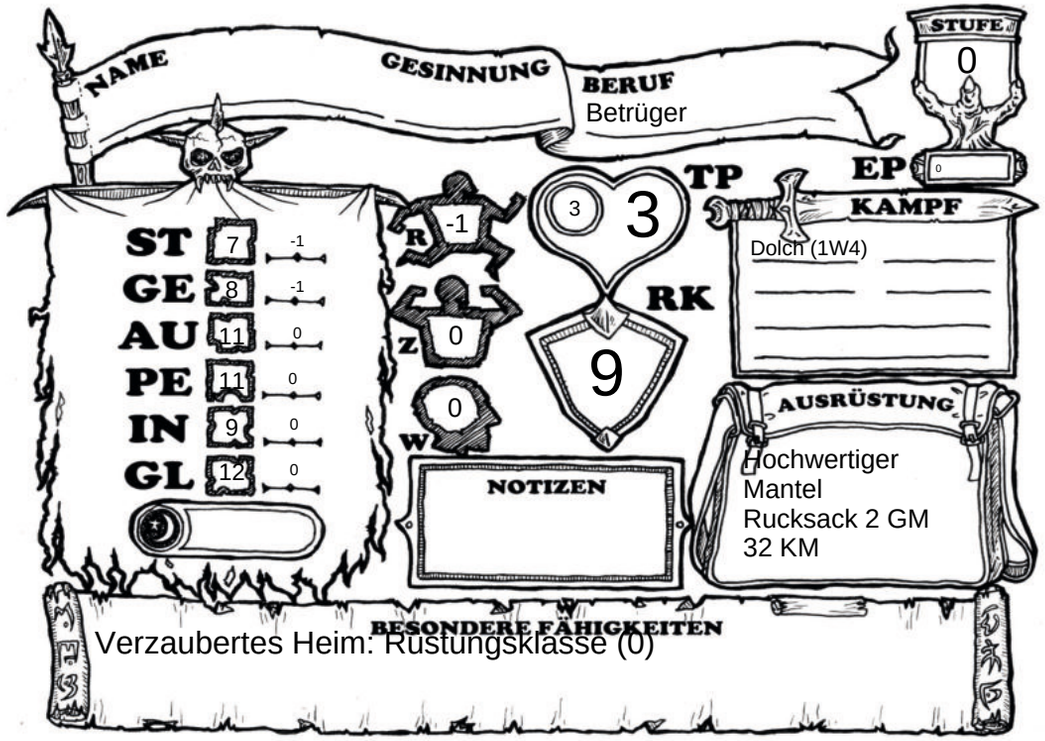
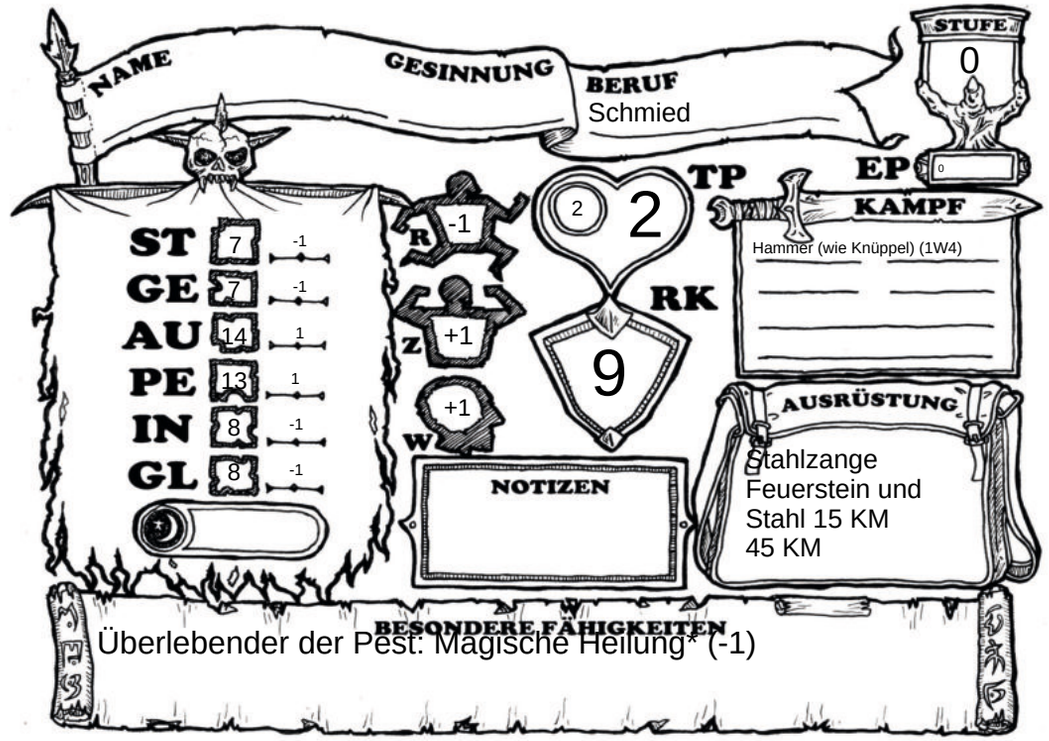
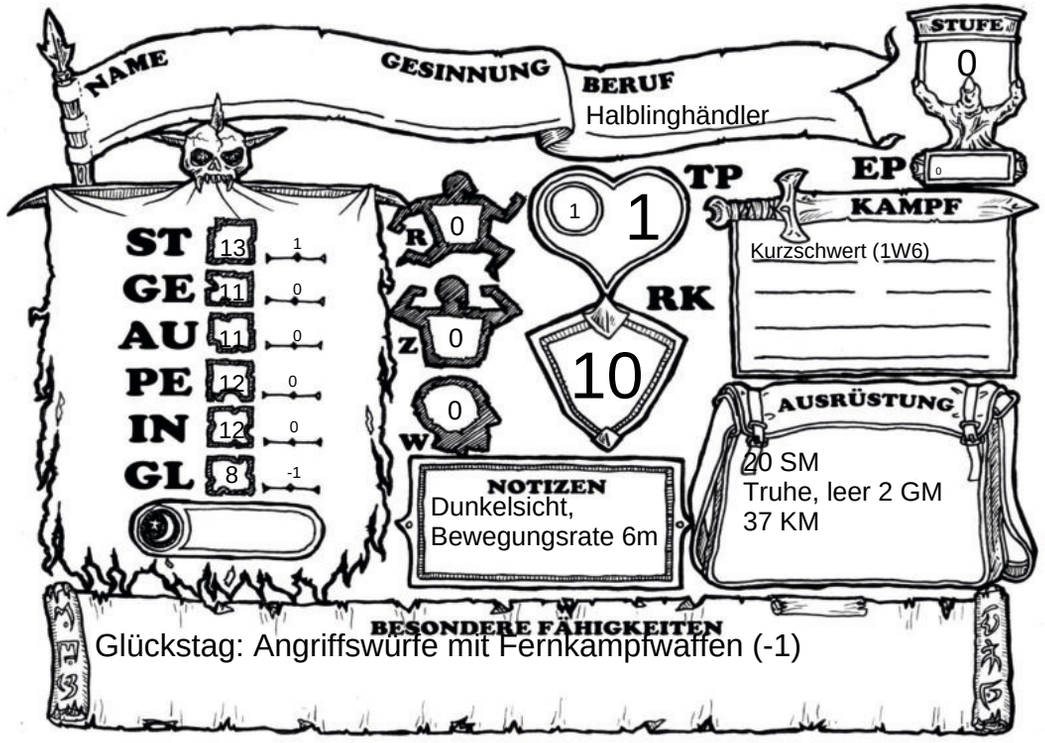
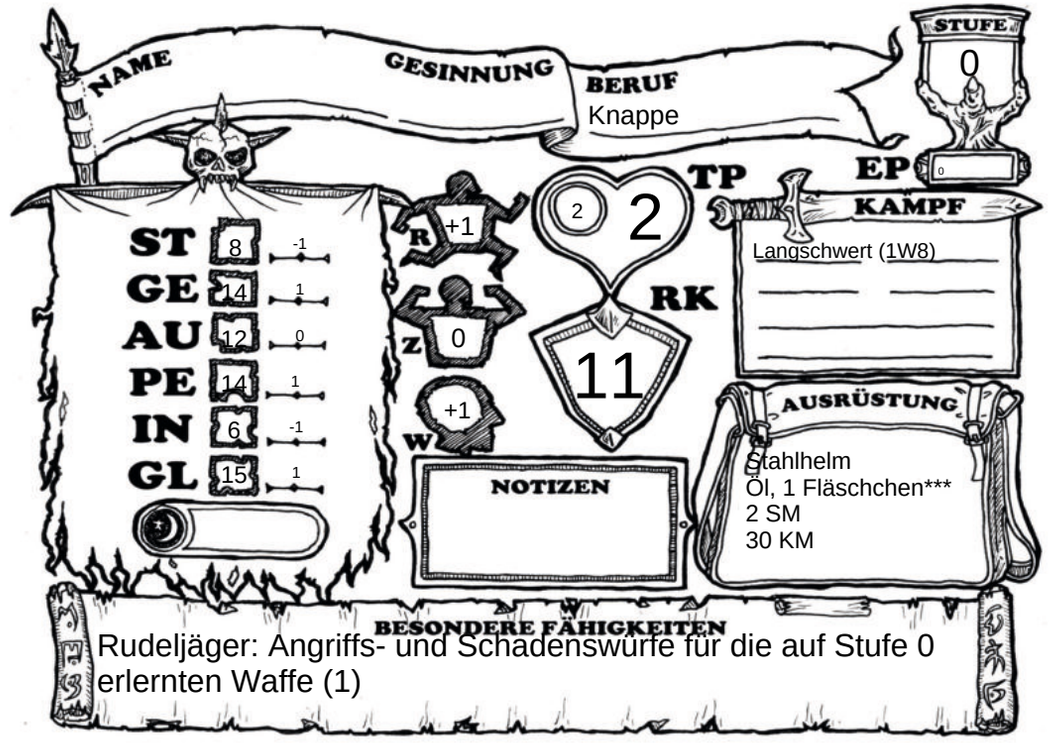

NAME
GESINNUNG
BERUF
Betrüger
STUFE
0
TP
3
3
EP
0
RK
9
KAMPF
Dolch (1W4)
ST 7 -1
GE 8 -1
AU 11 0
PE 11 0
IN 9 0
GL 12 0
R -1
Z 0
W 0
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Hochwertiger Mantel
Rucksack 2 GM
32 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Verzaubertes Heim: Rüstungsklasse (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Schmied
STUFE
0
TP
2
2
EP
0
RK
9
KAMPF
Hammer (wie Knüppel) (1W4)
ST 7 -1
GE 7 -1
AU 14 1
PE 13 1
IN 8 -1
GL 8 -1
R -1
Z +1
W +1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Stahlzange
Feuerstein und Stahl 15 KM
45 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Überlebender der Pest: Magische Heilung* (-1)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Halblinghändler
STUFE
0
TP
1
1
EP
0
RK
10
KAMPF
Kurzschwert (1W6)
ST 13 1
GE 11 0
AU 11 0
PE 12 0
IN 12 0
GL 8 -1
R 0
Z 0
W 0
NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m
AUSRÜSTUNG
20 SM
Truhe, leer 2 GM
37 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Glückstag: Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen (-1)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Knappe
STUFE
0
TP
2
2
EP
0
RK
11
KAMPF
Langschwert (1W8)
ST 8 -1
GE 14 1
AU 12 0
PE 14 1
IN 6 -1
GL 15 1
R +1
Z 0
W +1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Stahlhelm
Öl, 1 Fläschchen***
2 SM
30 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Rudeljäger: Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernten Waffe (1)