

Name _____

Beruf Patrizierin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8

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

Stärke 11

Geschick 10 **Reflex** +0

Ausdauer 13 +1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 8 -1 **Willen** -1

Intelligenz 10 **Sprachen**

Glück 11 **Schicksal**

Besitz

Goldring (10 Gold), Kerze (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 32 Kupfer

Nahkampf



Juwelenbesetzter Dolch w4

Fernkampf



+0 -2 -1w

Juwelenbesetzter Dolch w4 3 6 9

Gemeinsprache

Im Sattel gezeugt: berittener Angriff* +1

Name _____

Beruf Zwergen Steinmetzin

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8

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

Stärke 11

Geschick 5 -2 **Reflex** -2

Ausdauer 8 -1 **Zähigkeit** -1

Persönlichkeit 9 **Willen** +0

Intelligenz 9 **Sprachen**

Glück 12 **Schicksal**

Besitz

Steinurne, Fackel (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 22 Kupfer

Nahkampf



Hammer (Keule) w4

Fernkampf



+0 -2 -1w

Eisenfresser: Lebenspunkte +1

Gemeinsprache, Zwerge

Eisenfresser: Lebenspunkte +1

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

Name _____

Beruf Seidenweberin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8

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

Stärke 4 -2

Geschick 11 **Reflex** +0

Ausdauer 7 -1 **Zähigkeit** -1

Persönlichkeit 8 -1 **Willen** -1

Intelligenz 10 **Sprachen**

Glück 9 **Schicksal**

Besitz

Ballen Seide, Heiliges Symbol (25 Gold)

0 Gold 0 Silber 30 Kupfer

Nahkampf



Dolch -1 w4-1

Fernkampf



+0 -2 -1w

Dolch +1 w4+1 3 6 9

Gemeinsprache

Rudeljäger: Angriff & Schaden Stufe 0 Waffe +1

Name _____

Beruf Junker

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus 0 **Patzer** w8

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

Stärke 9

Geschick 7 -1 **Reflex** -1

Ausdauer 13 +1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 12 **Willen** +0

Intelligenz 12 **Sprachen**

Glück 9 **Schicksal**

Besitz

Schild, Silberring (2 Gold)

0 Gold 0 Silber 26 Kupfer

Nahkampf



Langschwert w8

Fernkampf



+0 -2 -1w

Glückskind: Geheimgängen entdecken* +1

Gemeinsprache

Glückskind: Geheimgängen entdecken* +1