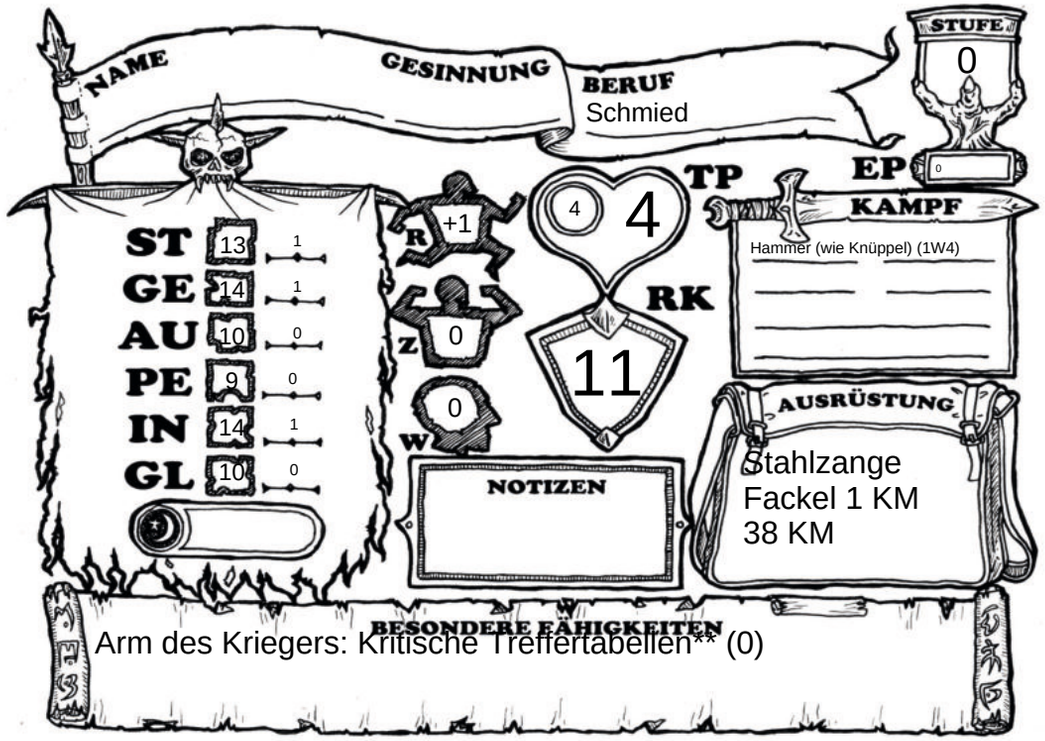
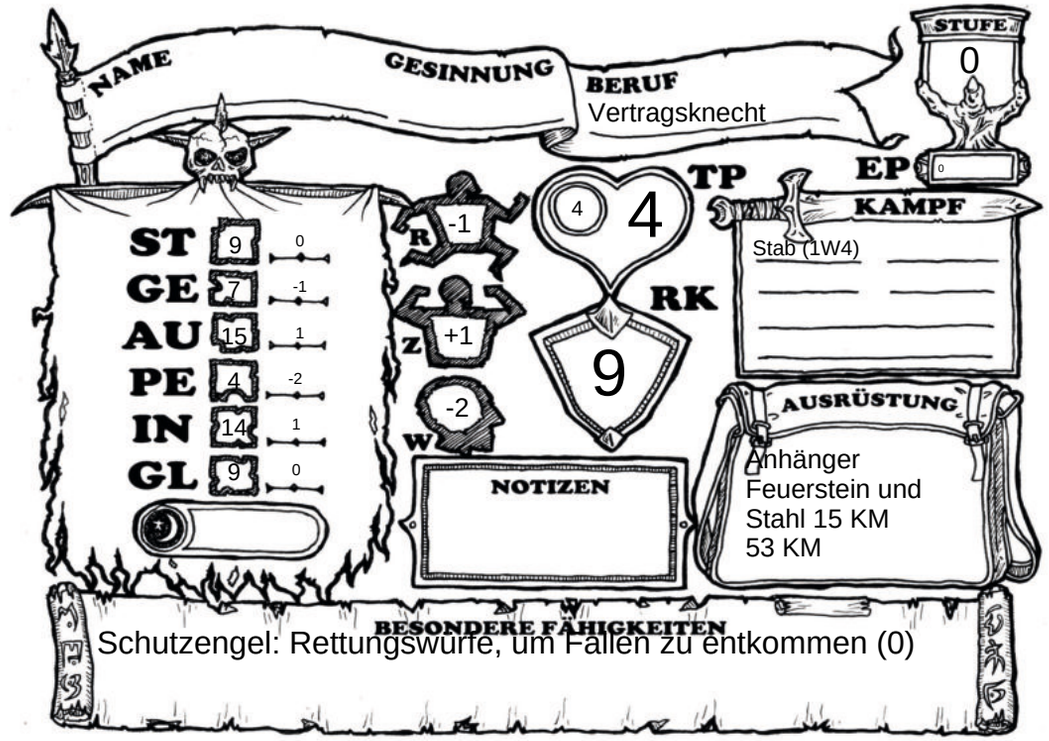
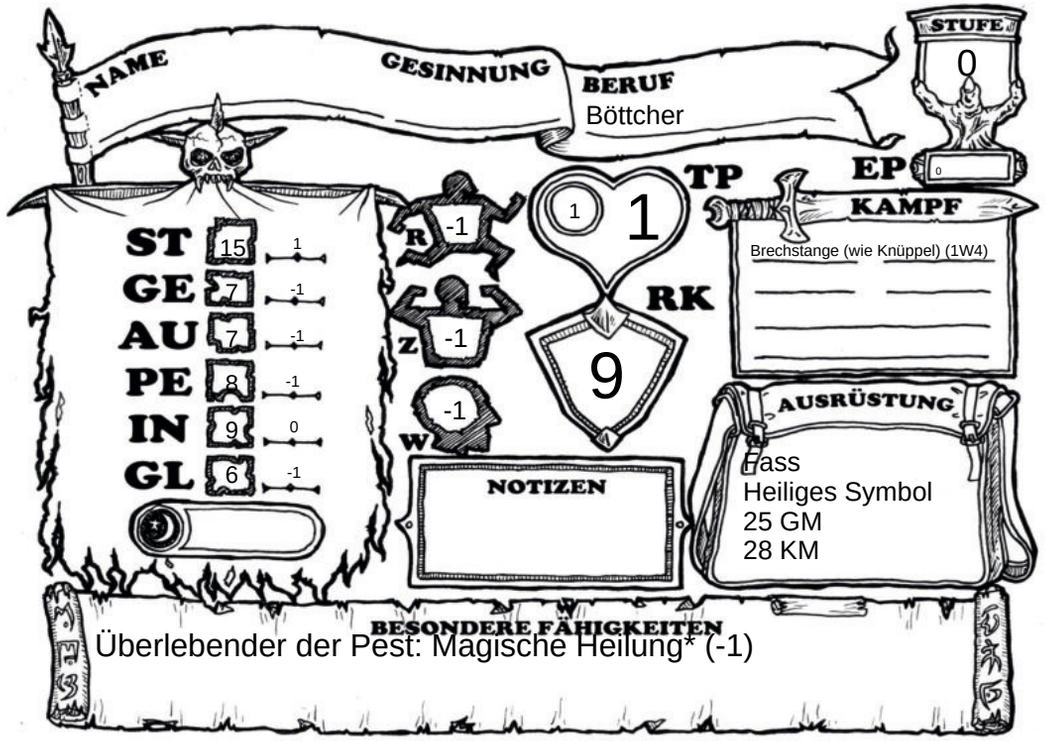
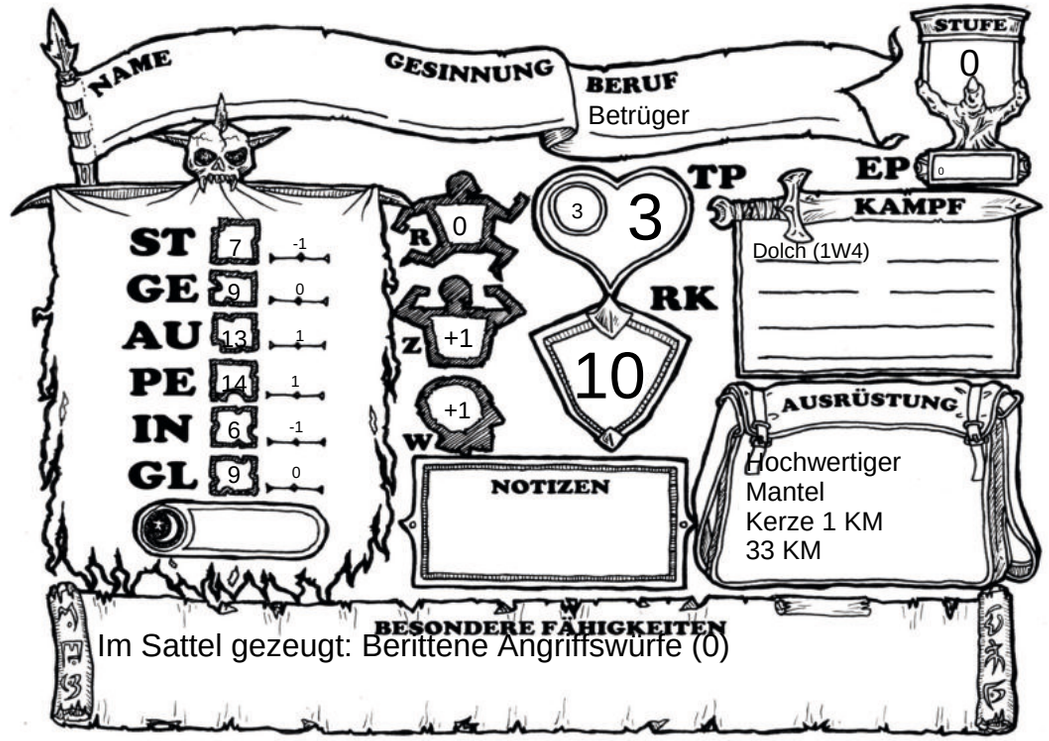

NAME
GESINNUNG
BERUF
Schmied
STUFE
0
TP
EP
4
4
RK
11
KAMPF
Hammer (wie Knüppel) (1W4)
ST 13 1
GE 14 1
AU 10 0
PE 9 0
IN 14 1
GL 10 0
R +1
Z 0
W 0
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Stahlzange
Fackel 1 KM
38 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Arm des Kriegers: Kritische Treffertabellen** (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Vertragsknecht
STUFE
0
TP
EP
4
4
RK
9
KAMPF
Stab (1W4)
ST 9 0
GE 7 -1
AU 15 1
PE 4 -2
IN 14 1
GL 9 0
R -1
Z +1
W -2
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Anhänger
Feuerstein und
Stahl 15 KM
53 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Schutzengel: Rettungswürfe, um Fallen zu entkommen (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Böttcher
STUFE
0
TP
EP
1
1
RK
9
KAMPF
Brechstange (wie Knüppel) (1W4)
ST 15 1
GE 7 -1
AU 7 -1
PE 8 -1
IN 9 0
GL 6 -1
R -1
Z -1
W -1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Fass
Heiliges Symbol
25 GM
28 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Überlebender der Pest: Magische Heilung* (-1)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Betrüger
STUFE
0
TP
EP
3
3
RK
10
KAMPF
Dolch (1W4)
ST 7 -1
GE 9 0
AU 13 1
PE 14 1
IN 6 -1
GL 9 0
R 0
Z +1
W +1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Hochwertiger
Mantel
Kerze 1 KM
33 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Im Sattel gezeugt: Berittene Angriffswürfe (0)