

Name _____

Beruf Elben Schifferin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m


Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 12

Geschick 9 **Reflex** +0 **Fernkampf**  +0 -2 -lw

Ausdauer 7 -1 **Zähigkeit** +0 Schleuder w4 12 24 48

Persönlichkeit 6 -1 **Willen** -1 7 Geschosse oooooo

Intelligenz 7 -1 **Sprachen** Gemeinsprache, Elben

Glück 11 **Schicksal** Zäher Hund: Zähigkeit +1

Elben: 18 m Dunkelsicht, immun gegen Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich, Geheimtüren finden

Besitz

3 m Pfahl, Goldring (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 32 Kupfer

Nahkampf 

Name _____

Beruf Schamane

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m


Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 13+1

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

Ausdauer 15+1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 10 **Willen** +0

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

Glück 11 **Schicksal** Drachenblut: Rüstklasse +1

Besitz

1 Pfund Rauschkraut, 10 Eisennägel (1 Silber)

0 Gold 0 Silber 35 Kupfer

Nahkampf 

Knochenkeule (Streitkolben) +1w4+1

Name _____

Beruf Zwerge Goldschmiedin

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m


Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8+1

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

Stärke 11

Geschick 14+1 **Reflex** +1 **Fernkampf**  +0 -2 -lw

Ausdauer 15+1 **Zähigkeit** +1 Ziermesser (Dolch) +1 w4 3 6 9

Persönlichkeit 15+1 **Willen** +1

Intelligenz 12 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge

Glück 6 -1 **Schicksal** Blumenkind: Volltreffer Modifikator -1

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

Besitz

Goldring, Silberring (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 26 Kupfer

Nahkampf 

Ziermesser (Dolch) w4

Name _____

Beruf Junker

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

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

Stärke 9

Geschick 5 -2 **Reflex** -2 **Fernkampf**  +0 -2 -lw

Ausdauer 10 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 13+1 **Willen** +1

Intelligenz 16+2 **Sprachen** Gemeinsprache, Orks, Minotauren

Glück 14+1 **Schicksal** Sturmgeboren: Zauberschaden* +1

Besitz

Schild, Rucksack (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 47 Kupfer

Nahkampf 

Langschwert w8