

Name _____ Gesinnung _____
Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	16	+2	
GES	10	+0	+0 Reflex
AUS	10	+0	+0 Zähigkeit
PER	10	+0	+0 Wille
INT	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	13	+1	+1 auf Verderbniswürfe Schicksalswurf

Notizen
Geburtszeichen: Unheiliges Heim

Angriff
Knüppel: +2; 1W4+2

+0	9m	1W4+1 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____		W4-1
10	4	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

Ausrüstung
Schubkarre (siehe unten)
Hammer (klein)
42 KM

Schubkarre enthält nichts

Name _____ Gesinnung _____
Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	10	+0	
GES	11	+0	+0 Reflex
AUS	10	+0	+0 Zähigkeit
PER	10	+0	+0 Wille
INT	8	-1	Gemeinsprache, Elfen Sprachen
GLÜ	7	-1	-1 auf Magische Heilung Schicksalswurf

Notizen
Geburtszeichen: Überlebender der Pest
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),
Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf
Geheimtüren finden

Angriff
Stab: +0; 1W4

+0	9m	1W4-1 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____		W4+1
10	2	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

Ausrüstung
Kräuter, 1/2 kg
Stange(3 m)
39 KM

Name _____ Gesinnung _____
Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	12	+0	
GES	13	+1	+1 Reflex
AUS	6	-1	-1 Zähigkeit
PER	7	-1	-1 Wille
INT	8	-1	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	9	+0	+0 auf Willenskraftwürfe Schicksalswurf

Notizen
Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

Angriff
Schlagstock (wie Stab): +0; 1W4

+1	9m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____		W4+0
11	3	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

Ausrüstung
Stinkender Käse
Sack (groß)
32 KM

Name _____ Gesinnung _____
Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	11	+0	
GES	7	-1	-1 Reflex
AUS	8	-1	-1 Zähigkeit
PER	14	+1	+1 Wille
INT	14	+1	Gemeinsprache, Zwerg, Grottschrate
GLÜ	8	-1	-1 auf Rüstungsklasse Schicksalswurf

Notizen
Geburtszeichen: Verzaubertes Heim
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold
und Edelsteine riechen

Angriff
Hammer (wie Knüppel): +0; 1W4

-1	6m	1W4-1 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____		W4+1
8	1	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

Ausrüstung
Schöner Stein, 5 kg
Weihwasser (1 Phiole)
32 KM

Name _____
Gassenkind
Beruf _____
Gesindeung _____
EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	11	+0	
GES	5	-2	-2 Reflex
AUS	12	+0	+0 Zähigkeit
PER	12	+0	+0 Wille
INT	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	8	-1	-1 auf Kritische Treffertabellen

Notizen
Geburtszeichen: Arm des Kriegers

Angriff
Stock (wie Knüppel): +0; 1W4

-2 Initiative	9m Bewegung	1W4-2 / I Krit. Würfel / Krit. Tabelle
-------------------------	-----------------------	--

Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+1
8 Rüstungsklasse	2 Trefferpunkte		

Ausrüstung
Bettelschale
Weihwasser (1 Phiole)
16 KM

Name _____
Betrüger
Beruf _____
Gesindeung _____
EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	11	+0	
GES	12	+0	+0 Reflex
AUS	8	-1	-1 Zähigkeit
PER	10	+0	+0 Wille
INT	14	+1	Gemeinsprache, Echsenmenschen
GLÜ	13	+1	+1 auf Trefferpunkte (gilt für jede Stufe)

Notizen
Geburtszeichen: Reiche Ernte

Angriff
Dolch: +0; 1W4

+0 Initiative	9m Bewegung	1W4+1 / I Krit. Würfel / Krit. Tabelle
-------------------------	-----------------------	--

Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
10 Rüstungsklasse	1 Trefferpunkte		

Ausrüstung
Hochwertiger Mantel
Rucksack
24 KM

Name _____
Böttcher
Beruf _____
Gesindeung _____
EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	5	-2	
GES	10	+0	+0 Reflex
AUS	12	+0	+0 Zähigkeit
PER	17	+2	+2 Wille
INT	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	11	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Gift

Notizen
Geburtszeichen: Überlebender eines
Spinnenbisses

Angriff
Brechstange (wie Knüppel): -2; 1W4-2

+0 Initiative	9m Bewegung	1W4+0 / I Krit. Würfel / Krit. Tabelle
-------------------------	-----------------------	--

Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
10 Rüstungsklasse	2 Trefferpunkte		

Ausrüstung
Fass
Rucksack
33 KM

Name _____
Fallensteller
Beruf _____
Gesindeung _____
EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	5	-2	
GES	9	+0	+0 Reflex
AUS	9	+0	+0 Zähigkeit
PER	10	+0	+0 Wille
INT	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	10	+0	+0 auf Fallen entdecken/entschärfen

Notizen
Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

Angriff
Schleuder: +0; 1W4

+0 Initiative	9m Bewegung	1W4+0 / I Krit. Würfel / Krit. Tabelle
-------------------------	-----------------------	--

Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
10 Rüstungsklasse	3 Trefferpunkte		

Ausrüstung
Dachsfell
Fackel
20 KM

Name _____ Gesinnung _____
 Söldner
 Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	14	+1	
GES	15	+1	+1 Reflex
AUS	5	-2	-2 Zähigkeit
PER	11	+0	+0 Wille
INT	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	9	+0	+0 auf Angriffswürfe im Nahkampf

Notizen
 Geburtszeichen: Der Bulle

Angriff
 Langschwert: +1; 1W8+1

+1	9m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung
 Fellrüstung -3 W12+0

Rüstung	Malus	Patzer
14	1	
Rüstungsklasse		Trefferpunkte

Ausrüstung
 Fellrüstung (siehe Rüstung)
 Kreide (1 Stück)
 42 KM

Name _____ Gesinnung _____
 Barde
 Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	10	+0	
GES	9	+0	+0 Reflex
AUS	11	+0	+0 Zähigkeit
PER	9	+0	+0 Wille
INT	9	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	13	+1	+1 auf Fertigkeitwürfe (inkl. Diebesfertigkeiten)

Notizen
 Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl

Angriff
 Dolch: +0; 1W4

+0	9m	1W4+1 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung
 W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
10	1	
Rüstungsklasse		Trefferpunkte

Ausrüstung
 Ukulele
 Seil (15 m)
 19 KM

Name _____ Gesinnung _____
 Steckrüben-Bauer
 Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	16	+2	
GES	10	+0	+0 Reflex
AUS	12	+0	+0 Zähigkeit
PER	4	-2	-2 Wille
INT	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	10	+0	+0 auf Bewegungsrate Schicksalswurf

Notizen
 Geburtszeichen: Wildes Kind

Angriff
 Mistgabel (wie Speer): +2; 1W8+2

+0	9m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung
 W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
10	4	
Rüstungsklasse		Trefferpunkte

Ausrüstung
 Vieh (siehe unten)
 Hammer (klein)
 41 KM

Rind: Init -2; Angr. Rammen +0 Nahk. (1W4); RK 11; TP 8; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +1, Ref -2, Will -2; Ges N

Name _____ Gesinnung _____
 Zwergischer Minenarbeiter
 Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	11	+0	
GES	11	+0	+0 Reflex
AUS	14	+1	+1 Zähigkeit
PER	12	+0	+0 Wille
INT	10	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
GLÜ	11	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

Notizen
 Geburtszeichen: Arm des Kriegers
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

Angriff
 Hacke (wie Knüppel): +0; 1W4

+0	6m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung
 W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
10	4	
Rüstungsklasse		Trefferpunkte

Ausrüstung
 Laterne
 Kette (3 m)
 46 KM

Name _____ Gesinnung _____
 Halblingfärber
 Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	13	+1	
GES	8	-1	-1 Reflex
AUS	7	-1	-1 Zähigkeit
PER	9	+0	+0 Wille
INT	8	-1	Gemeinsprache, Hablinge
GLÜ	12	+0	+0 auf Willenskraftwürfe Schicksalswurf

Notizen
 Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),
 Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

Angriff
 Stab: +1; 1W4+1

-1	6m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

Rüstung _____ W4+0		Malus _____ Patzer _____
9	2	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

Ausrüstung
 Stoff, 3 m
 Heiliges Symbol
 29 KM

Name _____ Gesinnung _____
 Waffenschmied
 Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	8	-1	
GES	15	+1	+1 Reflex
AUS	10	+0	+0 Zähigkeit
PER	10	+0	+0 Wille
INT	8	-1	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	10	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

Notizen
 Geburtszeichen: Arm des Kriegers

Angriff
 Hammer (wie Knüppel): -1; 1W4-1

+1	9m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

Rüstung _____ W4+0		Malus _____ Patzer _____
11	3	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

Ausrüstung
 Eisenhelm
 Fackel
 31 KM

Name _____ Gesinnung _____
 Betrüger
 Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	13	+1	
GES	13	+1	+1 Reflex
AUS	13	+1	+1 Zähigkeit
PER	10	+0	+0 Wille
INT	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	10	+0	+0 auf Angriffswürfe im Nahkampf

Notizen
 Geburtszeichen: Der Bulle

Angriff
 Dolch: +1; 1W4+1

+1	9m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

Rüstung _____ W4+0		Malus _____ Patzer _____
11	2	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

Ausrüstung
 Hochwertiger Mantel
 Feuerstein und Stahl
 48 KM

Name _____ Gesinnung _____
 Käser
 Beruf _____ EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	12	+0	
GES	4	-2	-2 Reflex
AUS	8	-1	-1 Zähigkeit
PER	12	+0	+0 Wille
INT	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	15	+1	+1 auf Unheiliges-vertreiben-W une

Notizen
 Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz

Angriff
 Schlagstock (wie Stab): +0; 1W4

-2	9m	1W4+1 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

Rüstung _____ W4-1		Malus _____ Patzer _____
8	3	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

Ausrüstung
 Stinkender Käse
 Eisennägel
 24 KM

Name _____ Gesinnung
 Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	11	+0	
GES	15	+1	+1 Reflex
AUS	13	+1	+1 Zähigkeit
PER	13	+1	+0 Wille
INT	13	+1	Gemeinsprache, Gesinnung
GLÜ	6	-1	-1 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

Notizen
 Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

Angriff
 Dolch: +0; 1W4

+1 <small>Initiative</small>	9m <small>Bewegung</small>	1W4-1 / I <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+1
11	5		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

Ausrüstung
 Edelstein, 20 GM wert
 Brecheisen
 40 KM

Name _____ Gesinnung
 Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	14	+1	
GES	13	+1	+1 Reflex
AUS	6	-1	-1 Zähigkeit
PER	14	+1	+1 Wille
INT	13	+1	Gemeinsprache, Elfen, Orksen
GLÜ	6	-1	-1 auf Fallen entdecken/entschärfen

Notizen
 Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),
 Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf Geheintüren finden

Angriff
 Dolch: +1; 1W4+1

+1 <small>Initiative</small>	9m <small>Bewegung</small>	1W4-1 / I <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+1
11	2		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

Ausrüstung
 Pergament und Schreibfeder
 Handspiegel
 27 KM

Name _____ Gesinnung
 Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	10	+0	
GES	6	-1	-1 Reflex
AUS	7	-1	-1 Zähigkeit
PER	9	+0	+0 Wille
INT	9	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	11	+0	+0 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

Notizen
 Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

Angriff
 Schleuder: -1; 1W4

-1 <small>Initiative</small>	9m <small>Bewegung</small>	1W4+0 / I <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
9	2		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

Ausrüstung
 Dachsfell
 Laterne
 29 KM

Name _____ Gesinnung
 Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	12	+0	
GES	13	+1	+1 Reflex
AUS	5	-2	-2 Zähigkeit
PER	5	-2	-2 Wille
INT	13	+1	Gemeinsprache, Gnome Sprachen
GLÜ	13	+1	+1 auf Fertigkeitwürfe (inkl. Diebesfertigkeiten)

Notizen
 Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl

Angriff
 Rasierklinge (wie Dolch): +0; 1W4

+1 <small>Initiative</small>	9m <small>Bewegung</small>	1W4+1 / I <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
11	1		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

Ausrüstung
 Schere (wie Dolch)
 Handspiegel
 33 KM

Name _____
Beruf _____

Gesinnung _____
EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	10	+0	
GES	7	-1	-1 Reflex
AUS	6	-1	-1 Zähigkeit
PER	10	+0	+0 Wille
INT	15	+1	Gemeinsprache, Minotauren
GLÜ	10	+0	+0 auf Angriffswürfe mit Fernkampfaffen

Notizen

Geburtszeichen: Glückstag

Angriff

Langschwert: +0; 1W8

-1	9m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
9	1	
Rüstungsklasse		Trefferpunkte

Ausrüstung

Stahlhelm
Weihwasser (1 Phiole)
35 KM

Name _____
Beruf _____

Gesinnung _____
EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	9	+0	
GES	8	-1	-1 Reflex
AUS	3	-3	-3 Zähigkeit
PER	11	+0	+0 Wille
INT	9	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
GLÜ	10	+0	+0 auf Schadenswürfe im Nahkampf

Notizen

Geburtszeichen: Pfad des Bären
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

Angriff

Hammer (wie Knüppel): +0; 1W4

-1	6m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
9	1	
Rüstungsklasse		Trefferpunkte

Ausrüstung

Mithril, 30 g
Rucksack
17 KM

Name _____
Beruf _____

Gesinnung _____
EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	15	+1	
GES	9	+0	+0 Reflex
AUS	7	-1	-1 Zähigkeit
PER	8	-1	-1 Wille
INT	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	6	-1	-1 auf Schadenswürfe mit Fernkampfaffen

Notizen

Geburtszeichen: Adlerauge

Angriff

Dolch: +1; 1W4+1

+0	9m	1W4-1 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

W4+1

Rüstung	Malus	Patzer
10	1	
Rüstungsklasse		Trefferpunkte

Ausrüstung

Fernrohr
Fläschchen (leer)
39 KM

Name _____
Beruf _____

Gesinnung _____
EP _____

	Wert	Mod.	
STÄ	11	+0	
GES	15	+1	+1 Reflex
AUS	7	-1	-1 Zähigkeit
PER	12	+0	+0 Wille
INT	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
GLÜ	16	+2	+2 auf Rüstungsklasse Schicksalswurf

Notizen

Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

Angriff

Dolch: +0; 1W4

+1	9m	1W4+2 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

Verteidigung

W4-2

Rüstung	Malus	Patzer
13	1	
Rüstungsklasse		Trefferpunkte

Ausrüstung

Schwarzes Zauberbuch
Heiliges Symbol
22 KM

Name _____ Gesinnung
 Zwergischer Schmied
 Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	12	+0	
GES	14	+1	+1 Reflex
AUS	8	-1	-2 Zähigkeit
PER	12	+0	+0 Wille
INT	9	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
GLÜ	7	-1	-1 auf Zähigkeitswürfe Schicksalswurf

Notizen
 Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

Angriff
 Hammer (wie Knüppel): +0; 1W4

+1	6m	1W4-1 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

		W4+1
<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
11	1	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung
 Mithril, 30 g
 Hammer (klein)
 42 KM

Name _____ Gesinnung
 Söldner
 Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	14	+1	
GES	11	+0	+0 Reflex
AUS	13	+1	+1 Zähigkeit
PER	11	+0	+0 Wille
INT	13	+1	Gemeinsprache, Orks Sprachen
GLÜ	10	+0	+0 auf Patzer Schicksalswurf

Notizen
 Geburtszeichen: Der zerbrochene Stern

Angriff
 Langschwert: +1; 1W8+1

+0	9m	1W4+0 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

		-3 W12+0
<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
13	2	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung
 Fellrüstung (siehe Rüstung)
 Seil (15 m)
 27 KM

Name _____ Gesinnung
 Steckrüben-Bauer
 Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	10	+0	
GES	14	+1	+1 Reflex
AUS	17	+2	+2 Zähigkeit
PER	9	+0	+0 Wille
INT	18	+3	Gemeinsprache, Kobolde, Zwerge, Elfen
GLÜ	8	-1	-1 auf Fallen entdecken/entschärfen

Notizen
 Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

Angriff
 Mistgabel (wie Speer): +0; 1W8

+1	9m	1W4-1 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

		W4+1
<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
11	6	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung
 Vieh (siehe unten)
 Weihwasser (1 Phiole)
 46 KM

Gans: Init +0; Angr. Biss -2 Nahk. (1); RK 11; TP 1; BR 6m, Fliegen 9m; Akt 1W20; RW Zäh +0, Ref +1, Will -2; Ges N

Name _____ Gesinnung
 Zwergischer Kistenmacher
 Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	13	+1	
GES	10	+0	+0 Reflex
AUS	14	+1	+1 Zähigkeit
PER	5	-2	-2 Wille
INT	10	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
GLÜ	8	-1	-1 auf alle Angriffswürfe Schicksalswurf

Notizen
 Geburtszeichen: Strenger Winter
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

Angriff
 Meißel (wie Dolch): +0; 1W4+1

+0	6m	1W4-1 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

		W4+1
<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
10	5	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung
 Holz, 5 kg
 Seil (15 m)
 39 KM

Name _____ Gesinnung

Zwergischer Kistenmacher

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	7	-1	
GES	10	+0	+0 Reflex
AUS	10	+0	+0 Zähigkeit
PER	4	-2	-2 Wille
INT	12	+0	Gemeinsprache, Zwerge <small>Sprachen</small>
GLÜ	8	-1	-1 auf Fallen entdecken/entschärfen

Notizen

Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

Angriff

Meißel (wie Dolch): -1; 1W4-1

+0	6m	1W4-1 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	W4+1
10	2		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

Ausrüstung

Holz, 5 kg
Seil (15 m)
25 KM

Name _____ Gesinnung

Rettich-Bauer

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	15	+1	
GES	4	-2	-2 Reflex
AUS	9	+0	+0 Zähigkeit
PER	6	-1	-1 Wille
INT	12	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
GLÜ	11	+0	+0 auf alle Angriffswürfe <small>Schicksalswurf</small>

Notizen

Geburtszeichen: Strenger Winter

Angriff

Mistgabel (wie Speer): +1; 1W8+1

-2	9m	1W4+0 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	W4+0
8	3		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

Ausrüstung

Vieh (siehe unten)
Stange(3 m)
21 KM

Rind: Init -2; Angr. Rammen +0 Nahk. (1W4); RK 11; TP 9; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +1, Ref -2, Will -2; Ges N

Name _____ Gesinnung

Jäger

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	9	+0	
GES	11	+0	+0 Reflex
AUS	15	+1	+1 Zähigkeit
PER	9	+0	+0 Wille
INT	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
GLÜ	6	-1	-1 auf Kritische Treffertabellen

Notizen

Geburtszeichen: Arm des Kriegers

Angriff

Kurzbogen: +0; 1W6

+0	9m	1W4-2 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	W4+1
10	2		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

Ausrüstung

Hirschfell
Öl (1 Fläschchen)
35 KM

Name _____ Gesinnung

Böttcher

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	10	+0	
GES	10	+0	+0 Reflex
AUS	13	+1	+1 Zähigkeit
PER	11	+0	+0 Wille
INT	12	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
GLÜ	18	+3	+3 auf Rettungswürfe gegen Fallen

Notizen

Geburtszeichen: Schutzengel

Angriff

Brechstange (wie Knüppel): +0; 1W4

+0	9m	1W4+3 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	W4-3
10	5		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

Ausrüstung

Fass
Wasserschlauch
30 KM

Name _____ Gesinnung

Halblinghändler

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	11	+0	

GES	14	+1	+1 Reflex
------------	----	----	-----------

AUS	12	+0	+0 Zähigkeit
------------	----	----	--------------

PER	9	+0	+0 Wille
------------	---	----	----------

INT	12	+0	Gemeinsprache, Hablinge
------------	----	----	-------------------------

GLÜ	8	-1	-1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte
------------	---	----	---

Notizen

Geburtszeichen: Rudeljäger
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

Angriff

Kurzschwert: -1; 1W6-1

+1	6m	1W4-1 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

W4+1

Rüstung	Malus	Patzer
11	1	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung

20 SM
Hammer (klein)
32 KM

Name _____ Gesinnung

Stallknecht

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	5	-2	

GES	9	+0	+0 Reflex
------------	---	----	-----------

AUS	10	+0	+0 Zähigkeit
------------	----	----	--------------

PER	9	+0	+0 Wille
------------	---	----	----------

INT	14	+1	Gemeinsprache, Hablinge
------------	----	----	-------------------------

GLÜ	8	-1	-1 auf unbewaffnete Angriffswürfe
------------	---	----	-----------------------------------

Notizen

Geburtszeichen: Von Wölfen aufgezogen

Angriff

Stab: -2; 1W4-2

+0	9m	1W4-1 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

W4+1

Rüstung	Malus	Patzer
10	2	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung

Zaumzeug
Wasserschlauch
42 KM

Name _____ Gesinnung

Gildenbettler

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	14	+1	

GES	7	-1	-1 Reflex
------------	---	----	-----------

AUS	8	-1	-1 Zähigkeit
------------	---	----	--------------

PER	10	+0	+0 Wille
------------	----	----	----------

INT	8	-1	Gemeinsprache Sprachen
------------	---	----	------------------------

GLÜ	5	-2	-2 auf unbewaffnete Angriffswürfe
------------	---	----	-----------------------------------

Notizen

Geburtszeichen: Von Wölfen aufgezogen

Angriff

Schleuder: -1; 1W4

-1	9m	1W4-2 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

W4+2

Rüstung	Malus	Patzer
9	1	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung

Krücken
Hammer (klein)
29 KM

Name _____ Gesinnung

Schuster

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	11	+0	

GES	15	+1	+1 Reflex
------------	----	----	-----------

AUS	15	+1	+1 Zähigkeit
------------	----	----	--------------

PER	9	+0	+0 Wille
------------	---	----	----------

INT	6	-1	Gemeinsprache Sprachen
------------	---	----	------------------------

GLÜ	14	+1	+1 auf Verderbniswürfe Schicksalswurf
------------	----	----	---------------------------------------

Notizen

Geburtszeichen: Unheiliges Heim

Angriff

Ahle (wie Dolch): +0; 1W4

+1	9m	1W4+1 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

Verteidigung

W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
11	5	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung

Schuhlöffel
Fackel
39 KM

Name _____ Gesinnung

Grabengräber

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	9	+0	
GES	9	+0	+0 Reflex
AUS	7	-1	-1 Zähigkeit
PER	7	-1	-1 Wille
INT	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
GLÜ	9	+0	+0 auf Zähigkeitswürfe <small>Schicksalswurf</small>

Notizen

Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot

Angriff

Schaufel (wie Stab): +0; 1W4

+0 <small>Initiative</small>	9m <small>Bewegung</small>	1W4+0 / I <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

Verteidigung

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
10	1	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung

Feine Erde, 1/2 kg
Brecheisen
30 KM

Name _____ Gesinnung

Jäger

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	14	+1	
GES	11	+0	+1 Reflex
AUS	13	+1	+1 Zähigkeit
PER	7	-1	-1 Wille
INT	17	+2	Gemeinsprache, Orks, <small>Zwerge</small>
GLÜ	13	+1	+1 auf Reflexwürfe <small>Schicksalswurf</small>

Notizen

Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen

Angriff

Kurzbogen: +0; 1W6

+0 <small>Initiative</small>	9m <small>Bewegung</small>	1W4+1 / I <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

Verteidigung

W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
10	3	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung

Hirschfell
Fläschchen (leer)
36 KM

Name _____ Gesinnung

Zwergischer Pilzzüchter

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	12	+0	
GES	9	+0	+0 Reflex
AUS	6	-1	-1 Zähigkeit
PER	12	+0	+0 Wille
INT	6	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
GLÜ	15	+1	+1 auf Anzahl an <small>Sprachen</small>

Notizen

Geburtszeichen: Vogelgesang
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

Angriff

Schaufel (wie Stab): +0; 1W4

+0 <small>Initiative</small>	6m <small>Bewegung</small>	1W4+1 / I <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

Verteidigung

W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
10	1	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung

Sack
Seil (15 m)
40 KM

Name _____ Gesinnung

Weißrüben-Bauer

Beruf _____ EP

	Wert	Mod.	
STÄ	9	+0	
GES	14	+1	+1 Reflex
AUS	10	+0	+0 Zähigkeit
PER	10	+0	+0 Wille
INT	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
GLÜ	13	+1	+1 auf Bewegungsrate <small>Schicksalswurf</small>

Notizen

Geburtszeichen: Wildes Kind

Angriff

Mistgabel (wie Speer): +0; 1W8

+1 <small>Initiative</small>	10.5m <small>Bewegung</small>	1W4+1 / I <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	---	---

Verteidigung

W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
11	2	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

Ausrüstung

Vieh (siehe unten)
Kreide (1 Stück)
36 KM

Ziege: Init +1; Angr. Rammen +0 Nahk. (1W3); RK 12; TP 4; TW 1W6; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +3, Ref +1, Will +2; Ges N