NAME

GESINNUNG

BERUF
Halblingfärber

STUFE 0

EP 0

TP 5 / 5

RK 8

ST	13	1
GE	4	-2
AU	18	3
PE	11	0
IN	13	1
GL	7	-1

R -2

Z +3

W 0

KAMPF
Stab (1W4)

AUSRÜSTUNG
Stoff, 3 m
Heiliges Symbol
25 GM
27 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der zerbrochene Stern: Patzer** (-1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Elfischer Gelehrter

STUFE 0

EP 0

TP 2 / 2

RK 9

ST	6	-1
GE	6	-1
AU	7	-1
PE	17	2
IN	9	0
GL	12	0

R -1

Z -1

W +2

KAMPF
Dolch (1W4)

AUSRÜSTUNG
Pergament und
Schreibfeder
Diebeswerkzeug 25
KM
35 KM

NOTIZEN
Reagiert empfindlich
auf Eisen, geschärfte
Sinne

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Reiche Ernte: Trefferpunkte (gilt für jede Stufe) (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Schmuggler

STUFE 0

EP 0

TP 3 / 3

RK 11

ST	10	0
GE	13	1
AU	13	1
PE	10	0
IN	6	-1
GL	7	-1

R +1

Z +1

W 0

KAMPF
Schleuder (1W4)

AUSRÜSTUNG
Wasserdichter
Sack
Kette, 3 m 30 GM
35 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Wildes Kind: Geschwindigkeit (jedes +1/1 = +1,5 m/1,5 m) (-1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Kaufmann

STUFE 0

EP 0

TP 1 / 1

RK 10

ST	9	0
GE	10	0
AU	7	-1
PE	17	2
IN	17	2
GL	14	1

R 0

Z -1

W +2

KAMPF
Dolch (1W4)

AUSRÜSTUNG
4 GM, 14 SM, 27
KM
Brecheisen 2 GM
32 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Geboren auf dem Schlachtfeld: Schadenswürfe (1)