

Name _____

Beruf Fassbinder

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung  9 Leben  2

ungerüstet

Malus -0 Patzer w8-1

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

Stärke 11

Geschick 6 -1 Reflex -1

Ausdauer 8 -1 Zähigkeit -1

Persönlichkeit 9 Willen +0

Intelligenz 13+1 Sprachen Gemeinsprache, Kobolde

Glück 15+1 Schicksal Schlachtfeldgeboren: alle Schadenswürfe +1

Besitz

Fass, Stück Kreide (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 45 Kupfer

Nahkampf



Brechstange (Keule) w4+1

Fernkampf



+0 -2 -lw

Name _____

Beruf Reisbauer

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung  9 Leben  3

ungerüstet

Malus -0 Patzer w8-1

Initiat. w20-1 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 4 -2

Geschick 7 -1 Reflex -1

Ausdauer 13+1 Zähigkeit +1

Persönlichkeit 16+2 Willen +2

Intelligenz 8 -1 Sprachen Gemeinsprache

Glück 11 Schicksal Glückspilz: Patzer Modifikator +1

Besitz

Ente, kleiner Spiegel (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 37 Kupfer

Nahkampf



Schaufel (Stab) -2 w4-2

Fernkampf



+0 -2 -lw

Name _____

Beruf Schlosser

Gesinnung _____ Bewegung 9 m

Rüstung  10 Leben  4

ungerüstet

Malus -0 Patzer w8

Initiat. w20 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 10

Geschick 11 Reflex +0

Ausdauer 12 Zähigkeit +0

Persönlichkeit 12 Willen +0

Intelligenz 9 Sprachen Gemeinsprache

Glück 10 Schicksal Hammerfaust: Nahkampfschaden +1

Besitz

Feinwerkzeug, 3 Ellen Kette (30 Gold)

0 Gold 0 Silber 21 Kupfer

Nahkampf



Dolch w4+1

Fernkampf



Dolch w4 3 6 9

Name _____

Beruf Kohlbauer

Gesinnung _____ Bewegung 0.5 m

Rüstung  10 Leben  1

ungerüstet

Malus -0 Patzer w8

Initiat. w20 Krit. w4 Tabelle I

Stärke 15+1

Geschick 10 Reflex +0

Ausdauer 7 -1 Zähigkeit -1

Persönlichkeit 13+1 Willen +1

Intelligenz 10 Sprachen Gemeinsprache

Glück 12 Schicksal Wildfang: 1,5 m Bewegung pro Modifikator +1

Besitz

Ziege, 1 Pfund Halbedelsteine (10 Silber)

0 Gold 0 Silber 35 Kupfer

Nahkampf



Mistgabel (Speer) +1 w8+1

Fernkampf



Mistgabel (Speer) w8 3 6 9