

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

**Beruf** Zwerge Kistenmacher

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


**Rüstung**  10 **Leben**  4

ungerüstet

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

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

**Stärke** 10

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

**Ausdauer** 17 +2 **Zähigkeit** +2 **Meißel (Dolch)** w4+1 3 6 9

**Persönlichkeit** 10 **Willen** +0

**Intelligenz** 8 -1 **Sprachen** Gemeinsprache, Zwerge

**Glück** 15 +1 **Schicksal** Scharfschütze: Fernkampfschaden +1

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

**Besitz**

kleines Kästchen, Rucksack (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 18 Kupfer

**Nahkampf**



Meißel (Dolch)

w4

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

Meißel (Dolch)

w4+1 3 6 9

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

**Beruf** Straßenhändler

**Gesinnung** \_\_\_\_\_ **Bewegung** 0.5 m

**Rüstung**  9 **Leben**  4

ungerüstet

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

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

**Stärke** 13 +1

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

**Ausdauer** 13 +1 **Zähigkeit** +1 **Messer (Dolch)** -1 w4 3 6 9

**Persönlichkeit** 12 **Willen** +0

**Intelligenz** 17 +2 **Sprachen** Gemeinsprache, Elben, Zwerge

**Glück** 11 **Schicksal** Wildfang: 1,5 m Bewegung pro Modifikator +1

**Besitz**

Früchte, 3 m Pfahl (15 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 30 Kupfer

**Nahkampf**



Messer (Dolch) +1

w4+1

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

**Beruf** Hanfbäuerin

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

**Rüstung**  8 **Leben**  1

ungerüstet

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

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

**Stärke** 8 -1

**Geschick** 5 -2 **Reflex** -2 **Fernkampf**  +0 -2 -1w

**Ausdauer** 7 -1 **Zähigkeit** -1

**Persönlichkeit** 13 +1 **Willen** +1

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

**Glück** 10 **Schicksal** Wilder Stier: Nahkampfangriff +1

**Besitz**

Zicklein, Tagesration (5 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 29 Kupfer

**Nahkampf**



Rechen (Stab)

w4-1

**Fernkampf**



+0 -2 -1w

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

**Beruf** Astrologe

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

**Rüstung**  10 **Leben**  1

ungerüstet

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

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

**Stärke** 11

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

**Ausdauer** 8 -1 **Zähigkeit** +0 **Dolch** w4 3 6 9

**Persönlichkeit** 8 -1 **Willen** -1

**Intelligenz** 15 +1 **Sprachen** Gemeinsprache, Elben

**Glück** 9 **Schicksal** Zäher Hund: Zähigkeit +1

**Besitz**

Fernrohr, Goldring (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 36 Kupfer

**Nahkampf**



Dolch

w4