

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF Glücksspieler

STUFE 0

TP 2 EP 0

KAMPF Knüppel (1W4)

RK 11

AUSRÜSTUNG Würfel
Diebeswerkzeug
25 KM
37 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Schutzengel: Rettungswürfe, um Fallen zu entkommen (1)

ST 13 1
GE 14 1
AU 13 1
PE 7 -1
IN 8 -1
GL 15 1

R +1
Z +1
W -1

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF Bauer*

STUFE 0

TP 1 EP 0

KAMPF Mistgabel (wie Speer) (1W8)

RK 9

AUSRÜSTUNG Henne**
Stange, 3 m 15 KM
38 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Schnelligkeit der Kobra: Initiative (-1)

ST 6 -1
GE 8 -1
AU 10 0
PE 11 0
IN 18 3
GL 7 -1

R -1
Z 0
W 0

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF Fallensteller

STUFE 0

TP 3 EP 0

KAMPF Schleuder (1W4)

RK 10

AUSRÜSTUNG Dachsfell
Fackel 1 KM
23 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Überlebender der Pest: Magische Heilung* (-1)

ST 8 -1
GE 12 0
AU 10 0
PE 6 -1
IN 4 -2
GL 6 -1

R 0
Z 0
W -1

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF Gildenbettler

STUFE 0

TP 2 EP 0

KAMPF Schleuder (1W4)

RK 10

AUSRÜSTUNG Krücken
Laterne 10 GM
42 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Rudeljäger: Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernten Waffe (0)

ST 13 1
GE 10 0
AU 9 0
PE 10 0
IN 8 -1
GL 9 0

R 0
Z 0
W 0