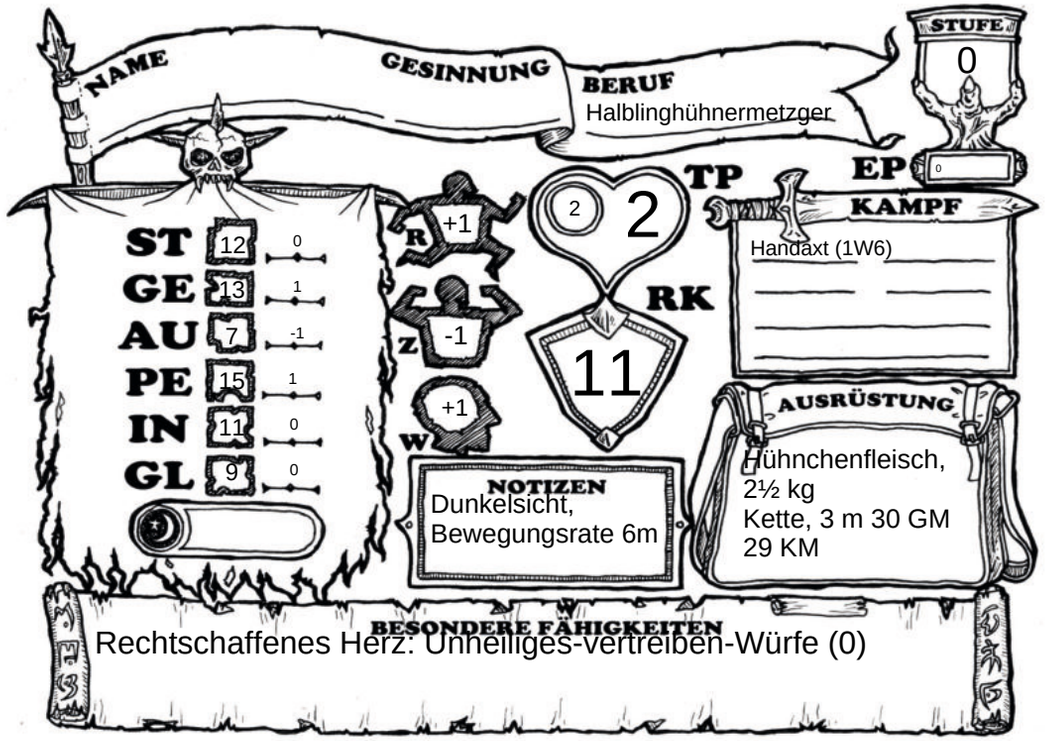
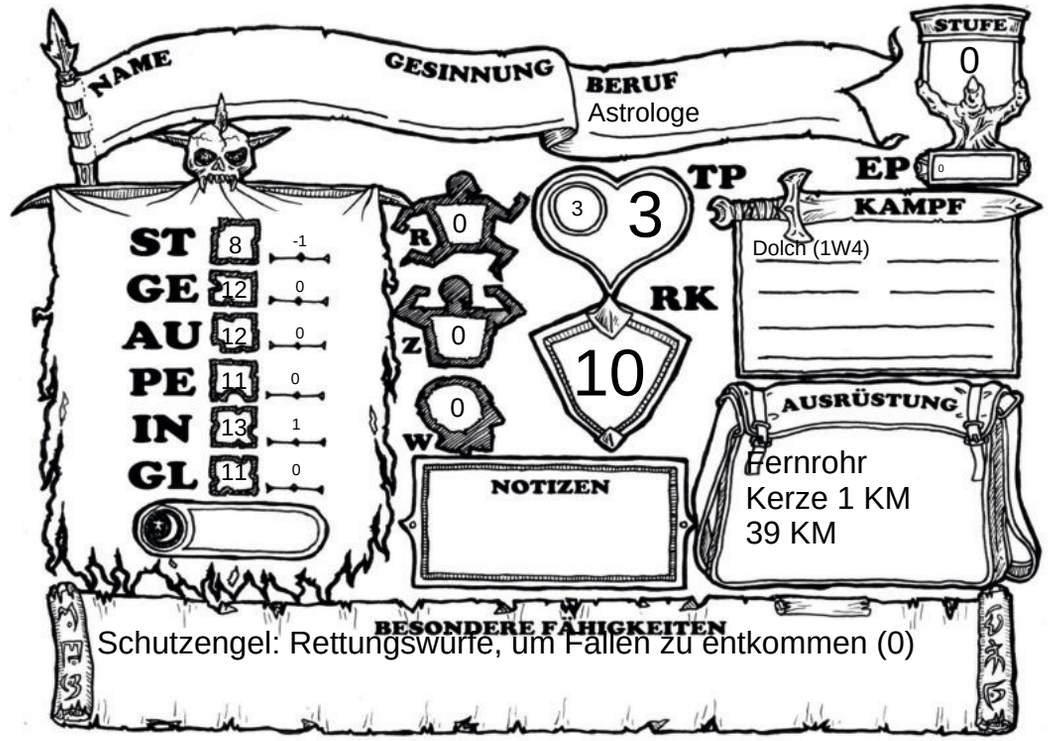
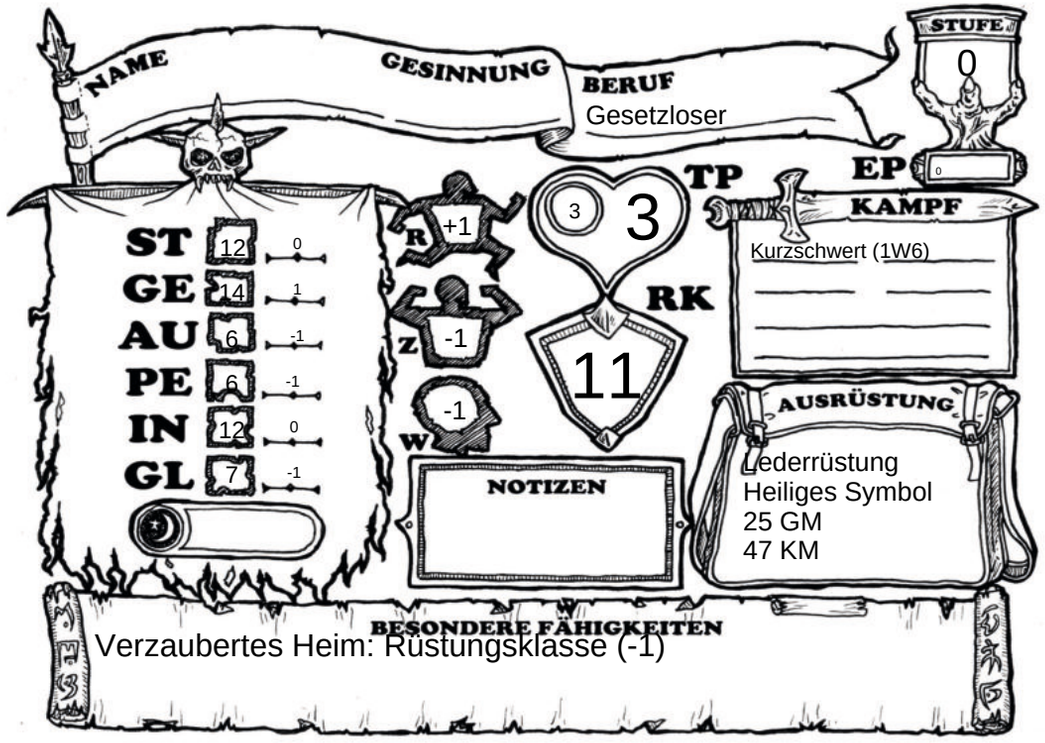
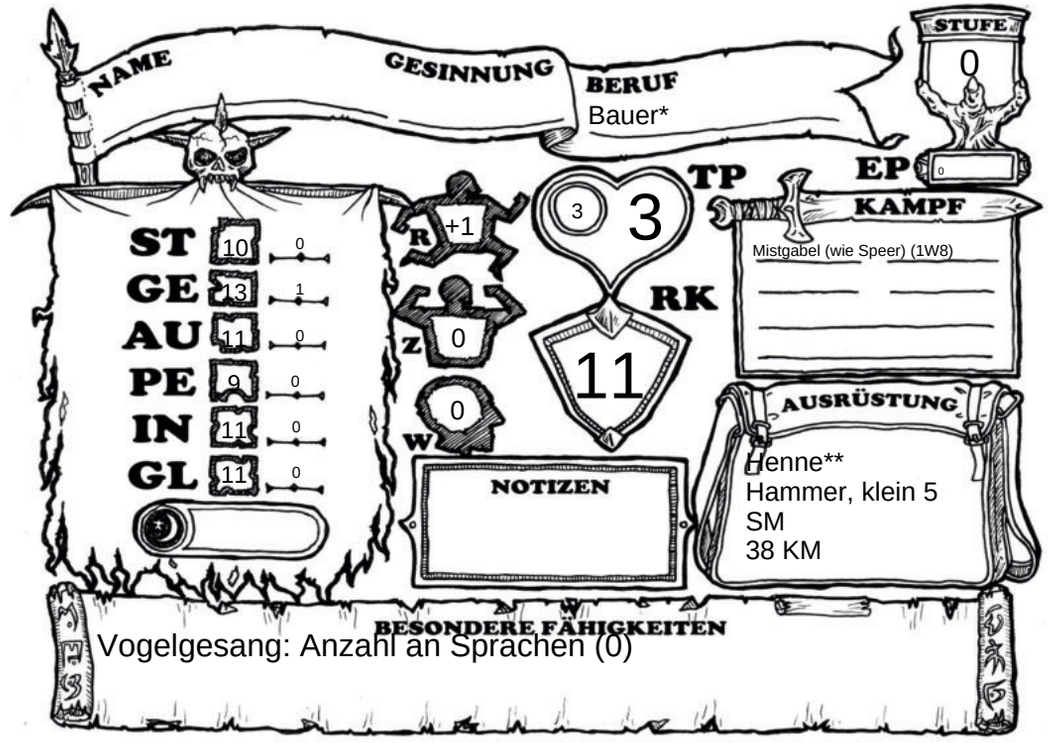

NAME
GESINNUNG
BERUF
Halblinghühnermetzger
STUFE
0
TP
2
2
EP
0
RK
11
KAMPF
Handaxt (1W6)
ST 12 0
GE 13 1
AU 7 -1
PE 15 1
IN 11 0
GL 9 0
R +1
Z -1
W +1
NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m
AUSRÜSTUNG
Hühnchenfleisch, 2½ kg
Kette, 3 m 30 GM
29 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Rechtschaffenes Herz: Unheiliges-vertreiben-Würfe (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Astrologe
STUFE
0
TP
3
3
EP
0
RK
10
KAMPF
Dolch (1W4)
ST 8 -1
GE 12 0
AU 12 0
PE 11 0
IN 13 1
GL 11 0
R 0
Z 0
W 0
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Fernrohr
Kerze 1 KM
39 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Schutzengel: Rettungswürfe, um Fallen zu entkommen (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Gesetzloser
STUFE
0
TP
3
3
EP
0
RK
11
KAMPF
Kurzschwert (1W6)
ST 12 0
GE 14 1
AU 6 -1
PE 6 -1
IN 12 0
GL 7 -1
R +1
Z -1
W -1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Lederrüstung
Heiliges Symbol
25 GM
47 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Verzaubertes Heim: Rüstungsklasse (-1)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Bauer*
STUFE
0
TP
3
3
EP
0
RK
11
KAMPF
Mistgabel (wie Speer) (1W8)
ST 10 0
GE 13 1
AU 11 0
PE 9 0
IN 11 0
GL 11 0
R +1
Z 0
W 0
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Henne**
Hammer, klein 5 SM
38 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Vogelgesang: Anzahl an Sprachen (0)