

Name _____

Beruf Siechenbegine

Gesinnung _____ **Bewegung** 0.5 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 14+1

Geschick 13+1 **Reflex** +1

Ausdauer 15+1 **Zähigkeit** +1

Persönlichkeit 7 -1 **Willen** -1

Intelligenz 17+2 **Sprachen**

Glück 11 **Schicksal**

Besitz

Rolle Verbandstuch, kleiner Sack (8 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 38 Kupfer

Nahkampf



Skalpell (Dolch) +1

w4+1

Fernkampf



Skalpell (Dolch) +1 w4 3 6 9

Gemeinsprache, Orks, Orks

Wildfang: 1,5 m Bewegung pro Modifikator +1

Name _____

Beruf Zauberlehrling

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 13+1

Geschick 4 -2 **Reflex** -2

Ausdauer 12 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 12 **Willen** +0

Intelligenz 10 **Sprachen**

Glück 11 **Schicksal**

Besitz

Zauberfoliant, Laterne (10 Gold)

0 Gold 0 Silber 23 Kupfer

Nahkampf



Dolch +2

w4+1

Fernkampf



Dolch -2 w4 3 6 9

Gemeinsprache

Wilder Stier: Nahkampfangriff +1

Name _____

Beruf Zwerge Bergarbeiter

Gesinnung _____ **Bewegung** 6 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8

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

Stärke 12

Geschick 13+1 **Reflex** +1

Ausdauer 10 **Zähigkeit** +0

Persönlichkeit 4 -2 **Willen** -2

Intelligenz 11 **Sprachen**

Glück 11 **Schicksal**

Besitz

Laterne und Öl, Kerze (1 Kupfer)

0 Gold 0 Silber 21 Kupfer

Nahkampf



Spitzhacke (Keule)

w4

Fernkampf



Spitzhacke (Keule) +1 w4 3 6 9

Gemeinsprache, Zwerge

Reines Herz: Unheiliges vertreiben* +1

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

Name _____

Beruf Burgherrin

Gesinnung _____ **Bewegung** 9 m

Rüstung  **Leben** 

ungerüstet

Malus -0 **Patzer** w8-1

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

Stärke 13+1

Geschick 13+1 **Reflex** +1

Ausdauer 6 -1 **Zähigkeit** -1

Persönlichkeit 7 -1 **Willen** -1

Intelligenz 4 -2 **Sprachen**

Glück 13+1 **Schicksal**

Besitz

Heiliges Symbol (25 Gold)

20 Gold 0 Silber 35 Kupfer

Nahkampf



Ziermesser (Dolch) +1

w4+1

Fernkampf



Ziermesser (Dolch) +1 w4 3 6 9

Gemeinsprache (Analphabet)

Herzenskind: Verderbniswürfe* +1