WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL EINSTEIGERSET

•VORGEFERTIGTE CHARAKTERE•

IMPRESSUM

Design und Entwicklung: Andy Law
Zusätzliche Texte: Ben Scerri
Illustrationen: Ralph Horsley, Sam Manley, Scott Purdy
Künstlerische Gestaltung Paul Bourne
Layout: Rachael Macken
Lektorat: Síne Quinn
Assistent: Ben Scerri
Produzent: Andy Law
Verleger: Dominic McDowall
WFRP4 wurde entwickelt von:
Andy Law, Dominic McDowall

Besonderer Dank an: Games Workshop

Deutsche Ausgabe
Björn Bornhöft, Michael Mingers

Originalausgabe von Cubicle 7 Entertainment Ltd,
5/6 Balbriggan Business Campus, Balbriggan, Co Dublin,
K32 XD71, Ireland.

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers reproduziert, in einem Abrufsystem gespeichert oder in irgendeiner Form elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen oder auf andere Weise übertragen werden.

Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright Games Workshop Limited 2023. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, das Logo des Fantasy Rollenspiels 4. Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, das Logo des zweischweifigen Kometen und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Markenzeichen (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen und unter Lizenz verwendet. Cubicle 7 Entertainment und das Logo von Cubicle 7 Entertainment sind Markenzeichen von Cubicle 7 Entertainment Limited. Alle Rechte vorbehalten. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH.

INHALT

Einsteigerset Vorgefertigte Charaktere 3
Diese Gruppe nutzen 3
Erfahrung 3
Status 3
Karrierestufe 3
Eine saubere Sache 3
Viel Spaß! 3
Salundra von Drakenburg 4
Charakterbogen 5
Gunnar Hrolfsson 7
Charakterbogen 8
Molrella Brandyschluck 10
Charakterbogen 11
Ferdinand Gruber 13
Charakterbogen 14
Amris Schwarzasche 16
Charakterbogen 17
Else Sigloben 19
Charakterbogen 20

EINSTEIGERSET
◆VORGEFERTIGTE CHARAKTERE◆

Dieses PDF enthält vollständige Charakterbögen für die sechs vorgenerierten Charaktere aus dem **Warhammer Fantasy-Rollenspiel Einsteigerset**. Sie entsprechen den vollständigen Regeln aus dem **Regelwerk** und sind sofort einsatzbereit.

Diese Gruppe nutzen

Wenn ihr diese Gruppe einsetzen möchtet, solltet ihr euch bewusst sein, dass sie Charaktere enthält, die erfahrener sind als die durchschnittliche Gruppe von neu erstellten Warhammer-Charakteren. Insbesondere solltest du die Erfahrung, den Status und die Karrierestufe der Charaktere berücksichtigen.

Erfahrung

Diese Charaktere sind erfahren. Jeder von ihnen hat 2200 Erfahrungspunkte gesammelt, was dem Äquivalent von etwa 20 Spielsitzungen einer durchschnittlichen **WFRS**-Gruppe entspricht. Unser Ziel bei der Entwicklung des **WFRS-Eingsteigersets** war es, eine etablierte, zusammengeschweißte Gruppe zu schaffen, mit der man sofort Spaß am Spielen hat. Wir haben dabei nicht geknausert und vollwertige, detaillierte Charaktere erstellt, die keine Anfänger sind.

Wenn ihr nicht mit solch erfahrenen Charakteren beginnen möchtet, aber die Charaktere aus dem **WFRS-Einsteigerset** nutzen wollt, könnt ihr eigene Versionen von Grund auf neu erstellen. Jeder Charakter wird mit einem Karrierepfad und den Startwerten vorgestellt, sodass dies leicht zu bewerkstelligen ist. Hinweis: Eine Karriere, die mit einem * im Karrierepfad markiert ist, bedeutet, dass der Charakter die Karriere nicht abgeschlossen hat.

Status

Die sechs Charaktere haben nicht den gleichen Status. Die Gruppe besteht aus drei Messing-, zwei Silber- und einem Goldcharakter. Diese eklektische Mischung kann dein Spiel flexibler und dynamischer gestalten und Teile der **Warhammer**-Welt öffnen, die oft verschlossen sind, von kriminellen Außenposten in Hinterhöfen, Sigmartempeln und den Magieschulen bis hin zu den Handelskontoren, Zwergenbingen und den Adelshöfen des Imperiums.

Das offensichtlichste Problem, das bei unterschiedlichen Statusstufen beachtet werden sollte, ist, dass manche Charaktere höflicher behandelt werden als andere. Sie können auch mehr Geld verdienen als andere. Wenn ihr nicht aufpasst, kann dies zu Unmut zwischen den Parteien und zu Ärger zwischen den Spielern führen.

Wenn ihr jedoch vor dem Spiel mit eurer Gruppe die Auswirkungen der unterschiedlichen Status besprecht, könnt ihr eventuelle Schwierigkeiten frühzeitig ausräumen und sicherstellen, dass jeder mit dem, was er hat, Spaß hat. Das muss also kein Problem sein.

Karrierestufe

So wie die Charaktere verschiedene soziale Klassen haben, befinden sie sich auch in verschiedenen Stadien ihrer Karriere. Molrella, Else, Gunnar und Amris befinden sich in ihrer zweiten Karrierestufe. Im Vergleich dazu befindet sich Salundra in der 4. Stufe der Soldatenlaufbahn, nachdem sie direkt zum Offizier aufgestiegen ist. Die Privilegien des Adels, nicht wahr? Im Vergleich dazu befindet sich Ferdinand nur in der ersten Stufe der Zauberer-Karriere, hat diese aber schon fast abgeschlossen.

Im Gegensatz zum Status sind die Vorteile, die eine höhere Karrierestufe mit sich bringt, begrenzter, aber es gibt trotzdem Vorteile, und das kann eine Quelle potenzieller Spannungen zwischen den Spielern sein. Auch hier sollte man sich dessen bewusst sein und es vor dem Spiel mit der Gruppe besprechen, um sicherzustellen, dass dies nie zum Problem wird.

Eine saubere Sache

Wenn ihr nach all diesen Informationen nun eine andere Gruppe von vorgenerierten Charakteren bevorzugen solltet, die noch nicht über dieses Erfahrungsniveau verfügen, solltet ihr einen Blick auf die Gruppe von sechs Charakteren im **Feind im Schatten Kompendium** werfen. Diese vorgenerierte Gruppe stellt grundlegende Start-Spielercharaktere ohne zusätzliche Erfahrungspunkte oder Karrierefortschritte dar. Sie sind außerdem mit vollständigen Hintergründen ausgestattet und bieten eine Auswahl an optionalen Gruppenverbindungen, dunklen Geheimnissen und mehr, um sie interessant und einzigartig auszuspielen.

Viel Spass!

Also, viel Spaß bei der Entwicklung der Charaktere aus dem **WFRS-Einsteigerset** nach euren Vorlieben! Die Sechs sind uns sehr ans Herz gewachsen und werden in absehbarer Zeit auf allen unseren Kampagnen-Covern zu sehen sein. Schaut doch mal auf unseren Social-Media-Konten vorbei und erzählt uns, wie sich eure Salundra, Molrella, Amris, Gunnar, Else und Ferdinand entwickeln. Und vergesst nicht: Auch wenn ihr die Charaktere nicht als Spielercharaktere nutzt, geben sie wunderbare NSC ab!

Andy Law
WFRP-Produzent
Juli 2019

www.cubicle7games.com
https://twitter.com/cubicle7/
https://www.facebook.com/Cubicle7Entertainment/
https://www.instagram.com/cubicle7/

www.ulisses-spiele.de
https://www.facebook.com/Ulisses.Spiele
https://www.instagram.com/ulissesspiele/

SALUNDRA VON DRAKENBURG

MENSCHLICHE SOLDATIN

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Name Salundra von Drakenburg	Volk Mensch	Klasse Krieger
Karriere Soldat	Karrierestufe Offizier	
Karriereweg Adelsspross, Offizier		Status Gold 1
Alter 23	Körpergröße 1,88 Schritt	Haare Dunkelbraun	Augen Grün

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	44	35	36	38	27	33	23	37	40	28
Steigerungen	5				5		5		6	
Aktueller Wert	49	35	36	38	32	33	28	37	46	28

SCHICKSAL

Schicksal	3
Glück	4

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation
3	3	

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.
	2200	2200

BEWEGUNG

Bewegung	4	Gehen	8	Rennen	16

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH	28	27	55
Athletik	GW	33	10	43
Ausdauer	WI	38	10	48
Ausweichen	GW	33	10	43
Besonnenheit	WK	46	10	56
Bestechen	CH	28	5	33
Charme	CH	28		28
Einschüchtern	ST	36	5	41
Fahren	GW	33		33
Feilschen	CH	28		28
Glücksspiel	IN	37	5	42
Intuition	I	32		32
Klatsch	CH	28	3	31

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	36	10	46
Kunst	GS	28		28
Nahkampf	KG	49		49
Nahkampf (Standard)	KG	49	13	62
Navigation	I	32		32
Reiten	GW	33		33
Rudern	ST	36		36
Schleichen	GW	33		33
Tiere bezirzen	WK	46		46
Überleben	IN	37		37
Unterhalten	CH	28		28
Wahrnehmung	I	32		32
Zechen	WI	38	5	43

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Tierpflege	IN	37	3	40
Musizieren (Cembalo)	GS	28	5	33
Nahkampf (Fechten)	KG	49	5	54
Sprache (Bretonisch)	IN	37	5	42
Sprache (Schlachtenzunge)	IN	37	5	42
Wissen (Heraldik)	IN	37	7	44
Wissen (Kriegsführung)	IN	37	5	42
Wissen (Reikland)	IN	37	18	55

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Blaublütig	1	
Geborener Krieger	1	
Gerissenheit	1	
Glückspilz	1	
Lesen / Schreiben	1	
Unkenruf	1	
Unverwüstlich	1	

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten
Gambeson	Körper, Arme	1/0	1	
Kürass	Körper	3/2	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Lederbeinlinge	Beine	1/0	1	
Lederkappe	Kopf	1/0	1	Partiell

RÜSTUNGSPUNKTE

AUSRÜSTUNG

Name	TP
Fabelhafter Hut	1/0
Kleidung	1/0
Uniform	1/0

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	1
Rüstung	1
Ausrüstung	
Maximale TP	6
Gesamt	2

LEBENSPUNKTE

STB	3
WIB×2	6
WKB	4
Robustheit	
LP	13

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
2 Schwerter	Standard	2	Durchschnitt	+STB+4	
Dolch	Standard	0	Sehr kurz	+STB+2	

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde

GUNNAR HROLFSSON

ZWERGISCHER SLAYER

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Name Gunnar Hrolfsson	Volk Zwerg	Klasse Krieger
Karriere Slayer	Karrierestufe Riesenslayer	
Karriereweg Handwerkerlehrling*, Trollslayer, Riesenslayer		Status Messing 2
Alter 59	Körpergröße 1,42 Schritt	Haare Braun (orange gefärbt) / Augen Bronze

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	35	26	33	46	34	23	38	28	47	18
Steigerungen	10		5	5					5	
Aktueller Wert	45	26	38	51	34	23	38	28	52	18

SCHICKSAL

Schicksal	1
Glück	1

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation
3	3	

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.
	2200	2200

BEWEGUNG

Bewegung	3	Gehen	6	Rennen	12

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH	18		18
Athletik	GW	23		23
Ausdauer	WI	51	12	63
Ausweichen	GW	23	10	33
Besonnenheit	WK	52	15	67
Bestechen	CH	18		18
Charme	CH	18		18
Einschüchtern	ST	38	5	43
Fahren	GW	23		23
Feilschen	CH	18		18
Glücksspiel	IN	28	5	33
Intuition	I	34		34
Klatsch	CH	18		18

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	38		38
Kunst	GS	38		38
Nahkampf	KG	45		45
Nahkampf (Standard)	KG	45	15	60
Navigation	I	34		34
Reiten	GW	23		23
Rudern	ST	38		38
Schleichen	GW	23		23
Tiere bezirzen	WK	52		52
Überleben	IN	28		28
Unterhalten	CH	18		18
Wahrnehmung	I	34		34
Zechen	WI	51	12	63

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Heilen	IN	28	5	33
Beruf (Juwelier)	GS	38	10	48
Schätzen	IN	28	10	38
Sprache (Schlachtenzunge)	IN	28	5	33
Wissen (Riesen)	IN	28	7	35
Wissen (Trolle)	IN	28	10	38

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Furchtlos (Alles)	1	
Entschlossen	1	
Handwerker (Juwelier)	1	
Künstlerisch	1	
Magieresistenz	1	
Nachtsicht	1	
Stämmig	1	

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten

RÜSTUNGSPUNKTE

01-09: 0 Kopf

10-24: 0 Linker Arm (oder nicht-dominanter Arm)

25-44: 0 Rechter Arm (oder dominanter Arm)

45-79: 0 Körper

90-00: 0 Rechtes Bein

80-89: 0 Linkes Bein

Schild

AUSRÜSTUNG

Name	TP
Schmierfett	0
Flasche mit Schnaps	0
Kleidung	0
Tatowierungen	0

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	1
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	8
Gesamt	1

LEBENSPUNKTE

STB	3
WIB×2	10
WKB	5
Robustheit	
LP	18

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Axt	Standard	1	Durchschnitt	+STB+4	
Dolch	Standard	0	Sehr kurz	+STB+2	

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde

MOLRELLA BRANDYSCHLUCK

HALBLING-DIEBIN

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Name Molrella Brandyschluck	Volk Halbling	Klasse Gesetzlose
Karriere Diebin	Karrierestufe Diebin	
Karriereweg Beutelschneider*, Dieb, Meisterdieb		Status Messing 3
Alter 38	Körpergröße 0,94 Schritt	Haare Mandelbraun / Augen Haselnussbraun

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	23	39	20	27	38	39	46	26	43	45
Steigerungen				5	5	5			5	5
Aktueller Wert	23	39	20	32	43	44	46	26	48	50

SCHICKSAL

Schicksal	2
Glück	3

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation
3	3	

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.
	2200	2200

BEWEGUNG

Bewegung	3	Gehen	6	Rennen	12

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH	50		50
Athletik	GW	44	5	49
Ausdauer	WI	32	10	42
Ausweichen	GW	44	10	54
Besonnenheit	WK	48	10	58
Bestechen	CH	50		50
Charme	CH	50		50
Einschüchtern	ST	20		20
Fahren	GW	44		44
Feilschen	CH	50		50
Glücksspiel	IN	26		26
Intuition	I	43	5	48
Klatsch	CH	50		50

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	20	15	35
Kunst	GS	46		46
Nahkampf	KG	23		23
Nahkampf (Standard)	KG	23		23
Navigation	I	43		43
Reiten	GW	44		44
Rudern	ST	20		20
Schleichen	GW	44	10	54
Tiere bezirzen	WK	48		48
Überleben	IN	26		26
Unterhalten	CH	50		50
Wahrnehmung	I	43	10	53
Zechen	WI	32		32

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Beruf (Koch)	GS	46	4	50
Fernkampf (Schleuder)	BF	39	10	49
Fingerfertigkeit	GS	46	10	56
Schausteller (Possenreissen)	CH	50	10	60
Schlosser öffnen	GS	46	5	51
Wissen (Altdorf)	IN	26	10	36
Wissen (Das Imperium)	IN	26	4	30

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Etikette (Kriminelle)	1	
Flinke Finger	1	
Genügsam	1	
Glückspilz	1	
Grosse (Zierlich)	1	
Kriminell	1	
Nachtsicht	1	
Richtungssinn	1	
Scharfer Sinn (Geschmack)	1	
Schnorrer	1	
Strassenkatze	1	
Widerstandsfähigkeit (Chaos)	1	

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten
Gambeson	Körper	1/0	1	

RÜSTUNGSPUNKTE

01-09: 0 Kopf

10-24: 0 Linker Arm (oder nicht-dominanter Arm)

25-44: 0 Rechter Arm (oder dominanter Arm)

45-79: 1 Körper

90-00: 0 Rechtes Bein

80-89: 0 Linkes Bein

Schild

AUSRÜSTUNG

Name	TP
Dietriche	0
Heiltrank	0

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	1
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	5
Gesamt	

LEBENSPUNKTE

STB	
WIB×2	6
WKB	4
Robustheit	
LP	10

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Kurzschwert	Standard	1	Durchschnitt	+STB+4	
Dolch	Standard	0	Sehr kurz	+STB+2	
Schleuder	Standard	0	60 Schritt	+6	Betäubend (Steinkugeln)

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde

FERDINAND GRUBER

MENSCHLICHER ZAUBERER

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Name Ferdinand Gruber	Volk Mensch	Klasse Akademiker
Karriere Zauberer	Karrierestufe Zauberlehrling	
Karriereweg adelsspross*, Zauberlehrling		Status Messing 3
Alter 27	Körpergröße 1,91 Schritt	Haare Keine!	Augen Braun

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	32	24	25	28	32	31	27	40	33	23
Steigerungen	10							8	10	
Aktueller Wert	42	24	25	28	32	31	27	48	43	23

SCHICKSAL

Schicksal	3
Glück	3

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation
3	3	

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.
	2200	2200

BEWEGUNG

Bewegung	4	Gehen	8	Rennen	16

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH	23		23
Athletik	GW	31		31
Ausdauer	WI	28	14	42
Ausweichen	GW	31		31
Besonnenheit	WK	43	20	63
Bestechen	CH	23	10	33
Charme	CH	23		23
Einschüchtern	ST	25		25
Fahren	GW	31		31
Feilschen	CH	23		23
Glücksspiel	IN	48	5	53
Intuition	I	32	11	43
Klatsch	CH	23		23

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	25		25
Kunst	GS	27		27
Nahkampf	KG	42		42
Nahkampf (Standard)	KG	42	5	47
Navigation	I	32		32
Reiten	GW	31		31
Rudern	ST	31		31
Schleichen	GW	31		31
Tiere bezirzen	WK	43		43
Überleben	IN	48		48
Unterhalten	CH	23		23
Wahrnehmung	I	32		32
Zechen	WI	28	7	35

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Heilen	IN	48	1	49
Kanalisieren (Shyish)	WK	43	10	53
Musizieren (Vihuela)	GS	27	5	32
Nahkampf (Stangenwaffe)	KG	42	5	47
Schätzen	IN	48	5	53
Sprache (Bretonisch)	IN	48	3	53
Sprache (Estalisch)	IN	48	5	53
Sprache (Magick)	IN	48	13	61
Sprache (Ödlandisch)	IN	48	3	51
Wissen (Heraldik)	IN	48	5	53
Wissen (Magie)	IN	48	10	58
Wissen (Reikland)	IN	48	3	51

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Äthergespür	1	
Gerissenheit	1	
Kühler Kopf	1	
Lesen & Schreiben	1	
Niedere Magie	1	
Sechster Sinn	1	
Unkenruf	1	
Zweites Gesicht	1	

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten

RÜSTUNGSPUNKTE

01-09: 0 Kopf

10-24: 0 Linker Arm (oder nicht-dominanter Arm)

25-44: 0 Rechter Arm (oder dominanter Arm)

45-79: 0 Körper

90-00: 0 Rechtes Bein

80-89: 0 Linkes Bein

Schild

AUSRÜSTUNG

Name	TP
6 Blätter Pergament	0
Zauberrobe des Amethystordens	2/1
Federkiel und Tinte	0
Grimoire	0

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	2
Rüstung	
Ausrüstung	1
Maximale TP	4
Gesamt	3

LEBENSPUNKTE

STB	2
WIB×2	4
WKB	4
Robustheit	
LP	10

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Sense	Stangenwaffe	2	Durchschnitt	+STB+6	Verwundend

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
Licht	0	Selbst	Du selbst	43 min	WFRS, S. 240
Pfeil	0	43 Schritte	1	Sofort	WFRS, S. 241
Schock	0	Berührung	1	Sofort	WFRS, S. 241

Sünde

AMRIS SCHWARZASCHE

HOCHELFISCHER KAUFMANN

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Name Amris Schwarzasche	Volk Hochelf	Klasse Bürger
Karriere Kaufmann	Karrierestufe Kaufmann	
Karriereweg Student*, Händler, Kaufmann		Status Messing 3
Alter 98	Körpergröße 1,96 Schritt	Haare Blond	Augen Bernstein und Braun

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	48	42	28	28	56	43	47	55	38	36
Steigerungen						5		5	5	5
Aktueller Wert	48	42	28	28	56	48	47	60	43	41

SCHICKSAL

Schicksal	1
Glück	1

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation
1	1	

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.
	2200	2200

BEWEGUNG

Bewegung	5	Gehen	10	Rennen	20

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH	41	5	46
Athletik	GW	48		48
Ausdauer	WI	28		28
Ausweichen	GW	48		48
Besonnenheit	WK	43	5	48
Bestechen	CH	41	10	51
Charme	CH	41	10	51
Einschüchtern	ST	28		28
Fahren	GW	48	10	58
Feilschen	CH	41	7	48
Glücksspiel	IN	60	5	65
Intuition	I	56		56
Klatsch	CH	41	10	51

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	28		28
Kunst	GS	47		47
Nahkampf	KG	48		48
Nahkampf (Standard)	KG	48	5	53
Navigation	I	56	5	61
Reiten	GW	48		48
Rudern	ST	28		28
Schleichen	GW	48		48
Tiere bezirzen	WK	43	10	53
Überleben	IN	60		60
Unterhalten	CH	41		41
Wahrnehmung	I	56	5	61
Zechen	WI	28	10	38

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Nachforschen	IN	60	10	70
Schätzen	IN	60	10	70
Schwimmen	ST	41	5	46
Segeln	GS	48	3	51
Sprache (Eltharin)	IN	60	10	70
Sprache (Gildenzunge)	IN	60	6	66
Tierpflege	IN	60	10	70
Unterhalten (Geschichten erzählen)	CHA	41	10	51

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Gerissenheit	1	
Lesen / Schreiben	1	
Nachtsicht	1	
Redeschwall	1	
Scharfer Sinn (Sicht)	1	
Schmierer	1	
Sechster Sinn	1	
Verhandlungsgenie	1	

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten
Schuppenpanzer	Körper, Beine	2/1	2	Edel

RÜSTUNGSPUNKTE

01-09	0
Kopf	
10-24	0
Linker Arm (oder nicht-dominanter Arm)	
25-44	0
Rechter Arm (oder dominanter Arm)	
45-79	2
Körper	
90-00	2
Rechtes Bein	
80-89	2
Linkes Bein	
Schild	

AUSRÜSTUNG

Name	TP
Heiltrank	0
Hochelf-Kleidung	1/0

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	1
Rüstung	1
Ausrüstung	0
Maximale TP	4
Gesamt	0

LEBENSPUNKTE

STB	2
WIB×2	4
WKB	4
Robustheit	
LP	10

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Dolch	Standard	0	Sehr kurz	+STB+2	
Schwert	Standard	1	Durchschnitt	+STB+4	

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde

ELSE SIGLOBEN

MENSCHLICHE HEXENJÄGERIN

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Name Else Sigloben	Volk Mensch	Klasse Freisassen
Karriere Hexenjägerin	Karrierestufe Hexenjägerin	
Karriereweg Verhörspezialistin, Hexenjägerin		Status Silber 3
Alter 26	Körpergröße 1,80 Schritt	Haare Dunkelbraun	Augen Schwarz

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	37	38	32	35	29	28	24	33	43	26
Steigerungen	5	10		10					5	
Aktueller Wert	42	48	32	45	29	28	24	33	48	26

SCHICKSAL

Schicksal	2
Glück	2

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation
4	4	

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.
	2200	2200

BEWEGUNG

Bewegung	4	Gehen	8	Rennen	16

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH	26	8	34
Athletik	GW	28		28
Ausdauer	WI	45		45
Ausweichen	GW	28		28
Besonnenheit	WK	48	7	55
Bestechen	CH	26		26
Charme	CH	26	5	31
Einschüchtern	ST	32	13	45
Fahren	GW	28		28
Feilschen	CH	26	5	31
Glücksspiel	IN	33		33
Intuition	I	29	5	34
Klatsch	CH	26	3	29

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	32		32
Kunst	GS	24		24
Nahkampf	KG	42		42
Nahkampf (Standard)	KG	42		42
Navigation	I	29		29
Reiten	GW	28		28
Rudern	ST	32		32
Schleichen	GW	28		28
Tiere bezirzen	WK	48		48
Überleben	IN	33	5	38
Unterhalten	CH	26		26
Wahrnehmung	I	29	14	43
Zechen	WI	45	5	50

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Heilen	IN	33	10	43
Fernkampf (Schiesspulver)	BF	48	8	56
Nahkampf (Waffenlos)	KG	42	5	47
Wissen (Altdorf)	IN	33	10	43
Wissen (Das Imperium)	IN	33	7	40
Wissen (Folter)	IN	33	10	43
Wissen (Hexen)	IN	33	10	43
Wissen (Nuln)	IN	33	5	38
Wissen (Übersreik)	IN	33	5	38

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Bedrohlich	1	
Beidhändiger Angriff	1	
Entschlossen	1	
Erfahrener Reisender	1	
Gerissenheit	1	
Kühler Kopf	1	
Lesen & Schreiben	1	
Nachtsicht	1	
Schatten	1	
Unkenruf	1	

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten
Gambeson	Körper, Arme	1/0	1	
Kürass	Körper	3/2	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Lederbeinlinge	Beine	1/0	1	
Lederkappe	Kopf	1/0	1	Partiell

RÜSTUNGSPUNKTE

01-09: 1 Kopf

10-24: 1 Linker Arm (oder nicht-dominanter Arm)

25-44: 1 Rechter Arm (oder dominanter Arm)

45-79: 3 Körper

90-00: 1 Rechtes Bein

80-89: 1 Linkes Bein

Schild

AUSRÜSTUNG

Name	TP

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	1
Rüstung	2
Ausrüstung	
Maximale TP	7
Gesamt	3

LEBENSPUNKTE

STB	3
WIB×2	8
WKB	4
Robustheit	
LP	15

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Dolch	Standard	0	Sehr kurz	+STB+2	
2 Pistolen	Schwarzpulver	0	20 Schritt	+8	Verwundend, Durchbohrend, Rüstungsbrechend, Pistole, Nachladen 1
Schwert	Standard	1	Durchschnitt	+STB+4	

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde

MACH DICH BEREIT FÜR DIE EPISCHE KAMPAGNE, MIT DER ALLES BEGANN!

Um mehr über **Der Innere Feind** und zahlreiche weitere Spielerweiterungen und -materialien herauszufinden, besuche uns!

www.cubicle7games.com

www.ulisses-spiele.de

CUBICLE 7 SEVEN

ULISSES SPIELE

SETZE DEIN ABENTEUER FORT MIT ...

Um mehr über **Raue Nächte & Harte Tage** und zahlreiche weitere Spielerweiterungen und -materialien herauszufinden, besuche uns!

www.cubicle7games.com

CUBICLE 7 SEVEN

www.ulisses-spiele.de

ULISSES SPIELE