

Name _____

Beruf Sennerin

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung 10 Leben 2

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8-1

Initiat. w20 Krit. w4+1 Tabelle I

Stärke 9

Geschick 12 Reflex +1

Ausdauer 14+1 Zähigkeit +2

Persönlichkeit 13+1 Willen +2

Intelligenz 14+1 Sprachen Gemeinsprache, Zwerge

Glück 13+1 Schicksal Glücksfee: alle Rettungswürfe +1

Besitz

Ferkel, Kerze (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 39 Kupfer

Nahkampf



Hirtenstab (Stab) w4

Fernkampf



+0 -2 -1w

Name _____

Beruf Weberin

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung 10 Leben 4

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8-1

Initiat. w20 Krit. w4+1 Tabelle I

Stärke 11

Geschick 10 Reflex +0

Ausdauer 12 Zähigkeit +0

Persönlichkeit 10 Willen +0

Intelligenz 6 -1 Sprachen Gemeinsprache

Glück 13+1 Schicksal Adlerauge: Fernkampfangriff +1

Besitz

3 Rollen Garn, Stück Kreide (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 45 Kupfer

Nahkampf



Messer (Dolch) w4

Fernkampf



+0 -2 -1w

Messer (Dolch) +1 w4 3 6 9

Name _____

Beruf Gossenjunge

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung 10 Leben 4

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8

Initiat. w20 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 11

Geschick 12 Reflex +0 Fernkampf

Ausdauer 9 Zähigkeit +0 Schleuder w4 12 24 48

Persönlichkeit 7 -1 Willen -1 6 Geschoss oooooo

Intelligenz 11 Sprachen Gemeinsprache

Glück 9 Schicksal Glückskind: Geheimtüren entdecken* +1

Besitz

kleiner Sack (8 Kupfer),

kleiner Hammer (5 Silber)

0 Gold 0 Silber 31 Kupfer

Nahkampf



Langschwert w8

Fernkampf



+0 -2 -1w

Name _____

Beruf Steuereintreiber

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung 10 Leben 1

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8-2

Initiat. w20 Krit. w4+2 Tabelle I

Stärke 10

Geschick 11 Reflex +0

Ausdauer 8 -1 Zähigkeit -1

Persönlichkeit 8 -1 Willen -1

Intelligenz 14+1 Sprachen Gemeinsprache, Zwerge

Glück 16+2 Schicksal Pestopfer: magisch heilen & gesunden* +2

Besitz

leeres Fläschchen (3 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 137 Kupfer

Nahkampf



Langschwert w8

Fernkampf



+0 -2 -1w