

Name _____

Beruf Elben Heilerin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8

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

Stärke 14+1

Geschick 10 **Reflex** +0

Ausdauer 9 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 12 **Willen** +0

Intelligenz 5 -2 **Sprachen** Gemeinsprache, Elben (Analphabet)

Glück 11 **Schicksal** Glückskind: Geheimtüren entdecken* +1

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

Besitz

Fläschchen Heiltrank, 10 Eisennägel (1 Silber)

0 Gold 0 Silber 34 Kupfer

Nahkampf



Skalpell (Dolch) +1 w4+1

Fernkampf



+0 -2 -1w

Skalpell (Dolch) w4 3 6 9

Name _____

Beruf Zwerge Rüstungsschmied

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8-2

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

Stärke 12

Geschick 13+1 **Reflex** +1

Ausdauer 14+1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 13+1 **Willen** +1

Intelligenz 6 -1 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge

Glück 16+2 **Schicksal** Scharfschütze: Fernkampfschaden +2

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

Besitz

1 Unze Mithril, Stück Kreide (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 22 Kupfer

Nahkampf



Hammer (Keule) w4

Fernkampf



+0 -2 -1w

Name _____

Beruf Färberin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8+1

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

Stärke 10

Geschick 10 **Reflex** +0

Ausdauer 6 -1 **Zähigkeit** -1

Persönlichkeit 16+2 **Willen** +2

Intelligenz 14+1 **Sprachen** Gemeinsprache, Elben

Glück 6 -1 **Schicksal** Zartes Kind: Lebenspunkte -1

Besitz

Krug Beize, Laterne (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 28 Kupfer

Nahkampf



Rührlöffel (Keule) w4

Fernkampf



+0 -2 -1w

Name _____

Beruf Juwelier

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8-2

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

Stärke 6 -1

Geschick 13+1 **Reflex** +1

Ausdauer 8 -1 **Zähigkeit** -1

Persönlichkeit 7 -1 **Willen** -1

Intelligenz 16+2 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge, Troglodyten

Glück 16+2 **Schicksal** Drachenblut: Rüstklasse +2

Besitz

1 Unze Edelsteine (20 Gold),

15 Ellen Seil (25 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 25 Kupfer

Nahkampf



Silberdolch -1 w4-1

Fernkampf



+0 -2 -1w