

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF Halblinghühnermetzger

STUFE 0

TP 2 EP 0

KAMPF Handaxt (1W6)

RK 9

AUSRÜSTUNG Hühnchenfleisch, 2½ kg
Laterne 10 GM
36 KM

NOTIZEN Dunkelsicht, Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN Im Sattel gezeugt: Berittene Angriffswürfe (1)

ST 3 GE 8 AU 11 PE 12 IN 12 GL 13

R -1 Z 0 W 0

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF Karawanenwache

STUFE 0

TP 2 EP 0

KAMPF Kurzsword (1W6)

RK 10

AUSRÜSTUNG Leinen, 1 m
Fläschchen, leer 3 KM
42 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Überlebender einer Hungersnot: Zähigkeitswürfe (0)

ST 8 GE 9 AU 13 PE 12 IN 7 GL 11

R 0 Z +1 W 0

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF Schlosser

STUFE 0

TP 3 EP 0

KAMPF Dolch (1W4)

RK 10

AUSRÜSTUNG Feinwerkzeug
Diebeswerkzeug
25 KM
24 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Von Wölfen aufgezogen: Unbewaffnete Angriffswürfe (0)

ST 11 GE 9 AU 12 PE 8 IN 9 GL 12

R 0 Z 0 W -1

NAME _____ GESINNUNG _____ BERUF Totengräber

STUFE 0

TP 3 EP 0

KAMPF Schaufel (wie Stab) (1W4)

RK 10

AUSRÜSTUNG Handschaufel
Kreide, 1 Stück 1 KM
27 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN Geboren unter einem Webstuhl: Fertigkeitswürfe (inkl. Diebesfertigkeiten) (-1)

ST 7 GE 9 AU 11 PE 12 IN 15 GL 7

R 0 Z 0 W 0