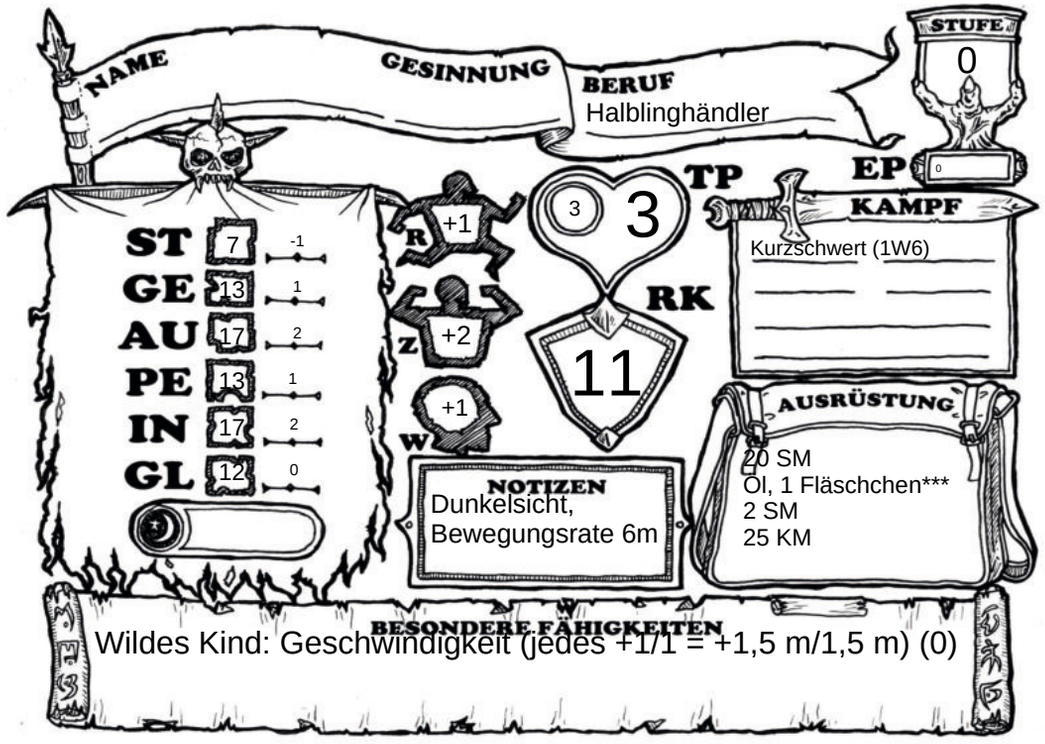
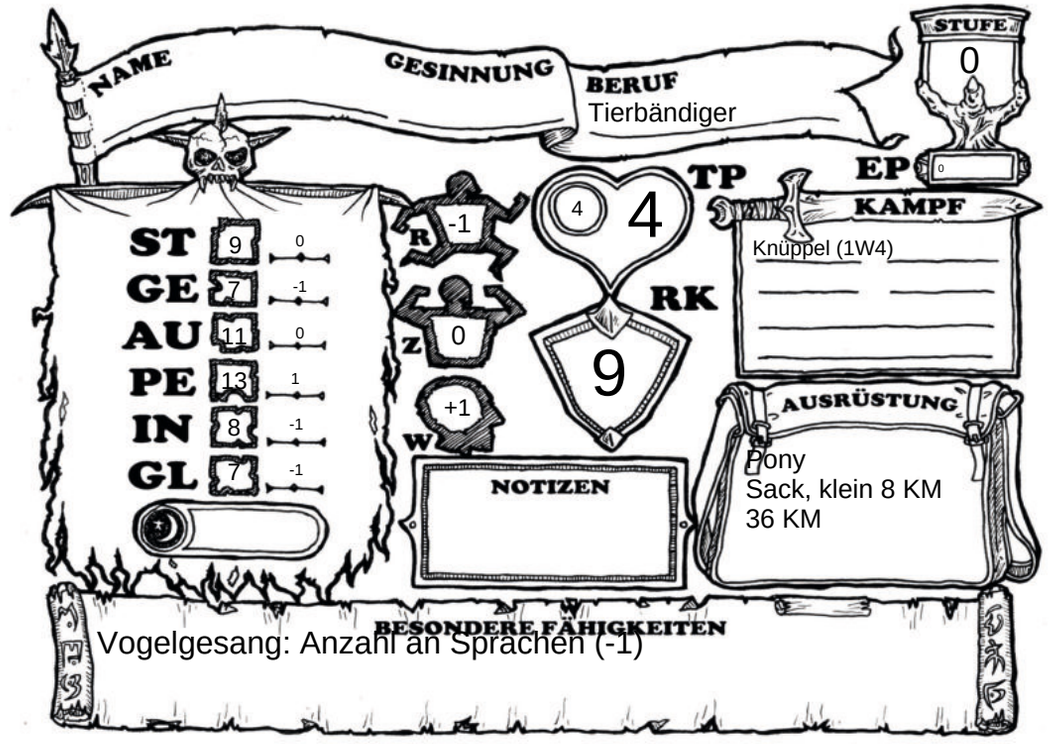
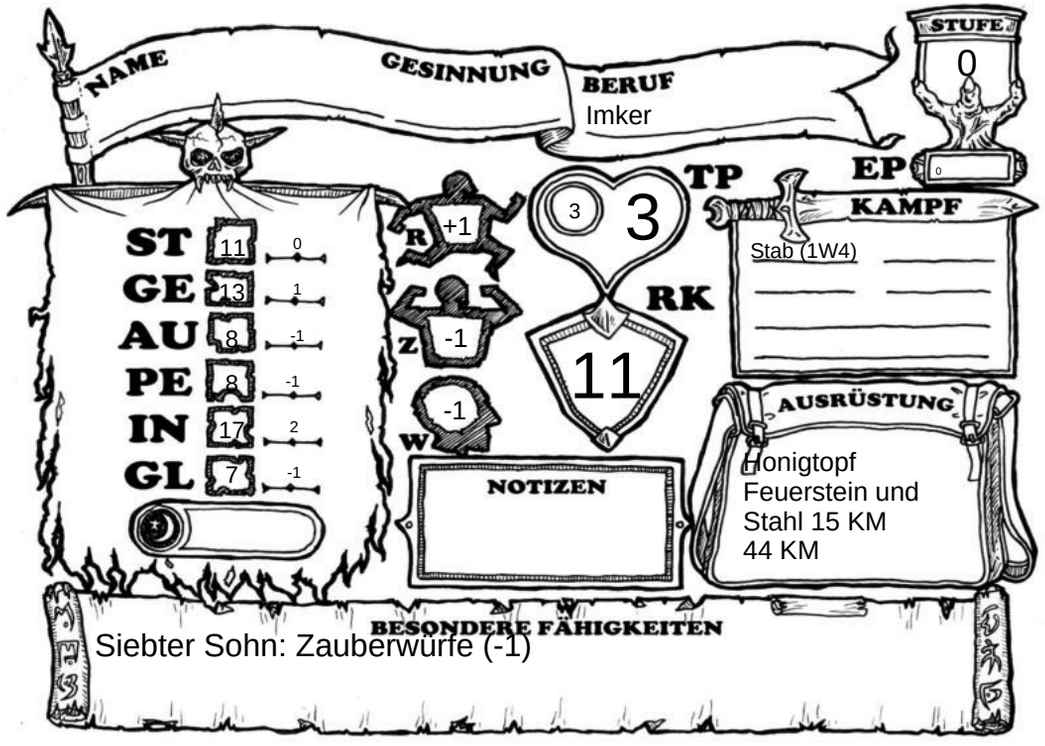
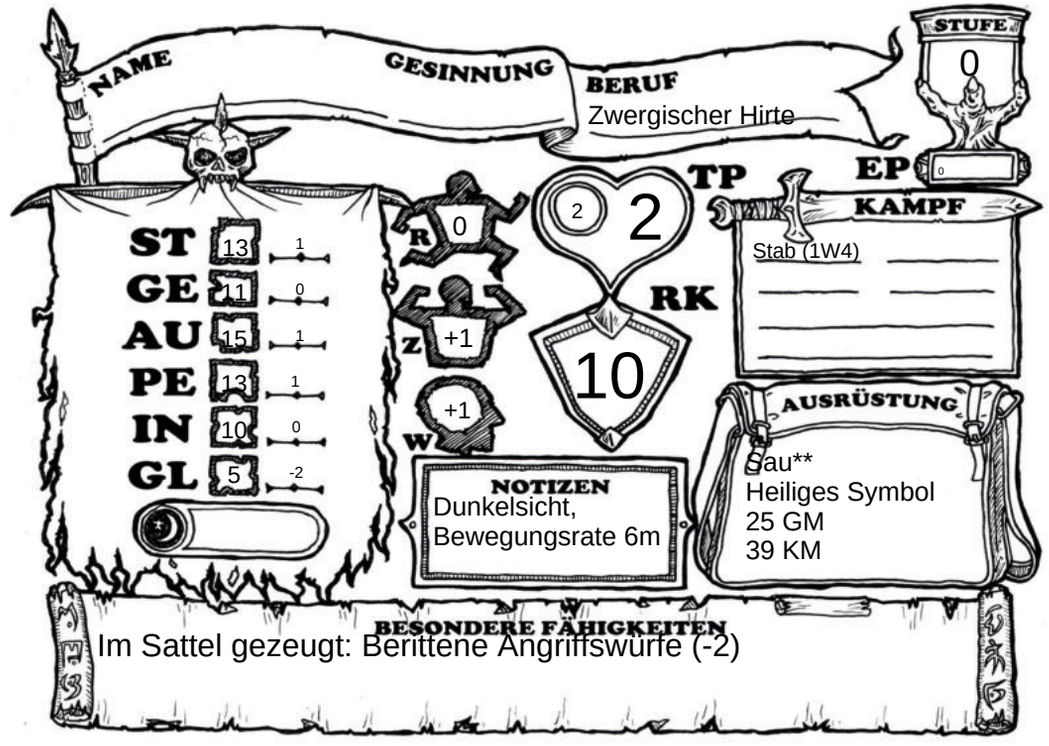

NAME
GESINNUNG
BERUF
Halblinghändler
STUFE
0
0
TP
EP
3
3
RK
11
KAMPF
Kurzschwert (1W6)
ST 7 -1
GE 13 1
AU 17 2
PE 13 1
IN 17 2
GL 12 0
R +1
Z +2
W +1
NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m
AUSRÜSTUNG
20 SM
Öl, 1 Fläschchen***
2 SM
25 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Wildes Kind: Geschwindigkeit (jedes +1/1 = +1,5 m/1,5 m) (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Tierbändiger
STUFE
0
0
TP
EP
4
4
RK
9
KAMPF
Knüppel (1W4)
ST 9 0
GE 7 -1
AU 11 0
PE 13 1
IN 8 -1
GL 7 -1
R -1
Z 0
W +1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Pony
Sack, klein 8 KM
36 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Vogelgesang: Anzahl an Sprachen (-1)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Imker
STUFE
0
0
TP
EP
3
3
RK
11
KAMPF
Stab (1W4)
ST 11 0
GE 13 1
AU 8 -1
PE 8 -1
IN 17 2
GL 7 -1
R +1
Z -1
W -1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Honigtopf
Feuerstein und
Stahl 15 KM
44 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Siebter Sohn: Zauberwürfe (-1)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Zwergischer Hirte
STUFE
0
0
TP
EP
2
2
RK
10
KAMPF
Stab (1W4)
ST 13 1
GE 11 0
AU 15 1
PE 13 1
IN 10 0
GL 5 -2
R 0
Z +1
W +1
NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m
AUSRÜSTUNG
Sau**
Heiliges Symbol
25 GM
39 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Im Sattel gezeugt: Berittene Angriffswürfe (-2)