NAME

GESINNUNG

BERUF
Steuereintreiber

STUFE 0

EP 0

TP 4 / 4

RK 10

ST	12	0
GE	11	0
AU	11	0
PE	12	0
IN	10	0
GL	11	0

R 0
Z 0
W 0

KAMPF
Langschwert (1W8)

AUSRÜSTUNG
100 KM
Kreide, 1 Stück 1 KM
29 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der zerbrochene Stern: Patzer** (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Zwergischer Kistenmacher

STUFE 0

EP 0

TP 1 / 1

RK 9

ST	9	0
GE	8	-1
AU	11	0
PE	12	0
IN	9	0
GL	13	1

R -1
Z 0
W 0

KAMPF
Meißel (wie Dolch) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Holz, 5 kg
Brecheisen 2 GM
35 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Wildes Kind: Geschwindigkeit (jedes +1/1 = +1,5 m/1,5 m) (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Büttel

STUFE 0

EP 0

TP 1 / 1

RK 12

ST	9	0
GE	17	2
AU	10	0
PE	12	0
IN	9	0
GL	10	0

R +2
Z 0
W 0

KAMPF
Stab (1W4)

AUSRÜSTUNG
Heiliges Symbol
Fackel 1 KM
46 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Überlebender der Pest: Magische Heilung* (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Holzfäller

STUFE 0

EP 0

TP 4 / 4

RK 10

ST	8	-1
GE	12	0
AU	14	1
PE	15	1
IN	13	1
GL	13	1

R 0
Z +1
W +1

KAMPF
Handaxt (1W6)

AUSRÜSTUNG
Bündel Holz
Öl, 1 Fläschchen***
2 SM
32 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der zerbrochene Stern: Patzer** (1)