

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF **Gildenbettler** STUFE 0

ST 7 -1
GE 13 1
AU 8 -1
PE 11 0
IN 6 -1
GL 16 2

R +1
Z -1
W 0

TP 2
EP 0
RK 11

KAMPF Schleuder (1W4)

AUSRÜSTUNG Krücken
Eisennägel je 1 SM
28 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Glückstag: Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen (2)

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF **Jäger** STUFE 0

ST 5 -2
GE 9 0
AU 9 0
PE 8 -1
IN 6 -1
GL 8 -1

R 0
Z 0
W -1

TP 1
EP 0
RK 10

KAMPF Kurzbogen (1W6)

AUSRÜSTUNG Hirschfell
Heiliges Symbol
25 GM
39 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Unheiliges Heim: Verderbniswürfe (-1)

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF **Fallensteller** STUFE 0

ST 10 0
GE 10 0
AU 7 -1
PE 9 0
IN 7 -1
GL 7 -1

R 0
Z -1
W 0

TP 1
EP 0
RK 10

KAMPF Schleuder (1W4)

AUSRÜSTUNG Lachsfell
Öl, 1 Fläschchen***
2 SM
30 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Strenger Winter: Alle Angriffswürfe (-1)

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF **Halblinghändler** STUFE 0

ST 12 0
GE 5 -2
AU 7 -1
PE 12 0
IN 11 0
GL 9 0

R -2
Z -1
W 0

TP 1
EP 0
RK 8

KAMPF Kurzsword (1W6)

AUSRÜSTUNG 20 SM
Kletterhaken 1 GM
34 KM

NOTIZEN Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN Vom Blitz getroffen: Reflexwürfe (0)