

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

**Beruf** Geldverleiherin

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

**Rüstung**  8 **Leben**  4

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8+1

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

**Stärke** 10

**Geschick** 5 -2 **Reflex** -3

**Ausdauer** 15+1 **Zähigkeit** +0

**Persönlichkeit** 8 -1 **Willen** -2

**Intelligenz** 11 **Sprachen**

**Glück** 8 -1 **Schicksal**

**Besitz**

kleiner Hammer (5 Silber)

3 Gold 10 Silber 54 Kupfer

**Nahkampf**



w4

**Fernkampf**



+0 -2 -lw

Dolch -2

w4 3 6 9

Gemeinsprache

Unglücksrabe: alle Rettungswürfe -1

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

**Beruf** Hobbit Köhlerin

**Gesinnung** \_\_\_\_\_ **Bewegung** 6 m

**Rüstung**  10 **Leben**  3

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8+1

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

**Stärke** 10

**Geschick** 11 **Reflex** +0

**Ausdauer** 6 -1 **Zähigkeit** -1

**Persönlichkeit** 14+1 **Willen** +1

**Intelligenz** 10 **Sprachen** Gemeinsprache

**Glück** 7 -1 **Schicksal** Puddingarm: Nahkampfschaden -1

**Besitz**

Sack Holzkohle, 15 Ellen Seil (25 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 29 Kupfer

**Nahkampf**



w4-1

**Fernkampf**



+0 -2 -lw

Stab

Hobbits: 9 m Dunkelsicht, beidhändig, heimlich, immer glücklich, Glücksbringer

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

**Beruf** Hobbit Weber

**Gesinnung** \_\_\_\_\_ **Bewegung** 6 m

**Rüstung**  9 **Leben**  4

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8

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

**Stärke** 5 -2

**Geschick** 8 -1 **Reflex** -1

**Ausdauer** 11 **Zähigkeit** +0

**Persönlichkeit** 15+1 **Willen** +1

**Intelligenz** 12 **Sprachen**

**Glück** 12 **Schicksal**

**Besitz**

3 Ellen Stoff, Kerze (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 37 Kupfer

**Nahkampf**



w4-2

**Fernkampf**



+0 -2 -lw

Gemeinsprache

Glücksfee: Geheimtüren entdecken\* +1

Hobbits: 9 m Dunkelsicht, beidhändig, heimlich, immer glücklich, Glücksbringer

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

**Beruf** Flachsbauer

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

**Rüstung**  10 **Leben**  4

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8

**Initiat.** w16 **Krit.** w4 Tabelle I

**Stärke** 5 -2

**Geschick** 12 **Reflex** +1

**Ausdauer** 14+1 **Zähigkeit** +1

**Persönlichkeit** 10 **Willen** +0

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

**Glück** 10 **Schicksal** Springmaus: Reflex +1

**Besitz**

Kuh, Rucksack (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 30 Kupfer

**Nahkampf**



w10-2

**Sense (Stangenwaffe)** -2

**Fernkampf**



+0 -2 -lw

Gemeinsprache, Goblins

Springmaus: Reflex +1