

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

**Beruf** Kohlbauer

**Gesinnung** \_\_\_\_\_ **Bewegung** 0.5 m

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

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

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

**Stärke** 7 -1

**Geschick** 15+1 **Reflex** +1

**Ausdauer** 10 **Zähigkeit** +0

**Persönlichkeit** 12 **Willen** +0

**Intelligenz** 8 -1 **Sprachen**

**Glück** 14+1 **Schicksal**

**Besitz**

Ziege, Silberring (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 32 Kupfer

**Nahkampf**



Mistgabel (Speer) -1 w8-1

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

Mistgabel (Speer) +1 w8 3 6 9

Gemeinsprache

Wildfang: 1,5 m Bewegung pro Modifikator +1

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

**Beruf** Hirtin

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

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

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

**Stärke** 14+1

**Geschick** 12 **Reflex** +0

**Ausdauer** 13+1 **Zähigkeit** +1

**Persönlichkeit** 11 **Willen** +0

**Intelligenz** 15+1 **Sprachen**

**Glück** 12 **Schicksal**

**Besitz**

Hammel, kleiner Sack (8 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 46 Kupfer

**Nahkampf**



Stab +1 w4+1

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

Gemeinsprache, Gnome

Glückskind: Geheimgänge entdecken\* +1

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

**Beruf** Zwerge Apothekerin

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

**Malus** 0 **Patzer** w8+2

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

**Stärke** 3 -3

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

**Ausdauer** 10 **Zähigkeit** +0

**Persönlichkeit** 8 -1 **Willen** -1

**Intelligenz** 15+1 **Sprachen**

**Glück** 5 -2 **Schicksal**

**Besitz**

Heiltrank, Goldring (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 38 Kupfer

**Nahkampf**



Sichel (Dolch) -3 w4-3

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

Sichel (Dolch) +1 w4 3 6 9

Gemeinsprache, Zwerge, Gnome

Sanftes Lamm: Zauberschaden\* -2

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

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

**Beruf** Hochstapler

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

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

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

**Stärke** 7 -1

**Geschick** 7 -1 **Reflex** +0

**Ausdauer** 16+2 **Zähigkeit** +2

**Persönlichkeit** 11 **Willen** +0

**Intelligenz** 8 -1 **Sprachen**

**Glück** 11 **Schicksal**

**Besitz**

Noble Kleidung, leeres Fläschchen (3 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 39 Kupfer

**Nahkampf**



Dolch -1 w4-1

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

Dolch -1 w4 3 6 9

Gemeinsprache

Springmaus: Reflex +1