

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Weizen-Bauer  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf alle Angriffswürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Strenger Winter

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

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Vieh (siehe unten)  
 Feuerstein und Stahl  
 24 KM

*Esel: Init -1; Angr. Biss -1 Nahk. (1W2); RK 11; TP 7; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +4, Ref +2, Will +2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Straßenhändler  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Trefferpunkte (gilt für jede Stufe)

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Reiche Ernte

**Angriff**  
 Messer (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Früchte  
 Kette (3 m)  
 25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Gildenbettler  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	5	-2	<b>-2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Oger <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Angriffswürfe mit Fernkampfaffen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Glückstag

**Angriff**  
 Schleuder: -2; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>8</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Krücken  
 Wasserschlauch  
 36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Taschendieb  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Verderbniswürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Unheiliges Heim

**Angriff**  
 Dolch: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4-1</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Kleine Kiste  
 Stange(3 m)  
 24 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Glücksspieler

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-2</b> Reflex
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	6	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Reflexwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**

Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen

**Angriff**

Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+1
9	1		

Rüstungsklasse      Trefferpunkte

**Ausrüstung**

Würfel  
Wasserschlauch  
39 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Karawanenwache

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Patzer <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**

Geburtszeichen: Der zerbrochene Stern

**Angriff**

Kurzschwert: +0; 1W6

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+0
11	1		

Rüstungsklasse      Trefferpunkte

**Ausrüstung**

Leinen, 1 m  
Brecheisen  
30 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Straßenhändler

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Geheimtüren entdecken

**Notizen**

Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt

**Angriff**

Messer (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+1
10	1		

Rüstungsklasse      Trefferpunkte

**Ausrüstung**

Früchte  
Handspiegel  
35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zauberlehrling

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Unheiliges-vertreiben-W une

**Notizen**

Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz

**Angriff**

Dolch: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+0
9	1		

Rüstungsklasse      Trefferpunkte

**Ausrüstung**

Schwarzes Zauberbuch  
Kerze  
22 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Schmuggler  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	18	+3	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Rüstungsklasse <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

### Angriff

Schleuder: +1; 1W4

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

### Verteidigung

W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
12	3	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

### Ausrüstung

Wasserdichter Sack  
Enterhaken  
17 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Glücksspieler  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	6	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf Fertigkeitwürfe <small>(inkl. Diebesfertigkeiten)</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl

### Angriff

Knüppel: -1; 1W4-1

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

### Verteidigung

W4-2

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

### Ausrüstung

Würfel  
Heiliges Symbol  
36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Alchemist  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Zähigkeitswürfe <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot

### Angriff

Stab: +0; 1W4

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

### Verteidigung

W4+0

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

### Ausrüstung

Öl, 1 Fläschchen  
Kreide (1 Stück)  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Zwergischer Steinmetz  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Zwerge, Halblinge
<b>GLÜ</b>	4	-2	-2 auf Initiative <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

### Angriff

Hammer (wie Knüppel): -1; 1W4-1

-2	6m	1W4-2 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

### Verteidigung

W4+2

Rüstung	Malus	Patzer
10	5	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

### Ausrüstung

Schöner Stein, 5 kg  
Rucksack  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_

Halbling vom Fahrenen Volk

Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Hablinge
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte

**Notizen**

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

**Angriff**

Schleuder: -1; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
<b>9</b>	<b>3</b>	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**

Zauberpuppe  
 Kerze  
 40 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_

Astrologe

Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	16	+2	<b>+2 Wille</b>
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Hablinge, Orks
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Willenskraftwürfe Schicksalswurf

**Notizen**

Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

**Angriff**

Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
<b>10</b>	<b>4</b>	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**

Fernrohr  
 Hammer (klein)  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_

Metzger

Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	5	-2	-2 auf Kritische Treffertabellen

**Notizen**

Geburtszeichen: Arm des Kriegers

**Angriff**

Hackbeil (wie Axt): +0; 1W6

<b>+1</b>	<b>9m</b>	<b>1W4-4 / I</b>
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

**Verteidigung**

W4+2

Rüstung	Malus	Patzer
<b>11</b>	<b>4</b>	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**

1 Stück Rindfleisch  
 Fackel  
 32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_

Zwergischer Kistenmacher

Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	4	-2	<b>-2 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**

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

**Angriff**

Meißel (wie Dolch): +1; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+1

Rüstung	Malus	Patzer
<b>10</b>	<b>5</b>	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**

Holz, 5 kg  
 Ration (1 Tag)  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Hirte  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	9	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	4	-2	-2 Zähigkeit
<b>PER</b>	13	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Trollgodyten
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Anzahl an Sprachen

**Notizen**  
Geburtszeichen: Vogelgesang

**Angriff**  
Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+0	
10	1
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
Schäferhund (siehe unten)  
Diebeswerkzeug  
32 KM

*Hirtenhund: Init +1; Angr. Biss +1 Nahk. (1W3); RK 11; TP 4; TW 1W6; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +1, Ref +1, Will +0; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Gildenbettler  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	7	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	4	-2	-2 auf Fertigkeitwürfe (inkl. Diebesfertigkeiten)

**Notizen**  
Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl

**Angriff**  
Schleuder: -1; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+2	
9	4
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
Krücken  
Seil (15 m)  
29 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Fallensteller  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	14	+1	+1 Reflex
<b>AUS</b>	17	+2	+2 Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Gnome, Zwerge
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Initiative Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra

**Angriff**  
Schleuder: +1; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+0	
11	4
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
Dachsfell  
Kerze  
41 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Halblinghühnermetzger  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	17	+2	
<b>GES</b>	11	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Halblinge, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	6	-1	-1 auf Fertigkeitwürfe (inkl. Diebesfertigkeiten)

**Notizen**  
Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
Handaxt: +2; 1W6+2

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Hühnerfleisch, 2 1/2 kg  
Weihwasser (1 Phiole)  
42 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Weißrüben-Bauer  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	16	+2	+2 Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Zauberschaden Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der tobende Sturm

**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** W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
12	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Vieh (siehe unten)  
 Seil (15 m)  
 38 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  
 Rüben-Bauer  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	8	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	14	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	17	+2	Gemeinsprache, Orks, Hablinge
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Schadenswürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Geboren auf dem Schlachtfeld

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

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

**Verteidigung** W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
9	5	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Vieh (siehe unten)  
 Rucksack  
 25 KM

*Rind: Init -2; Angr. Rammen +0 Nahk. (1W4); RK 11; TP 3; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +1, Ref -2, Will -2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Heiler  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	8	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	6	-1	-1 Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Schadenswürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Geboren auf dem Schlachtfeld

**Angriff**  
 Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung** W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
9	3	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Heiliges Wasser, 1 Fläschchen  
 Brecheisen  
 32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Jäger  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	8	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	5	-2	-2 Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Zähigkeitswürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot

**Angriff**  
 Kurzbogen: -1; 1W6

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

**Verteidigung** W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
9	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Hirschfell  
 Heiliges Symbol  
 28 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Schamane  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Hobgoblins, Halblinge
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf alle Angriffswürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Strenger Winter

**Angriff**  
 Streitkolben: +1; 1W6

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

**Verteidigung**

		W4-1
Rüstung	Malus	Patzer
9	1	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Kräuter, 1/2 kg  
 Kette (3 m)  
 38 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Weizen-Bauer  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	18	+3	<b>+3</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Initiative <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra

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

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

**Verteidigung**

		W4+1
Rüstung	Malus	Patzer
13	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Vieh (siehe unten)  
 Hammer (klein)  
 47 KM

*Esel: Init -1; Angr. Biss -1 Nahk. (1W2); RK 11; TP 10; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +4, Ref +2, Will +2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Kartoffel-Bauer  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	4	-2	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Fallen entdecken/entschärfen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

**Angriff**  
 Mistgabel (wie Speer): -1; 1W8-1

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

**Verteidigung**

		W4+0
Rüstung	Malus	Patzer
10	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Vieh (siehe unten)  
 Öl (1 Fläschchen)  
 27 KM

*Ente: Init +1; Angr. Biss -3 Nahk. (1); RK 11; TP 1; BR 6m, Fliegen 9m; Akt 1W20; RW Zäh +0, Ref +1, Will -2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Astrologe  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Pfad des Bären

**Angriff**  
 Dolch: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

		W4+0
Rüstung	Malus	Patzer
9	1	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Fernrohr  
 Laterne  
 42 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Metzger  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	4	-2	<b>-2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf berittene Angriffswürfe

**Notizen**  
Geburtszeichen: Im Sattel gezeugt

**Angriff**  
Hackbeil (wie Axt): +0; 1W6

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

**Verteidigung** W4-1

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
<b>8</b>	<b>1</b>	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

1 Stück Rindfleisch  
Heiliges Symbol  
33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Waffenschmied  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	5	-2	<b>-2 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Angriffswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Bulle

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

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

**Verteidigung** W4+0

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

**Ausrüstung**

Eisenhelm  
Feuerstein und Stahl  
34 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Wagner  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Kobolde
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Unheiliges-vertreiben-W une

**Notizen**  
Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz

**Angriff**  
Knüppel: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung** W4+0

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
<b>11</b>	<b>3</b>	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Schubkarre (siehe unten)  
Sack (groß)  
40 KM

*Schubkarre enthält eure Toten*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Seiler  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

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

**Notizen**  
Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra

**Angriff**  
Messer (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung** W4-1

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

**Ausrüstung**

Seil, 30 m  
Seil (15 m)  
26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Weber  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	9	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	13	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Zauberschaden Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der tobende Sturm

**Angriff**  
Dolch: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+0	
10	1
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
Feine Kleidung  
Hammer (klein)  
17 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Büttel  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	6	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	11	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	-1 Wille
<b>INT</b>	6	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Pfad des Bären

**Angriff**  
Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+0	
9	3
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
Heiliges Symbol  
Sack (klein)  
25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Zwergischer Apotheker  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	9	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Reflexwürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

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

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+0	
10	5
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
Stahlphiole  
Brecheisen  
35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Halblingseemann  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	13	+1	+1 Reflex
<b>AUS</b>	4	-2	-2 Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Halblinge, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

**Notizen**  
Geburtszeichen: Arm des Kriegers  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
Messer (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Segeltuch, 2 m  
Handspiegel  
23 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Karawanenwache  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Magische <small>Heilungswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Überlebender der Pest

**Angriff**  
 Kurzschwert: +0; 1W6

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

**Verteidigung** W4-1

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small>
<b>9</b> <b>3</b>
<small>Rüstungsklasse</small> <small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**  
 Leinen, 1 m  
 Öl (1 Fläschchen)  
 23 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Buttenmann/ -frau  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Patzer <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der zerbrochene Stern

**Angriff**  
 Handschäufel (wie Dolch): -1; 1W4-1

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

**Verteidigung** W4+2

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

**Ausrüstung**  
 Sack gesammelter Notdurft  
 Enterhaken  
 30 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Alchemist  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	7	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf unbewaffnete <small>Angriffswürfe</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Von Wölfen aufgezogen

**Angriff**  
 Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung** W4-1

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

**Ausrüstung**  
 Öl, 1 Fläschchen  
 Hammer (klein)  
 28 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Waixe  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	7	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

**Angriff**  
 Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung** W4+0

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

**Ausrüstung**  
 Stoffpuppe  
 Feuerstein und Stahl  
 47 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Kistenmacher

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

**Notizen**

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

**Angriff**

Meißel (wie Dolch): -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	<b>W4+0</b>
<b>10</b>	<b>4</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**

Holz, 5 kg  
Diebeswerkzeug  
43 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Jäger

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Anzahl an Sprachen

**Notizen**

Geburtszeichen: Vogelgesang

**Angriff**

Kurzbogen: +1; 1W6

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

**Verteidigung**

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	<b>W4+1</b>
<b>11</b>	<b>4</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**

Hirschfell  
Ration (1 Tag)  
40 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Kaufmann

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	17	+2	
<b>GES</b>	16	+2	<b>+2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Orks, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Zähigkeitswürfe Schicksalswurf

**Notizen**

Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot

**Angriff**

Dolch: +2; 1W4+2

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

**Verteidigung**

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	<b>W4+0</b>
<b>12</b>	<b>4</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**

4 GM, 14 SM, 27 KM  
Wasserschlauch  
25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Adeliger

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	6	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Bewegungsrate Schicksalswurf

**Notizen**

Geburtszeichen: Wildes Kind

**Angriff**

Langschwert: +0; 1W8

<b>-1</b>	<b>7.5m</b>	<b>1W4-1 / I</b>
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

**Verteidigung**

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	<b>W4+1</b>
<b>9</b>	<b>4</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**

Goldring, 10 GM wert  
Kerze  
31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Sklave  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	15	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Zauberschaden Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der tobende Sturm

**Angriff**  
 Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Seltsam aussehender Stein  
 Truhe (leer)  
 39 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Käser  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Patzer Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der zerbrochene Stern

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

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Stinkender Käse  
 Truhe (leer)  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Zwergischer Pilzzüchter  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Zwerge, Drachen
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Bewegungsrate Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Wildes Kind  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

**Angriff**  
 Schaufel (wie Stab): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Sack  
 Eisennägel  
 43 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Gassenkind  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Hablinge, Kobolde
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Schadenswürfe mit Fernkampfaffen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Adlerauge

**Angriff**  
 Stock (wie Knüppel): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Bettelschale  
 Hammer (klein)  
 44 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Schuster  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Angriffswürfe im <small>Nahkampf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Bulle

**Angriff**  
Ahle (wie Dolch): +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
Schuhlöffel  
Fackel  
38 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Käser  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	5	-2	<b>-2 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Fertigkeitwürfe <small>(inkl. Diebesfertigkeiten)</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl

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

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Stinkender Käse  
Kette (3 m)  
42 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Juwelier  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	5	-2	
<b>GES</b>	4	-2	<b>-2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	16	+2	<b>+2 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

**Angriff**  
Dolch: -2; 1W4-2

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Edelstein, 20 GM wert  
Sack (groß)  
38 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Steuereintreiber  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	17	+2	<b>+2 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Rüstungsklasse <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

**Angriff**  
Langschwert: +0; 1W8

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
100 KM  
Stange(3 m)  
33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Schreiber  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rudeljäger

**Angriff**  
 Wurfpeil: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
<b>10</b>	<b>1</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Pergament, 10 Blätter  
 Sack (groß)  
 43 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Glücksspieler  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	16	+2	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	4	-2	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Rüstungsklasse <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

**Angriff**  
 Knüppel: +2; 1W4+2

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+1
<b>9</b>	<b>2</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Würfel  
 Eisennägel  
 34 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Alchemist  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	7	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Fallen entdecken/entschärfen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

**Angriff**  
 Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>11</b>	<b>2</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Öl, 1 Fläschchen  
 Handspiegel  
 34 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Tierbändiger  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Kritische Treffertabellen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Arm des Kriegers

**Angriff**  
 Knüppel: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
 Pony (siehe unten)  
 Laterne  
 35 KM

*Pony: Init +1; Angr. Huf -2 Nahk. (1W2); RK 11; TP 3; TW 1W8+2; BR 12m; Akt 1W20; RW Zäh +2, Ref +3, Will -1; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Adeliger  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	16	+2	<b>+2 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Angriffswürfe mit Fernkampfaffen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Glückstag

**Angriff**  
 Langschwert: +0; 1W8

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4-1
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Goldring, 10 GM wert  
 Truhe (leer)  
 48 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Tierbändiger  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	5	-2	
<b>GES</b>	4	-2	<b>-2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	16	+2	<b>+2 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Bewegungsrate <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Wildes Kind

**Angriff**  
 Knüppel: -2; 1W4-2

<b>-2</b> <small>Initiative</small>	<b>10.5m</b> <small>Bewegung</small>	<b>1W4+1 / I</b> <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	---	---

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4-1
<b>8</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Pony (siehe unten)  
 Kette (3 m)  
 32 KM

*Pony: Init +1; Angr. Huf -2 Nahk. (1W2); RK 11; TP 10; TW 1W8+2; BR 12m; Akt 1W20; RW Zäh +2, Ref +3, Will -1; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Barde  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Zauberschaden <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der tobende Sturm

**Angriff**  
 Dolch: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
 Ukulele  
 Truhe (leer)  
 43 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Schuster  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, <small>Trogolyden</small>
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Gift

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Überlebender eines  
 Spinnenbisses

**Angriff**  
 Ahle (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+0
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Schuhlöffel  
 Enterhaken  
 19 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Buttenmann/ -frau  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	6	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	11	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Fallen entdecken/entschärfen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

**Angriff**  
 Handschäufel (wie Dolch): +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+0
9	2		
Rüstungsklasse		Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Sack gesammelter Notdurft  
 Enterhaken  
 25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Zwergischer Minenarbeiter  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	5	-2	
<b>GES</b>	11	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	11	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Verderbniswürfe Schicksalswurf

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

**Angriff**  
 Hacke (wie Knüppel): -2; 1W4-2

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4-1
10	3		
Rüstungsklasse		Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Laterne  
 Rucksack  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Zauberlehrling  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	11	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	16	+2	+2 Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rudeljäger

**Angriff**  
 Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+0
10	4		
Rüstungsklasse		Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Schwarzes Zauberbuch  
 Rucksack  
 36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Wagner  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	11	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Tröglogyten
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Fertigkeitwürfe (inkl. Diebesfertigkeiten)

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl

**Angriff**  
 Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4-1
10	1		
Rüstungsklasse		Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Schubkarre (siehe unten)  
 Fläschchen (leer)  
 43 KM  
 Schubkarre enthält eure Toten

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Wahrsager  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Minotauren
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Geheimtüren entdecken

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt

**Angriff**  
 Dolch: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Tarotkarten  
 Feuerstein und Stahl  
 38 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Totengräber  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	17	+2	<b>+2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rudeljäger

**Angriff**  
 Schaufel (wie Stab): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>12</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Handschaufel (wie Dolch)  
 Wasserschlauch  
 11 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Gassenkind  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	4	-2	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Initiative Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra

**Angriff**  
 Stock (wie Knüppel): +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>5</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Bettelschale  
 Brecheisen  
 34 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Büttel  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	15	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Bewegungsrate Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Wildes Kind

**Angriff**  
 Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Heiliges Symbol  
 Stange(3 m)  
 34 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Steinmetz

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Zwerge, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Gift

**Notizen**

Geburtszeichen: Überlebender eines Spinnenbisses  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

**Angriff**

Hammer (wie Knüppel): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

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

**Ausrüstung**

Schöner Stein, 5 kg  
 Kreide (1 Stück)  
 36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Wagner

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

**Notizen**

Geburtszeichen: Arm des Kriegers

**Angriff**

Knüppel: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

W4+0

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

**Ausrüstung**

Schubkarre (siehe unten)  
 Seil (15 m)  
 29 KM

*Schubkarre enthält nichts*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Schmied

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Kritische Treffertabellen

**Notizen**

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

**Angriff**

Hammer (wie Knüppel): +0; 1W4

<b>+0</b>	<b>6m</b>	<b>1W4+2 / I</b>
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

**Verteidigung**

W4-1

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

**Ausrüstung**

Mithril, 30 g  
 Wasserschlauch  
 29 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Schmied

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Zähigkeitswürfe Schicksalswurf

**Notizen**

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

**Angriff**

Hammer (wie Knüppel): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

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

**Ausrüstung**

Mithril, 30 g  
 Laterne  
 45 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Müller/Bäcker  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	16	+2	+2 Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	15	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Initiative Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra

**Angriff**  
 Knüppel: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

		W4+0
Rüstung	Malus	Patzer
12	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Mehl, 1/2 kg  
 Ration (1 Tag)  
 33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Halbling vom Fahrenen Volk  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	6	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	-1 Wille
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Halblinge,
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Anzahl an Sprachen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vogelgesang  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
 Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
 Schleuder: -1; 1W4

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

**Verteidigung**

		W4+0
Rüstung	Malus	Patzer
9	3	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Zauberpuppe  
 Laterne  
 30 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Elfischer Kunsthandwerker  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	6	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	6	-1	-1 Wille
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache, Elfen Sprachen
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf Bewegungsrate Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Wildes Kind  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
 Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf  
 Geheimgüren finden

**Angriff**  
 Stab: +0; 1W4

-1	12m	1W4+2 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

**Verteidigung**

		W4-2
Rüstung	Malus	Patzer
9	3	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Ton, 1/2 kg  
 Wasserschlauch  
 31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Vertragsknecht  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	5	-2	
<b>GES</b>	12	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	7	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Unheiliges-vertreiben-W une

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz

**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**  
 Medaillon  
 Diebeswerkzeug  
 41 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Elfischer Kerzenmacher

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Elfen, Orksen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Angriffswürfe mit Fernkampfaffen

**Notizen**

Geburtszeichen: Glückstag  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf Geheimgängen finden

**Angriff**

Schere (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
10	5	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Kerzen, 20  
 Wasserschlauch  
 35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Tierbändiger

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	15	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Rettungswürfe gegen Fallen

**Notizen**

Geburtszeichen: Schutzengel

**Angriff**

Knüppel: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
9	2	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Pony (siehe unten)  
 Kette (3 m)  
 36 KM

*Pony: Init +1; Angr. Huf -2 Nahk. (1W2); RK 11; TP 10; TW 1W8+2; BR 12m; Akt 1W20; RW Zäh +2, Ref +3, Will -1; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Halblinglandstreicher

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	5	-2	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	6	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache, Halblinge
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**

Geburtszeichen: Pfad des Bären  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**

Knüppel: -2; 1W4-1

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

**Verteidigung**

W4-1

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

**Ausrüstung**

Bettelschale  
 Ration (1 Tag)  
 33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Rattenfänger

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Rettungswürfe Schicksalswurf

**Notizen**

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

**Angriff**

Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

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

**Ausrüstung**

Netz  
 Seil (15 m)  
 38 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	16	+2	+2 Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	6	-1	-1 Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Pfad des Bären

**Angriff**  
Langschwert: +0; 1W8

+2	9m	1W4+0 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+0	
12	4
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
100 KM  
Sack (groß)  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	5	-2	-2 Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	15	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	5	-2	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	6	-1	-1 auf Angriffswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Bulle

**Angriff**  
Stab: -1; 1W4

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Zaumzeug  
Seil (15 m)  
16 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	8	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	-1 Wille
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Reflexwürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf  
Geheimtüren finden

**Angriff**  
Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+0	
9	1
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
Pergament und Schreibfeder  
Kette (3 m)  
25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	12	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	15	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Zauberwürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Siebter Sohn

**Angriff**  
Schaufel (wie Stab): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ Malus _____ Patzer _____ W4+0	
10	5
Rüstungsklasse	Trefferpunkte

**Ausrüstung**  
Feine Erde, 1/2 kg  
Fackel  
25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Apotheker

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Zwerge, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Trefferpunkte (gilt für jede Stufe)

**Notizen**

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

**Angriff**

Schlagstock (wie Stab): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
11	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Stahlphiole  
Laternen  
48 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Schreiber

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte

**Notizen**

Geburtszeichen: Rudeljäger

**Angriff**

Wurfpfeil: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

W4-1

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

**Ausrüstung**

Pergament, 10 Blätter  
Weihwasser (1 Phiole)  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Söldner

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	4	-2	<b>-2 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**

Geburtszeichen: Pfad des Bären

**Angriff**

Langschwert: +1; 1W8+1

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

**Verteidigung**

Fellrüstung -3 W12+0

Rüstung	Malus	Patzer
12	2	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Fellrüstung (siehe Rüstung)  
Kette (3 m)  
41 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Mais-Bauer

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	16	+2	<b>+2 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf berittene Angriffswürfe

**Notizen**

Geburtszeichen: Im Sattel gezeugt

**Angriff**

Mistgabel (wie Speer): +0; 1W8

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

**Verteidigung**

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
9	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Vieh (siehe unten)  
Wasserschlauch  
47 KM

*Esel: Init -1; Angr. Biss -1 Nahk. (1W2); RK 11; TP 14; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +4, Ref +2, Will +2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Elfischer Glasbläser

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	5	-2	<b>-2 Wille</b>
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Elfen, Harpyien
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf unbewaffnete Angriffswürfe

### Notizen

Geburtszeichen: Von Wölfen aufgezogen  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf  
Geheimtüren finden

### Angriff

Hammer (wie Knüppel): +1; 1W4+1

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

### Verteidigung

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	<b>W4+1</b>
<b>10</b>	<b>3</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>		<small>Trefferpunkte</small>	

### Ausrüstung

Glasperlen  
Brecheisen  
27 KM

### Notizen

Geburtszeichen: Der tobende Sturm

### Angriff

Schaufel (wie Stab): +0; 1W4

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

### Verteidigung

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	<b>W4+0</b>
<b>10</b>	<b>2</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>		<small>Trefferpunkte</small>	

### Ausrüstung

Feine Erde, 1/2 kg  
Weihwasser (1 Phiole)  
38 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Gassenkind

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	16	+2	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

### Notizen

Geburtszeichen: Arm des Kriegers

### Angriff

Stock (wie Knüppel): +2; 1W4+2

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

### Verteidigung

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	<b>W4+0</b>
<b>11</b>	<b>3</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>		<small>Trefferpunkte</small>	

### Ausrüstung

Bettelschale  
Fläschchen (leer)  
25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Holzschläger

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf unbewaffnete Angriffswürfe

### Notizen

Geburtszeichen: Von Wölfen aufgezogen

### Angriff

Handaxt: +0; 1W6

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

### Verteidigung

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>	<b>W4+0</b>
<b>10</b>	<b>5</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>		<small>Trefferpunkte</small>	

### Ausrüstung

Bündel Holz  
Sack (groß)  
23 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Tierbändiger  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	6	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Halblinge
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf unbewaffnete Angriffswürfe

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Von Wölfen aufgezogen

**Angriff**  
 Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-2
<b>11</b> Rüstungsklasse	<b>2</b> Trefferpunkte		

**Ausrüstung**  
 Pony (siehe unten)  
 Kette (3 m)  
 29 KM

*Pony: Init +1; Angr. Huf -2 Nahk. (1W2); RK 11; TP 3; TW 1W8+2; BR 12m; Akt 1W20; RW Zäh +2, Ref +3, Will -1; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Narr  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf alle Angriffswürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Strenger Winter

**Angriff**  
 Wurfpeil: -1; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>9</b> Rüstungsklasse	<b>4</b> Trefferpunkte		

**Ausrüstung**  
 Seidenkleidung  
 Laterne  
 45 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Elfischer Advokat  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Elfen, Halblinge
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Unheiliges-vertreiben-Würfe

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf Geheimgängen finden

**Angriff**  
 Schreibfeder (wie Wurfpeil): +1; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>11</b> Rüstungsklasse	<b>2</b> Trefferpunkte		

**Ausrüstung**  
 Buch  
 Heiliges Symbol  
 41 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Grabengräber  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Gesinnung, Halblinge
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stille genommene

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rudeljäger

**Angriff**  
 Schaufel (wie Stab): -2; 1W4-2

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
 Feine Erde, 1/2 kg  
 Truhe (leer)  
 30 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_

Gassenkind

Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	9	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	17	+2	+2 Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Fallen entdecken/entschärfen

**Notizen**

Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

**Angriff**

Stock (wie Knüppel): -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
10	3	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**

Bettelschale  
Wasserschlauch  
47 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_

Zwergischer Rattenfänger

Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	7	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	18	+3	+3 auf Verderbniswürfe Schicksalswurf

**Notizen**

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

**Angriff**

Knüppel: +0; 1W4

-1	6m	1W4+3 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

**Verteidigung**

W4-3

Rüstung	Malus	Patzer
9	3	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**

Netz  
Sack (klein)  
26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_

Imker

Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	11	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	-1 Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Kobolde
<b>GLÜ</b>	6	-1	-1 auf unbewaffnete Angriffswürfe

**Notizen**

Geburtszeichen: Von Wölfen aufgezogen

**Angriff**

Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+1

Rüstung	Malus	Patzer
10	2	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**

Honigtopf  
Rucksack  
39 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_

Soldat

Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	14	+1	+1 Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	5	-2	-2 Wille
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Grottschrate
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Bewegungsrate Schicksalswurf

**Notizen**

Geburtszeichen: Wildes Kind

**Angriff**

Speer: +1; 1W8+1

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

**Verteidigung**

Schild -1 W8+0

Rüstung	Malus	Patzer
12	4	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**

Schild (siehe Rüstung)  
Weihwasser (1 Phiole)  
18 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Gnolle <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Angriffswürfe mit Fernkampfaffen

**Notizen**  
Geburtszeichen: Glückstag

**Angriff**  
Kurbogen: -1; 1W6

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4+1</b>	
10	4
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**  
Hirschfell  
Brecheisen  
40 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	4	-2	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	7	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache, Elfen <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	17	+2	+2 auf Geheimtüren entdecken†

**Notizen**  
Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf  
Geheimtüren finden

**Angriff**  
Kurbogen: +1; 1W6

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Fernrohr  
Seil (15 m)  
33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Initiative <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra

**Angriff**  
Kurbogen: +1; 1W6

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4+1</b>	
11	3
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**  
Hirschfell  
Fackel  
25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	15	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache, Halblinge
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Gift†

**Notizen**  
Geburtszeichen: Überlebender eines  
Spinnenbisses  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4+0</b>	
9	1
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**  
Stoff, 3 m  
Hammer (klein)  
26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	5	-2	
<b>GES</b>	9	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Rettungswürfe gegen Fallen

**Notizen**  
Geburtszeichen: Schutzengel

**Angriff**  
Dolch: -2; 1W4-2

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

**Verteidigung**

Rüstung _____		Malus _____	Patzer _____	W4-1
10	3			
Rüstungsklasse	Trefferpunkte			

**Ausrüstung**  
4 GM, 14 SM, 27 KM  
Fläschchen (leer)  
19 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	12	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	7	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Geheimtüren entdecken

**Notizen**  
Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt

**Angriff**  
Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____		Malus _____	Patzer _____	W4+0
10	1			
Rüstungsklasse	Trefferpunkte			

**Ausrüstung**  
Würfel  
Fackel  
36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	13	+1	+1 Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	+2 Zähigkeit
<b>PER</b>	4	-2	-2 Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Elfen Sprachen
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Zähigkeitswürfe Schicksalswurf

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

**Angriff**  
Schere (wie Dolch): -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____		Malus _____	Patzer _____	W4-1
11	3			
Rüstungsklasse	Trefferpunkte			

**Ausrüstung**  
Kerzen, 20  
Feuerstein und Stahl  
18 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	7	-1	-1 Reflex
<b>AUS</b>	9	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Reflexwürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen

**Angriff**  
Langschwert: -1; 1W8-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____		Malus _____	Patzer _____	W4+0
9	3			
Rüstungsklasse	Trefferpunkte			

**Ausrüstung**  
Stahlhelm  
Kreide (1 Stück)  
20 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Käser

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

### Notizen

Geburtszeichen: Arm des Kriegers

### Angriff

Schlagstock (wie Stab): -1; 1W4-1

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Stinkender Käse  
Ration (1 Tag)  
46 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Narr

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	6	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	4	-2	-2 auf Fallen entdecken/entschärfen

### Notizen

Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

### Angriff

Wurfpfeil: -1; 1W4

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

### Verteidigung

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

### Ausrüstung

Seidenkleidung  
Weihwasser (1 Phiole)  
36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Seiler

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	15	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	17	+2	+2 auf Schadenswürfe Schicksalswurf

### Notizen

Geburtszeichen: Geboren auf dem Schlachtfeld

### Angriff

Messer (wie Dolch): -1; 1W4+1

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

### Verteidigung

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

### Ausrüstung

Seil, 30 m  
Handspiegel  
8 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Schmied

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	15	+1	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	7	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	18	+3	Gemeinsprache, Kobolde, Zwerge, Orks
<b>GLÜ</b>	6	-1	-1 auf Rüstungsklasse Schicksalswurf

### Notizen

Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

### Angriff

Hammer (wie Knüppel): +1; 1W4+1

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+1</b>
<b>8</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Stahlzange  
Diebeswerkzeug  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Kartoffel-Bauer

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Goblins
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Initiative <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra

### Angriff

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

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4-1</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Vieh (siehe unten)  
Laternen  
47 KM

*Esel: Init -1; Angr. Biss -1 Nahk. (1W2); RK 11; TP 9; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +4, Ref +2, Will +2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Stallknecht

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

### Angriff

Stab: +1; 1W4+1

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4-1</b>
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Zaumzeug  
Kerze  
35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Pilzzüchter

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	6	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache, Zwerge <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Gift

### Notizen

Geburtszeichen: Überlebender eines Spinnenbisses  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

### Angriff

Schaufel (wie Stab): +0; 1W4

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Sack  
Laternen  
31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Waise

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

### Angriff

Knüppel: +1; 1W4+1

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+1</b>
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>4</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Stoffpuppe  
Seil (15 m)  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Straßenhändler  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	15	+1	<b>+2 Wille</b>
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Hobgoblins
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

**Angriff**  
Messer (wie Dolch): -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
Früchte  
Heiliges Symbol  
25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Elfisher Gelehrte  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	14	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache, Elfen <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf  
Geheimtüren finden

**Angriff**  
Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+1
<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
Pergament und Schreibfeder  
Sack (klein)  
31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Gassenkind  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	6	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	5	-2	<b>-2 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Geheimtüren <small>entdecken</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt

**Angriff**  
Stock (wie Knüppel): +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
Bettelschale  
Diebeswerkzeug  
31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Straßenhändler  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	4	-2	<b>-2 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf <small>Unheiliges-vertreiben-W une</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz

**Angriff**  
Messer (wie Dolch): -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>4</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
Früchte  
Kerze  
33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Schuster  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Bewegungsrate <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Wildes Kind

**Angriff**  
Ahle (wie Dolch): +0; 1W4

<b>+0</b> <small>Initiative</small>	<b>7.5m</b> <small>Bewegung</small>	<b>1W4-1 / I</b> <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--	---

**Verteidigung**

Rüstung _____ <small>Malus</small>	_____ <small>Patzer</small>	W4+1
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>4</b> <small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
Schuhlöffel  
Hammer (klein)  
35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Tierbändiger  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	16	+2	<b>+2</b> Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Elfen <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Rüstungsklasse <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

**Angriff**  
Knüppel: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Pony (siehe unten)  
Sack (klein)  
33 KM  
  
*Pony: Init +1; Angr. Huf -2 Nahk. (1W2); RK 11; TP 5; TW 1W8+2; BR 12m; Akt 1W20; RW Zäh +2, Ref +3, Will -1; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Zwergischer Steinmetz  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	6	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	5	-2	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Anzahl an <small>Sprachen</small>

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

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

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Schöner Stein, 5 kg  
Kreide (1 Stück)  
22 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Schuster  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

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

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

**Angriff**  
Ahle (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ <small>Malus</small>	_____ <small>Patzer</small>	W4+0
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
Schuhlöffel  
Fackel  
23 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Halblinghändler

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	16	+2	<b>+2</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache, Hablinge
<b>GLÜ</b>	18	+3	+3 auf Fallen entdecken/entschärfen

### Notizen

Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

### Angriff

Kurzschwert: +1; 1W6+1

<b>-1</b> <small>Initiative</small>	<b>6m</b> <small>Bewegung</small>	<b>1W4+3 / I</b> <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

### Verteidigung

W4-3

<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>
---	--

### Ausrüstung

20 SM  
Laterne  
26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Elfischer Kunsthandwerker

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	5	-2	<b>-2</b> Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	15	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Elfen, Gesinnung, Feen
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

### Notizen

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

### Angriff

Stab: +0; 1W4

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

### Verteidigung

W4+0

<b>8</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>
---	--

### Ausrüstung

Ton, 1/2 kg  
Laterne  
31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Tierbändiger

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	16	+2	
<b>GES</b>	16	+2	<b>+2</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Hobgoblins,
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Gift

### Notizen

Geburtszeichen: Überlebender eines Spinnenbisses

### Angriff

Knüppel: +2; 1W4+2

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

### Verteidigung

W4+0

<b>12</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>
--	--

### Ausrüstung

Pony (siehe unten)  
Laterne  
41 KM

*Pony: Init +1; Angr. Huf -2 Nahk. (1W2); RK 11; TP 7; TW 1W8+2; BR 12m; Akt 1W20; RW Zäh +2, Ref +3, Will -1; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Fallensteller

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	7	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Gesinnung, Troglodyten
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Angriffswürfe im Nahkampf

### Notizen

Geburtszeichen: Der Bulle

### Angriff

Schleuder: +0; 1W4

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

### Verteidigung

W4-1

<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>5</b> <small>Trefferpunkte</small>
--	--

### Ausrüstung

Dachsfell  
Eisennägel  
36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

**Angriff**  
 Kurzsword: +0; 1W6

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

**Verteidigung**  
 Lederrüstung -1 W8+1

<b>12</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>
--	--

**Ausrüstung**  
 Lederrüstung (siehe Rüstung)  
 Eisennägel  
 19 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	17	+2	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, <small>Gesinnung</small>
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Rüstungsklasse <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

**Angriff**  
 Kurzbogen: +0; 1W6

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

**Verteidigung**  
 Rüstung W4+0

<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>
--	--

**Ausrüstung**  
 Hirschfell  
 Enterhaken  
 30 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Elfen <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Fertigkeitwürfe <small>(inkl. Diebesfertigkeiten)</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
 Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf  
 Geheimgüren finden

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

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

**Verteidigung**  
 Rüstung W4+1

<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>
--	--

**Ausrüstung**  
 Glasperlen  
 Öl (1 Fläschchen)  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	5	-2	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Bewegungsrate <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Wildes Kind

**Angriff**  
 Stange (wie Stab): -2; 1W4-2

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

**Verteidigung**  
 Rüstung W4+0

<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>
--	--

**Ausrüstung**  
 ein verspätetes Rollenspielbuch  
 Sack (klein)  
 28 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Straßenhändler

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	6	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Initiative <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Schnelligkeit der Kobra

### Angriff

Messer (wie Dolch): +0; 1W4

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

### Verteidigung

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4-1</b>	
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>

### Ausrüstung

Früchte  
Rucksack  
25 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Elfischer Gelehrte

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache, Elfen <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Rettungswürfe <small>gegen Fallen</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Schutzengel  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf  
Geheimtüren finden

### Angriff

Dolch: +0; 1W4

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

### Verteidigung

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4+0</b>	
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>5</b> <small>Trefferpunkte</small>

### Ausrüstung

Pergament und Schreibfeder  
Enterhaken  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Grabengräber

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	6	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Rüstungsklasse <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

### Angriff

Schaufel (wie Stab): -1; 1W4-1

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

### Verteidigung

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4+1</b>	
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>4</b> <small>Trefferpunkte</small>

### Ausrüstung

Feine Erde, 1/2 kg  
Weihwasser (1 Phiole)  
31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Wahrsager

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	16	+2	Gemeinsprache, Gesinnung, Zwerge
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Verderbniswürfe <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Unheiliges Heim

### Angriff

Dolch: +1; 1W4+1

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

### Verteidigung

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4+0</b>	
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>

### Ausrüstung

Tarotkarten  
Ration (1 Tag)  
43 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Halblingkurzwarenhändler  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Halblinge, Goblins
<b>GLÜ</b>	6	-1	-1 auf Zauberwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Siebter Sohn  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
 Schere (wie Dolch): -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+1
<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Feine Herrenkleidung, 3 Garnituren  
 Brecheisen  
 40 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Zwergischer Rattenfänger  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	6	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache, Zwerge <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Angriffswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der Bulle  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

**Angriff**  
 Knüppel: -1; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+1
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>4</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Netz  
 Hammer (klein)  
 31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Glücksspieler  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	5	-2	<b>-2</b> Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf Trefferpunkte (gilt für jede Stufe)

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Reiche Ernte

**Angriff**  
 Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-2
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>4</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Würfel  
 Heiliges Symbol  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Holzfäller  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	16	+2	<b>+2</b> Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Arm des Kriegers

**Angriff**  
 Handaxt: -1; 1W6-1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+0
<b>11</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Bündel Holz  
 Fläschchen (leer)  
 34 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Minenarbeiter

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	5	-2	<b>-2</b> Reflex
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache, Zwerge <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Gift

**Notizen**

Geburtszeichen: Überlebender eines Spinnenbisses  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

**Angriff**

Hacke (wie Knüppel): +0; 1W4

-2	6m	1W4+0 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

**Verteidigung**

W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
8	5	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Laterne  
 Sack (groß)  
 30 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Taschendieb

Beruf \_\_\_\_\_ EP

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

**Notizen**

Geburtszeichen: Unheiliges Heim

**Angriff**

Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+1

Rüstung	Malus	Patzer
10	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Kleine Kiste  
 Kette (3 m)  
 31 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Elfischer Kunsthandwerker

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Reflexwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**

Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf Geheimtüren finden

**Angriff**

Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
10	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Ton, 1/2 kg  
 Sack (groß)  
 40 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Weber

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Unheiliges-vertreiben-Würfe

**Notizen**

Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz

**Angriff**

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
9	1	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Feine Kleidung  
 Kerze  
 30 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Halbling vom Fahrenden Volk

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Hablinge
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Unheiliges-vertreiben-Wurre

**Notizen**

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

**Angriff**

Schleuder: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4-1

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

**Ausrüstung**

Zauberpuppe  
 Hammer (klein)  
 34 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Wahrsager

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	6	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf Rüstungsklasse Schicksalswurf

**Notizen**

Geburtszeichen: Verzaubertes Heim

**Angriff**

Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4-2

Rüstung	Malus	Patzer
<b>11</b>	<b>3</b>	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**

Tarotkarten  
 Brecheisen  
 38 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Minenarbeiter

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	7	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf Geheimtüren entdecken

**Notizen**

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

**Angriff**

Hacke (wie Knüppel): +0; 1W4

<b>+0</b> <small>Initiative</small>	<b>6m</b> <small>Bewegung</small>	<b>1W4+2 / I</b> <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

**Verteidigung**

W4-2

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

**Ausrüstung**

Laternen  
 Rucksack  
 36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Elfischer Kunsthandwerker

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache, Elfen Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Schadenswürfe mit Fernkampfaffen

**Notizen**

Geburtszeichen: Adlerauge  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf Geheimtüren finden

**Angriff**

Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

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

**Ausrüstung**

Ton, 1/2 kg  
 Kerze  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Halblinghühnermetzger

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	15	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache, Halblinge
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Zähigkeitswürfe <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

### Angriff

Handaxt: -1; 1W6-1

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Hühnerfleisch, 2 1/2 kg  
Truhe (leer)  
18 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Holzfäller

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	5	-2	<b>-2</b> Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Elfen <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

### Angriff

Handaxt: +1; 1W6+1

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>8</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>5</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Bündel Holz  
Rucksack  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Fallensteller

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Zwerge <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Fallen entdecken/entschärfen

### Notizen

Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

### Angriff

Schleuder: -1; 1W4

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

### Verteidigung

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>5</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Dachsfell  
Truhe (leer)  
19 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Gesetzloser

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Zauberwürfe <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Siebter Sohn

### Angriff

Kurzschwert: +1; 1W6+1

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

### Verteidigung

Lederrüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>-1 W8+0</b>
<b>13</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>2</b> <small>Trefferpunkte</small>		

### Ausrüstung

Lederrüstung (siehe Rüstung)  
Wasserschlauch  
43 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Zwergischer Steinmetz

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	3	-3	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Zwerge <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Fallen

**Notizen**

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

**Angriff**

Hammer (wie Knüppel): -3; 1W4-3

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

**Verteidigung**

W4+0

<b>10</b>	<b>4</b>
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**

Schöner Stein, 5 kg  
Truhe (leer)  
33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Barbier

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	7	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	16	+2	<b>+2 Wille</b>
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte

**Notizen**

Geburtszeichen: Rudeljäger

**Angriff**

Rasierklinge (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+1

<b>11</b>	<b>1</b>
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**

Schere (wie Dolch)  
Hammer (klein)  
18 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Imker

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	3	-3	<b>-3 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	4	-2	-2 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte

**Notizen**

Geburtszeichen: Rudeljäger

**Angriff**

Stab: -3; 1W4-3

<b>-3</b>	<b>9m</b>	<b>1W4-2 / I</b>
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

**Verteidigung**

W4+2

<b>7</b>	<b>2</b>
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**

Honigtopf  
Weihwasser (1 Phiole)  
27 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Fallensteller

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	5	-2	<b>-2 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Elfen <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Geheimtüren entdecken

**Notizen**

Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt

**Angriff**

Schleuder: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

W4+0

<b>10</b>	<b>2</b>
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**

Dachsfell  
Ration (1 Tag)  
41 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	17	+2	Gemeinsprache, Zwerge, Orks
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Geheimgänge entdecken

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt

**Angriff**  
 Kurzschwert: +0; 1W6

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

**Verteidigung**

Lederrüstung	-1	W8-1
Rüstung	Malus	Patzer
<b>11</b>	<b>2</b>	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Lederrüstung (siehe Rüstung)  
 Rucksack  
 41 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache, Elfen Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Pfad des Bären  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf Geheimgänge finden

**Angriff**  
 Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

		W4+0
Rüstung	Malus	Patzer
<b>10</b>	<b>2</b>	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Pergament und Schreibfeder  
 Wasserschlauch  
 40 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1</b> Reflex
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	12	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Halblinge
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Bewegungsrate Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Wildes Kind

**Angriff**  
 Langschwert: -1; 1W8-1

<b>+1</b> Initiative	<b>7.5m</b> Bewegung	<b>1W4-1 / I</b> Krit. Würfel / Krit. Tabelle
-------------------------	-------------------------	--

**Verteidigung**

		W4+1
Rüstung	Malus	Patzer
<b>11</b>	<b>3</b>	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 100 KM  
 Enterhaken  
 36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	17	+2	<b>+2</b> Reflex
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Unheiliges-vertreiben-Wune

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz

**Angriff**  
 Ahle (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

		W4+0
Rüstung	Malus	Patzer
<b>12</b>	<b>3</b>	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Schuhlöffel  
 Truhe (leer)  
 37 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	5	-2	<b>-2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Zauberwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Siebter Sohn

**Angriff**  
Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung** W4-1

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
<b>8</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
Öl, 1 Fläschchen  
Eisennägel  
28 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Fallen <small>entdecken/entschärfen</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Listigkeit des Fuchses

**Angriff**  
Dolch: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung** W4+0

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>4</b> <small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
Feinwerkzeug  
Wasserschlauch  
24 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	15	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	5	-2	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Magische <small>Heilung</small> <small>wurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Überlebender der Pest  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

**Angriff**  
Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung** W4+0

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

**Ausrüstung**  
Netz  
Kerze  
39 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	18	+3	<b>+3 Reflex</b>
<b>AUS</b>	15	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	5	-2	<b>-2 Wille</b>
<b>INT</b>	7	-1	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

**Angriff**  
Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung** W4+0

<small>Rüstung</small>	<small>Malus</small>	<small>Patzer</small>
<b>13</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
Stoffpuppe  
Rucksack  
33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Schamane  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	10	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Oger S Sprachen
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Schadenswürfe mit Fernkampfaffen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Adlerauge

**Angriff**  
 Streitkolben: +0; 1W6

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

**Verteidigung** W4+0

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small>
<b>9</b> <b>2</b>
<small>Rüstungsklasse</small> <small>Trefferpunkte</small>

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

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Elfischer Kunsthandwerker  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	16	+2	<b>+2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache, Elfen S Sprachen
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Schadenswürfe mit Fernkampfaffen

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

**Angriff**  
 Stab: +0; 1W4

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

**Verteidigung** W4-1

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small>
<b>12</b> <b>1</b>
<small>Rüstungsklasse</small> <small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**  
 Ton, 1/2 kg  
 Sack (klein)  
 35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Halblinggeldverleiher  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	6	-1	Gemeinsprache S Sprachen
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Schadenswürfe mit Fernkampfaffen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Adlerauge  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
 Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
 Kurzschwert: +0; 1W6

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

**Verteidigung** W4-1

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

**Ausrüstung**  
 5 GM, 10 SM, 200 KM  
 Diebeswerkzeug  
 45 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Stallknecht  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	6	-1	Gemeinsprache S Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Fertigkeitwürfe (inkl. Diebesfertigkeiten)

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl

**Angriff**  
 Stab: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung** W4+0

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

**Ausrüstung**  
 Zaumzeug  
 Wasserschlauch  
 36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 \_\_\_\_\_  
**Gildenbettler**  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP  
 \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	16	+2	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Kobolde
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Zähigkeitswürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot

**Angriff**  
 Schleuder: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
<b>10</b>	<b>3</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Krücken  
 Öl (1 Fläschchen)  
 36 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 \_\_\_\_\_  
**Metzger**  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP  
 \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	17	+2	
<b>GES</b>	10	+0	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	9	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	11	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Reflexwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen

**Angriff**  
 Hackbeil (wie Axt): +2; 1W6+2

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4+1
<b>10</b>	<b>4</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 1 Stück Rindfleisch  
 Stange(3 m)  
 43 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 \_\_\_\_\_  
**Mais-Bauer**  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP  
 \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	16	+2	<b>+2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	16	+2	<b>+2 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Zauberwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Siebter Sohn

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

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
<b>12</b>	<b>3</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Vieh (siehe unten)  
 Öl (1 Fläschchen)  
 34 KM

*Esel: Init -1; Angr. Biss -1 Nahk. (1W2); RK 11; TP 7; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +4, Ref +2, Will +2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 \_\_\_\_\_  
**Müller/Bäcker**  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP  
 \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	15	+1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Hobgoblins
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Willenskraftwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden

**Angriff**  
 Knüppel: +1; 1W4+1

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	W4-1
<b>10</b>	<b>2</b>		
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Mehl, 1/2 kg  
 Fackel  
 27 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Halblingseemann  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	10	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1 Wille</b>
<b>INT</b>	14	+1	Gemeinsprache, Hablinge, Hobgoblins
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Pfad des Bären  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
Messer (wie Dolch): -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Segeltuch, 2 m  
Eisennägel  
35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Elfischer Kerzenmacher  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	13	+1	<b>+1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	17	+2	Gemeinsprache, Elfen, Kobolde, Drachen
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf Magische Heilungswurf

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

**Angriff**  
Schere (wie Dolch): +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> W4-2	
11	3
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**  
Kerzen, 20  
Weihwasser (1 Phiole)  
27 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Halblinglandstreicher  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Hablinge, Elfen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Zähigkeitswürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> W4+0	
9	4
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**  
Bettelschale  
Kreide (1 Stück)  
32 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Böttcher  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	8	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Verderbniswürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Unheiliges Heim

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

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

**Verteidigung**

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> W4-1	
10	1
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

**Ausrüstung**  
Fass  
Fackel  
21 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Elfischer Gelehrter

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	13	+1	<b>+1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache, Elfen <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	15	+1	+1 auf Rüstungsklasse <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Verzaubertes Heim  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf  
Geheimtüren finden

### Angriff

Dolch: +0; 1W4

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

### Verteidigung

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4-1</b>	
<b>11</b>	<b>3</b>
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

### Ausrüstung

Pergament und Schreibfeder  
Fackel  
36 KM

### Notizen

Geburtszeichen: Geboren unter einem Webstuhl

### Angriff

Mistgabel (wie Speer): +0; 1W8

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

### Verteidigung

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4-2</b>	
<b>9</b>	<b>3</b>
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

### Ausrüstung

Vieh (siehe unten)  
Kette (3 m)  
38 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

Grabengräber

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	5	-2	<b>-2 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	7	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf alle Angriffswürfe <small>Schicksalswurf</small>

### Notizen

Geburtszeichen: Strenger Winter

### Angriff

Schaufel (wie Stab): +1; 1W4-1

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

### Verteidigung

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4-2</b>	
<b>8</b>	<b>3</b>
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

### Ausrüstung

Feine Erde, 1/2 kg  
Eisennägel  
33 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung

Holzfäller

Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	16	+2	<b>+2 Wille</b>
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Rettungswürfe gegen Fallen

### Notizen

Geburtszeichen: Schutzengel

### Angriff

Handaxt: -1; 1W6-1

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

### Verteidigung

Rüstung _____ <small>Malus</small> <small>Patzer</small> <b>W4+0</b>	
<b>10</b>	<b>3</b>
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>

### Ausrüstung

Bündel Holz  
Laterne  
21 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	6	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf Bewegungsrate <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Wildes Kind

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

+0	10.5m	1W4+1 / I
<small>Initiative</small>	<small>Bewegung</small>	<small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>

**Verteidigung**  
 W4-1

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

**Ausrüstung**  
 Schere (wie Dolch)  
 Truhe (leer)  
 35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	12	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+3</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	16	+2	+2 auf Zähigkeitswürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Überlebender einer Hungersnot

**Angriff**  
 Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**  
 W4-2

Rüstung	Malus	Patzer
10	5	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Schubkarre (siehe unten)  
 Enterhaken  
 37 KM

*Schubkarre enthält nichts*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	15	+1	
<b>GES</b>	9	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	5	-2	<b>-2</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Reflexwürfe <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen

**Angriff**  
 Langschwert: +1; 1W8+1

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

**Verteidigung**  
 Fellrüstung -3 W12+0

Rüstung	Malus	Patzer
13	2	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Fellrüstung (siehe Rüstung)  
 Kerze  
 22 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	13	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache <small>Sprachen</small>
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Geheimgtüren <small>entdecken</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt

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

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

**Verteidigung**  
 W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
10	4	
<small>Rüstungsklasse</small>	<small>Trefferpunkte</small>	

**Ausrüstung**  
 Vieh (siehe unten)  
 Sack (groß)  
 32 KM

*Esel: Init -1; Angr. Biss -1 Nahk. (1W2); RK 11; TP 5; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +4, Ref +2, Will +2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Mais-Bauer  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	13	+1	
<b>GES</b>	14	+1	+1 Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	6	-1	-1 Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Kobolde
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Anzahl an Sprachen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vogelgesang

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

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

**Verteidigung** W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
11	1	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Vieh (siehe unten)  
 Hammer (klein)  
 31 KM

*Esel: Init -1; Angr. Biss -1 Nahk. (1W2); RK 11; TP 11; TW 2W8; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +4, Ref +2, Will +2; Ges N*

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Adeliger  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	5	-2	
<b>GES</b>	10	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	11	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	14	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Troglodyten
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Kritische Treffertabellen

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Arm des Kriegers

**Angriff**  
 Langschwert: -2; 1W8-2

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

**Verteidigung** W4+0

Rüstung	Malus	Patzer
10	3	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Goldring, 10 GM wert  
 Seil (15 m)  
 48 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Halblinghandschuhmacher  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	17	+2	+2 Reflex
<b>AUS</b>	5	-2	-2 Zähigkeit
<b>PER</b>	14	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache, Halblinge
<b>GLÜ</b>	13	+1	+1 auf berittene Angriffswürfe

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Im Sattel gezeugt  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
 Ahle (wie Dolch): -1; 1W4-1

+2	6m	1W4+1 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

**Verteidigung** W4-1

Rüstung	Malus	Patzer
12	1	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Handschuhe, 4 Paar  
 Fackel  
 27 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Imker  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	14	+1	
<b>GES</b>	14	+1	+1 Reflex
<b>AUS</b>	7	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	13	+1	+1 Wille
<b>INT</b>	12	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	6	-1	-1 auf Schadenswürfe im Nahkampf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Pfad des Bären

**Angriff**  
 Stab: +1; 1W4

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

**Verteidigung** W4+1

Rüstung	Malus	Patzer
11	2	
Rüstungsklasse	Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Honigtopf  
 Truhe (leer)  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Elfischer Glasbläser  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	7	-1	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	9	+0	<b>+0 Wille</b>
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Elfen, Schlangenmenschen
<b>GLÜ</b>	7	-1	-1 auf Bewegungsrate <small>Schicksalswurf</small>

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Wildes Kind  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Empfindlich gegen Eisen, +4 Bonus auf Geheimgtüren finden

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

<b>+0</b> <small>Initiative</small>	<b>7.5m</b> <small>Bewegung</small>	<b>1W4-1 / I</b> <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--	---

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
 Glasperlen  
 Fläschchen (leer)  
 24 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Waffenschmied  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	11	+0	<b>+0 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	5	-2	<b>-2 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Kobolde
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Geheimgtüren entdecken†

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vierblättriges Kleeblatt

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

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Eisenhelm  
 Diebeswerkzeug  
 27 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Zwergischer Schmied  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	3	-3	<b>-3 Reflex</b>
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Zwerge, Gesinnung
<b>GLÜ</b>	8	-1	-1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Sturzebene

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rudeljäger  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

**Angriff**  
 Hammer (wie Knüppel): -2; 1W4-2

<b>-3</b> <small>Initiative</small>	<b>6m</b> <small>Bewegung</small>	<b>1W4-1 / I</b> <small>Krit. Würfel / Krit. Tabelle</small>
--	--------------------------------------	---

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+1</b>
<b>7</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Mithril, 30 g  
 Handspiegel  
 26 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
 Waixe  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	9	+0	
<b>GES</b>	10	+0	<b>+0 Reflex</b>
<b>AUS</b>	16	+2	<b>+2 Zähigkeit</b>
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1 Wille</b>
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Orks Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf berittene Angriffswürfe

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Im Sattel gezeugt

**Angriff**  
 Knüppel: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>6</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
 Stoffpuppe  
 Eisennägel  
 41 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	12	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	8	-1	<b>-1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	14	+1	<b>+1</b> Wille
<b>INT</b>	5	-2	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Reflexwürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen

**Angriff**  
Langschwert: +0; 1W8

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>1</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
Stahlhelm  
Stange(3 m)  
35 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	6	-1	
<b>GES</b>	8	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	<b>+1</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	11	+0	+0 auf Willenskraftwürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der Versuchung widerstanden  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

**Angriff**  
Knüppel: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

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

**Ausrüstung**  
Netz  
Kette (3 m)  
34 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	7	-1	<b>-1</b> Reflex
<b>AUS</b>	16	+2	<b>+2</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	8	-1	<b>-1</b> Wille
<b>INT</b>	15	+1	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	12	+0	+0 auf Zauberschaden Schicksalswurf

**Notizen**  
Geburtszeichen: Der tobende Sturm

**Angriff**  
Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+0</b>
<b>9</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>6</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
Ukulele  
Fläschchen (leer)  
39 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung  
Beruf \_\_\_\_\_ EP

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	15	+1	
<b>GES</b>	11	+0	<b>+0</b> Reflex
<b>AUS</b>	12	+0	<b>+0</b> Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	<b>+0</b> Wille
<b>INT</b>	13	+1	Gemeinsprache, Zwerge, Kobolde
<b>GLÜ</b>	6	-1	-1 auf Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen

**Notizen**  
Geburtszeichen: Glückstag  
Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold und Edelsteine riechen

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

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

**Verteidigung**

Rüstung _____	Malus _____	Patzer _____	<b>W4+1</b>
<b>10</b> <small>Rüstungsklasse</small>	<b>3</b> <small>Trefferpunkte</small>		

**Ausrüstung**  
Schöner Stein, 5 kg  
Wasserschlauch  
46 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Karawanenwache  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	16	+2	
<b>GES</b>	12	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	9	+0	+0 Zähigkeit
<b>PER</b>	16	+2	+2 Wille
<b>INT</b>	10	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	10	+0	+0 auf Verderbniswürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Unheiliges Heim

**Angriff**  
 Kurzschwert: +2; 1W6+2

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+0
10	2		
Rüstungsklasse		Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Leinen, 1 m  
 Handspiegel  
 23 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Halblingfärber  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	8	-1	
<b>GES</b>	12	+0	+0 Reflex
<b>AUS</b>	14	+1	+1 Zähigkeit
<b>PER</b>	10	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	6	-1	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	9	+0	+0 auf Unheiliges-vertreiben-W ürfe

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Rechtschaffenes Herz  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m),  
 Beidhändiger Kampf, Glücksbringer

**Angriff**  
 Stab: -1; 1W4-1

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+0
10	3		
Rüstungsklasse		Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Stoff, 3 m  
 Weihwasser (1 Phiole)  
 29 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Zauberlehrling  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	14	+1	+1 Reflex
<b>AUS</b>	6	-1	-1 Zähigkeit
<b>PER</b>	12	+0	+0 Wille
<b>INT</b>	11	+0	Gemeinsprache Sprachen
<b>GLÜ</b>	14	+1	+1 auf Patzer Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Der zerbrochene Stern

**Angriff**  
 Dolch: +0; 1W4

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

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4-2
11	2		
Rüstungsklasse		Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Schwarzes Zauberbuch  
 Wasserschlauch  
 16 KM

Name \_\_\_\_\_ Gesinnung \_\_\_\_\_  
 Zwergischer Hirte  
 Beruf \_\_\_\_\_ EP \_\_\_\_\_

	Wert	Mod.	
<b>STÄ</b>	11	+0	
<b>GES</b>	12	+0	-2 Reflex
<b>AUS</b>	5	-2	-2 Zähigkeit
<b>PER</b>	4	-2	-2 Wille
<b>INT</b>	9	+0	Gemeinsprache, Zwerge Sprachen
<b>GLÜ</b>	4	-2	-2 auf Reflexwürfe Schicksalswurf

**Notizen**  
 Geburtszeichen: Vom Blitz getroffen  
 Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht (18m), Gold  
 und Edelsteine riechen

**Angriff**  
 Stab: +0; 1W4

+0	6m	1W4-2 / I
Initiative	Bewegung	Krit. Würfel / Krit. Tabelle

**Verteidigung**

Rüstung	Malus	Patzer	W4+2
10	1		
Rüstungsklasse		Trefferpunkte	

**Ausrüstung**  
 Sau (siehe unten)  
 Seil (15 m)  
 49 KM

*Sau: Init +0; Angr. Biss +0 Nahk. (1W3); RK 10; TP 5; TW 2W6; BR 9m; Akt 1W20; RW Zäh +2, Ref -2, Will +0; Ges N*