Silber)

0 Gold 0 Silber 31 Kupfer

**Nahkampf** 

Sichel (Dolch) w4

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

**Beruf** Inklusin

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


**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

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

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

**Stärke** 8 -1

**Geschick** 7 -1 **Reflex** -1 **Fernkampf**  +0 -2 -1w

**Ausdauer** 12 **Zähigkeit** +0 Ziermesser (Dolch) -1 w4 3 6 9

**Persönlichkeit** 9 **Willen** +0

**Intelligenz** 13 +1 **Sprachen** Gemeinsprache, Troglodyten

**Glück** 6 -1 **Schicksal** Sanftes Lamm: Zauberschaden\* -1

**Besitz**

Geißel, leere Truhe (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 24 Kupfer

**Nahkampf** 

Ziermesser (Dolch) -1 w4-1

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

**Beruf** Seilerin

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


**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

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

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

**Stärke** 7 -1

**Geschick** 8 -1 **Reflex** -1 **Fernkampf**  +0 -2 -1w

**Ausdauer** 14 +1 **Zähigkeit** +1 Messer (Dolch) -1 w4 3 6 9

**Persönlichkeit** 8 -1 **Willen** -1

**Intelligenz** 12 **Sprachen** Gemeinsprache

**Glück** 9 **Schicksal** Hammerfaust: Nahkampfschaden +1

**Besitz**

30 Ellen Seil, 1 Unze Edelsteine (20 Gold)

0 Gold 0 Silber 42 Kupfer

**Nahkampf** 

Messer (Dolch) -1 w4

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

**Beruf** Zwergen Goldschmiedin

**Gesinnung** \_\_\_\_\_ **Bewegung** 6 m


**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

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

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

**Stärke** 8 -1

**Geschick** 13 +1 **Reflex** +1 **Fernkampf**  +0 -2 -1w

**Ausdauer** 11 **Zähigkeit** +0 Ziermesser (Dolch) +2 w4+1 3 6 9

**Persönlichkeit** 10 **Willen** +0

**Intelligenz** 15 +1 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge, Drachen

**Glück** 11 **Schicksal** Rudeljäger: Angriff & Schaden Stufe 0 Waffe +1

**Besitz**

Goldring (10 Gold), Rucksack (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 29 Kupfer

**Nahkampf** 

Ziermesser (Dolch) w4

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