

Name _____

Beruf Schneiderin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  11 **Leben**  1

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8+1

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

Stärke 10

Geschick 14+1 **Reflex** +0

Ausdauer 12 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 13+1 **Willen** +1

Intelligenz 12 **Sprachen**

Glück 6 -1 **Schicksal**

Besitz

3 Ellen Tuch, leere Truhe (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 32 Kupfer

Nahkampf



Schere (Dolch)

w4

Fernkampf



Schere (Dolch) +1

w4 3 6 9

Gemeinsprache

Seestern: Reflex -1

Name _____

Beruf Buddler

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  11 **Leben**  2

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

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

Stärke 7 -1

Geschick 14+1 **Reflex** +1

Ausdauer 8 -1 **Zähigkeit** -1

Persönlichkeit 10 **Willen** +0

Intelligenz 12 **Sprachen**

Glück 13+1 **Schicksal**

Besitz

Strohhut, kleiner Spiegel (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 29 Kupfer

Nahkampf



Spaten (Stangenwaffe) -1

w10-1

Fernkampf



Gemeinsprache

Sturmgeboren: Zauberschaden* +1

Name _____

Beruf Kirchdiener

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  11 **Leben**  3

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

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

Stärke 11

Geschick 15+1 **Reflex** +1

Ausdauer 12 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 10 **Willen** +0

Intelligenz 10 **Sprachen**

Glück 9 **Schicksal**

Besitz

1 Phiole Weihwasser, Diebeswerkzeug (25 Gold)

0 Gold 0 Silber 35 Kupfer

Nahkampf



Keule

w4

Fernkampf



Gemeinsprache

Glückspilz: Patzer Modifikator +1

Name _____

Beruf Äbtissin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  12 **Leben**  1

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

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

Stärke 4 -2

Geschick 17+2 **Reflex** +2

Ausdauer 11 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 8 -1 **Willen** -1

Intelligenz 9 **Sprachen**

Glück 13+1 **Schicksal**

Besitz

heiliges Zeichen, Laterne (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 35 Kupfer

Nahkampf



Hirtenstab (Stab) -2

w4-2

Fernkampf



Gemeinsprache, Nagas

Reiselustig: Anzahl der Sprachen +1