

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

**Beruf** Gossenjunge

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8+2

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

**Stärke** 9

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

**Ausdauer** 6 -1 **Zähigkeit** -1 **Schleuder** +1 w4-2 12 24 48

**Persönlichkeit** 6 -1 **Willen** -1 3 Geschosse ooo

**Intelligenz** 12 **Sprachen** Gemeinsprache

**Glück** 5 -2 **Schicksal** Weichling: alle Schadenswürfe -2

**Besitz**

kleiner Sack, 10 Eisennägel (1 Silber)

0 Gold 0 Silber 43 Kupfer

**Nahkampf** 

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

**Beruf** Narr

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

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

**Initiat.** w20 **Krit.** w4+1 Tabelle I **Wurfmesser (Dolch)** -1 w4-1

**Stärke** 8 -1

**Geschick** 11 **Reflex** +0 **Fernkampf**  +0 -2 -lw

**Ausdauer** 7 -1 **Zähigkeit** -1 **Wurfmesser (Dolch)** w4 3 6 9

**Persönlichkeit** 10 **Willen** +0

**Intelligenz** 8 -1 **Sprachen** Gemeinsprache

**Glück** 13+1 **Schicksal** Herzenskind: Verderbniswürfe\* +1

**Besitz**

Seidentuch, 1 Unze Edelsteine (20 Gold)

0 Gold 0 Silber 26 Kupfer

**Nahkampf** 

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

**Beruf** Schmugglerin

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8-2

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

**Stärke** 10

**Geschick** 7 -1 **Reflex** -1 **Fernkampf**  +0 -2 -lw

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

**Persönlichkeit** 10 **Willen** +0 6 Geschosse oooooo

**Intelligenz** 11 **Sprachen** Gemeinsprache

**Glück** 16+2 **Schicksal** Im Sattel gezeugt: berittener Angriff\* +2

**Besitz**

wasserdichter Beutel, kleiner Spiegel (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 30 Kupfer

**Nahkampf** 

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

**Beruf** Patrizierin

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

**Rüstung**  **Leben** 

ungerüstet

**Malus** -0 **Patzer** w8+2

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

**Stärke** 13+1

**Geschick** 10 **Reflex** +0 **Fernkampf**  +0 -2 -lw

**Ausdauer** 10 **Zähigkeit** +0 **Juwelenbesetzter Dolch** w4 3 6 9

**Persönlichkeit** 12 **Willen** +0

**Intelligenz** 17+2 **Sprachen** Gemeinsprache, Echsenmenschen, Gnome

**Glück** 5 -2 **Schicksal** Trampeltier: Fallen finden & entschärfen\* -2

**Besitz**

Goldring, Goldring (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 39 Kupfer

**Nahkampf** 