NAME

GESINNUNG

BERUF
Holzfäller

STUFE 0

EP 0

TP 4 / 4

RK 10

ST	10	0
GE	10	0
AU	12	0
PE	7	-1
IN	8	-1
GL	15	1

R 0
Z 0
W -1

KAMPF
Handaxt (1W6)

AUSRÜSTUNG
Bündel Holz
Öl, 1 Fläschchen***
2 SM
52 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Vierblättriges Kleeblatt: Geheimtüren entdecken (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Totengräber

STUFE 0

EP 0

TP 3 / 3

RK 10

ST	13	1
GE	10	0
AU	12	0
PE	11	0
IN	12	0
GL	15	1

R 0
Z 0
W 0

KAMPF
Schaufel (wie Stab) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Handschaufel
Rationen, pro Tag
5 KM
25 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Verzaubertes Heim: Rüstungsklasse (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Knappe

STUFE 0

EP 0

TP 3 / 3

RK 10

ST	15	1
GE	11	0
AU	10	0
PE	12	0
IN	6	-1
GL	11	0

R 0
Z 0
W 0

KAMPF
Langschwert (1W8)

AUSRÜSTUNG
Stahlhelm
Wasserschlauch 5 SM
41 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Glückstag: Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Tierbändiger

STUFE 0

EP 0

TP 3 / 3

RK 11

ST	15	1
GE	14	1
AU	13	1
PE	7	-1
IN	8	-1
GL	12	0

R +1
Z +1
W -1

KAMPF
Knüppel (1W4)

AUSRÜSTUNG
Pony
Feuerstein und Stahl 15 KM
33 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der tobende Sturm: Zauberschaden (0)