

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

Beruf Fallensteller

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

Rüstung  9 Leben  5

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8-1

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

Stärke 10

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

Ausdauer 13+1 Zähigkeit +1 Schleuder -1 w4 12 24 48

Persönlichkeit 15+1 Willen +1 6 Geschoss oooooo

Intelligenz 15+1 Sprachen Gemeinsprache, Echsenmenschen

Glück 13+1 Schicksal Schlaufuchs: Fallen finden & entschärfen\* +1

Besitz

Dachsfell, 3 Ellen Kette (30 Gold)

0 Gold 0 Silber 30 Kupfer

Nahkampf 

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

Beruf Hirte

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

Rüstung  10 Leben  1

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8

Initiat. w20 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 8 -1

Geschick 9 Reflex +0 Fernkampf  +0 -2 -1w

Ausdauer 8 -1 Zähigkeit -1

Persönlichkeit 14+1 Willen +1

Intelligenz 11 Sprachen Gemeinsprache

Glück 11 Schicksal Zänker: alle Angriffswürfe +1

Besitz

Lämmchen, leeres Fläschchen (3 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 39 Kupfer

Nahkampf 

Stab w4-1

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

Beruf Amme

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

Rüstung  10 Leben  1

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8+1

Initiat. w20 Krit. w4-1 Tabelle I

Stärke 8 -1

Geschick 12 Reflex +0 Fernkampf  +0 -2 -1w

Ausdauer 12 Zähigkeit +0 Messer (Dolch) w4 3 6 9

Persönlichkeit 6 -1 Willen -1

Intelligenz 9 Sprachen Gemeinsprache

Glück 6 -1 Schicksal Tollpatsch: alle Fertigkeiten\* -1

Besitz

Krug Honigwasser, 1 Unze Edelsteine (20 Gold)

0 Gold 0 Silber 15 Kupfer

Nahkampf 

Messer (Dolch) -1 w4-1

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

Beruf Spinnerin

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

Rüstung  9 Leben  3

ungerüstet

Malus 0 Patzer w8

Initiat. w20-1 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 14+1

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

Ausdauer 13+1 Zähigkeit +1

Persönlichkeit 9 Willen +0

Intelligenz 13+1 Sprachen Gemeinsprache, Zwerge

Glück 9 Schicksal Wilder Stier: Nahkampfangriff +1

Besitz

Sack Wolle, kleiner Sack (8 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 23 Kupfer

Nahkampf 

Rocken (Keule) +2 w4+1