NAME

GESINNUNG

BERUF
Käser

STUFE 0

EP 0

TP 2 (2)

RK 10

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

R 0
Z 0
W 0

KAMPF
Schlagstock (wie Stab) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Stinkender Käse
Wasserschlauch 5 SM
45 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der tobende Sturm: Zauberschaden (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Tierbändiger

STUFE 0

EP 0

TP 4 (4)

RK 9

ST	6	-1
GE	7	-1
AU	10	0
PE	16	2
IN	18	3
GL	8	-1

R -1
Z 0
W +2

KAMPF
Knüppel (1W4)

AUSRÜSTUNG
Pony
Laterne 10 GM
35 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Schnelligkeit der Kobra: Initiative (-1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Zwergischer Kistenmacher

STUFE 0

EP 0

TP 2 (2)

RK 9

ST	12	0
GE	8	-1
AU	8	-1
PE	7	-1
IN	13	1
GL	11	0

R -1
Z -1
W -1

KAMPF
Meißel (wie Dolch) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Holz, 5 kg
Weihwasser, 1 Phiole** 25 GM
29 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht, Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Von Wölfen aufgezogen: Unbewaffnete Angriffswürfe (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Vertragsknecht

STUFE 0

EP 0

TP 2 (2)

RK 9

ST	7	-1
GE	8	-1
AU	9	0
PE	8	-1
IN	14	1
GL	8	-1

R -1
Z 0
W -1

KAMPF
Stab (1W4)

AUSRÜSTUNG
Anhänger
Hammer, klein 5 SM
35 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Adlerauge: Schadenswürfe mit Fernkampfwaffen (-1)