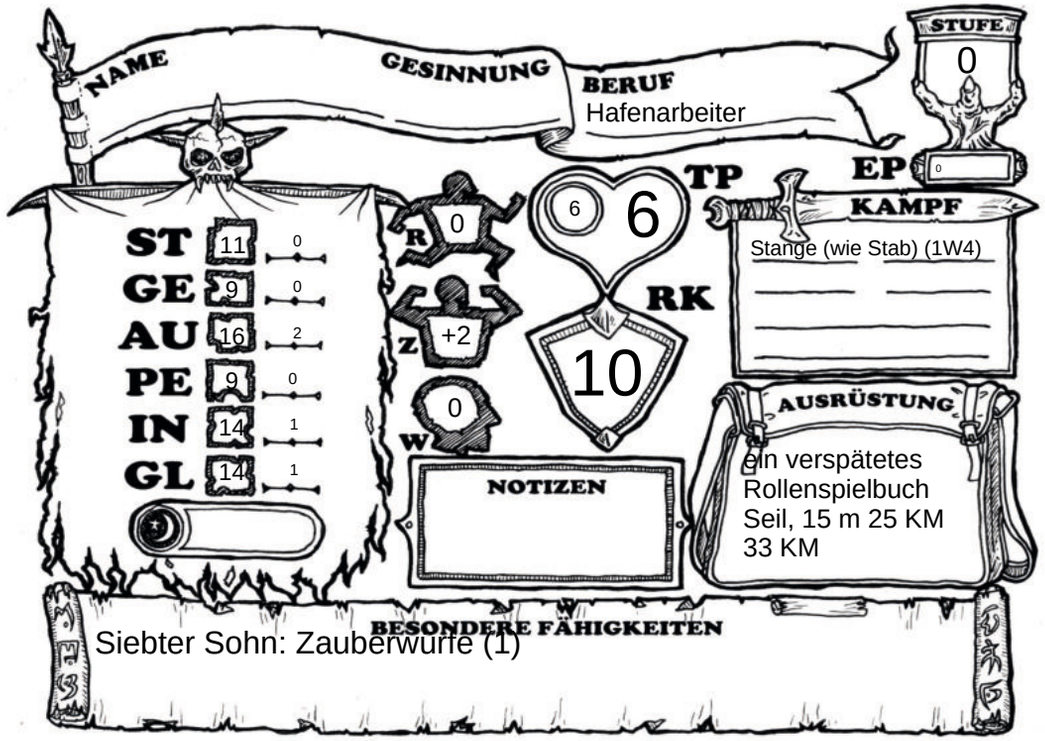
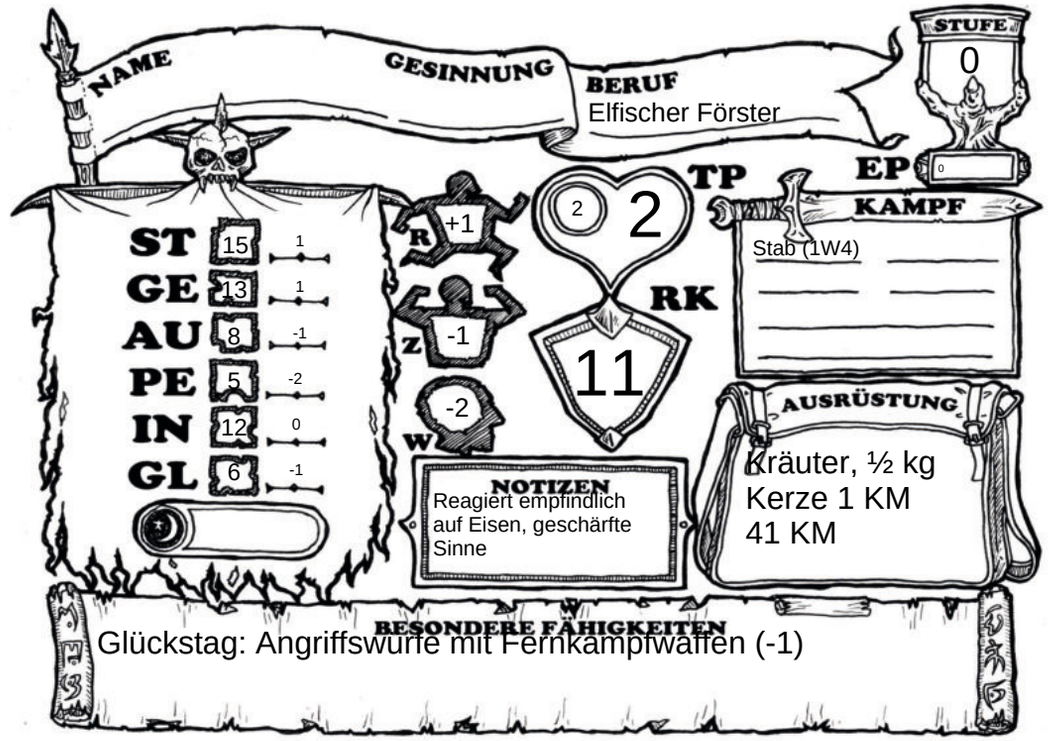
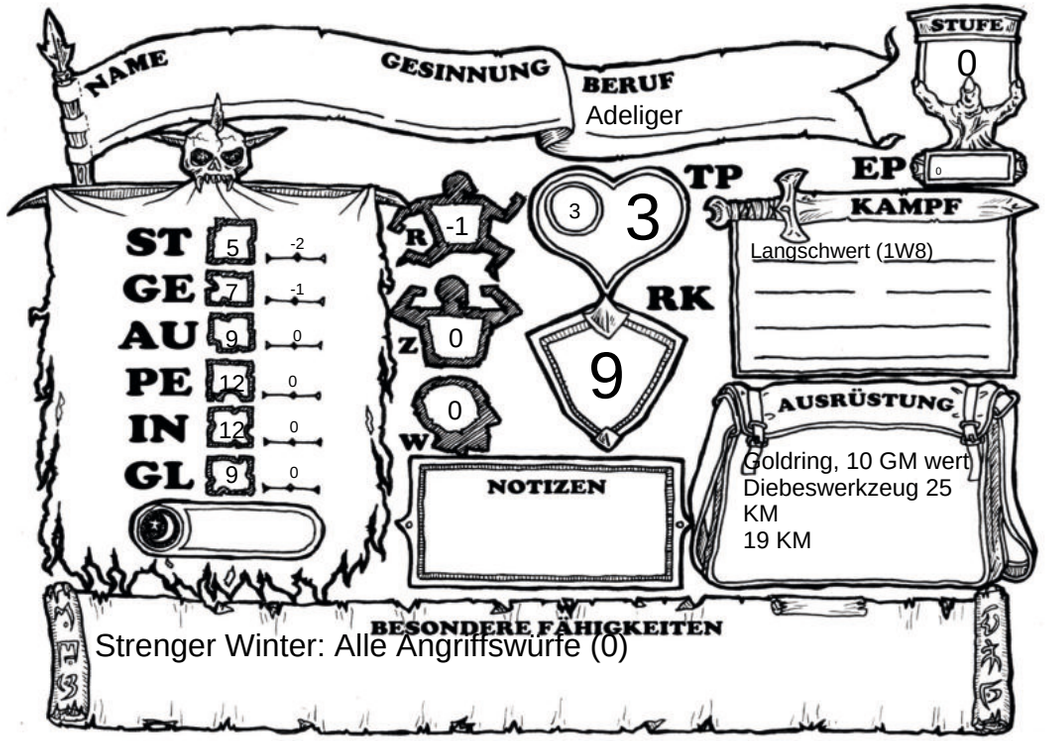
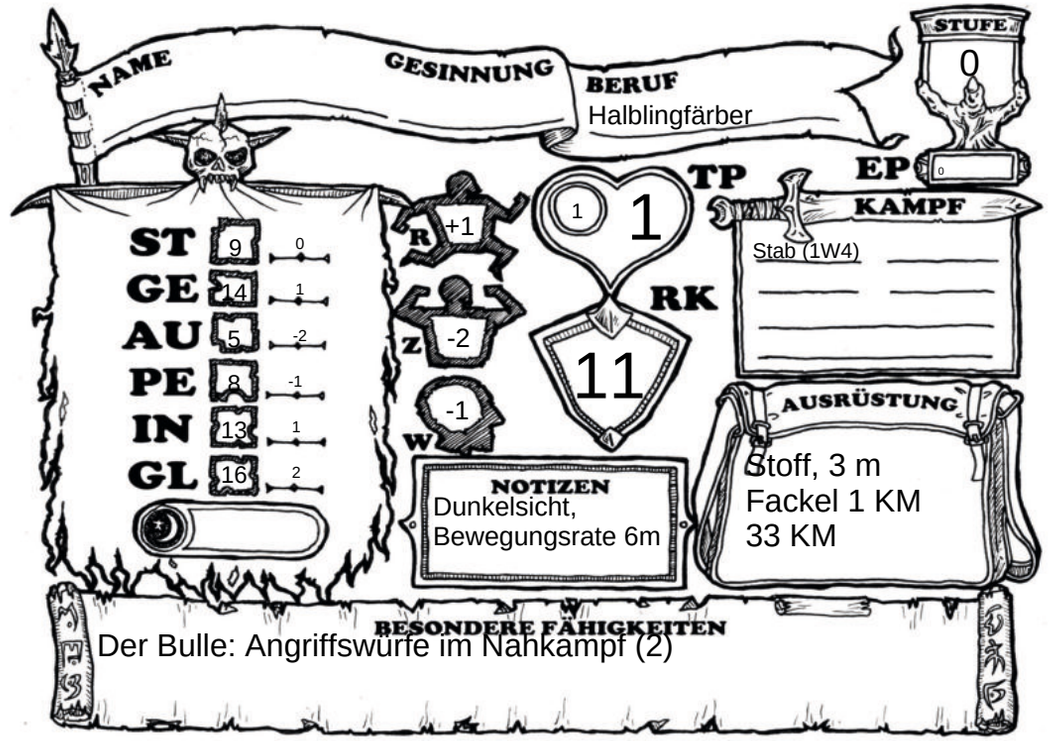

NAME
GESINNUNG
BERUF
Hafenarbeiter
STUFE
0
TP
6
6
EP
0
KAMPF
Stange (wie Stab) (1W4)
ST 11 0
GE 9 0
AU 16 2
PE 9 0
IN 14 1
GL 14 1
R 0
Z +2
W 0
RK
10
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
ein verspätetes Rollenspielbuch
Seil, 15 m 25 KM
33 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Siebter Sohn: Zauberwürfe (1)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Elfischer Förster
STUFE
0
TP
2
2
EP
0
KAMPF
Stab (1W4)
ST 15 1
GE 13 1
AU 8 -1
PE 5 -2
IN 12 0
GL 6 -1
R +1
Z -1
W -2
RK
11
NOTIZEN
Reagiert empfindlich auf Eisen, geschärfte Sinne
AUSRÜSTUNG
Kräuter, ½ kg
Kerze 1 KM
41 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Glückstag: Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen (-1)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Adeliger
STUFE
0
TP
3
3
EP
0
KAMPF
Langschwert (1W8)
ST 5 -2
GE 7 -1
AU 9 0
PE 12 0
IN 12 0
GL 9 0
R -1
Z 0
W 0
RK
9
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Goldring, 10 GM wert
Diebeswerkzeug 25 KM
19 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Strenger Winter: Alle Angriffswürfe (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Halblingfärber
STUFE
0
TP
1
1
EP
0
KAMPF
Stab (1W4)
ST 9 0
GE 14 1
AU 5 -2
PE 8 -1
IN 13 1
GL 16 2
R +1
Z -2
W -1
RK
11
NOTIZEN
Dunkelsicht, Bewegungsrate 6m
AUSRÜSTUNG
Stoff, 3 m
Fackel 1 KM
33 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der Bulle: Angriffswürfe im Nahkampf (2)