NAME

GESINNUNG

BERUF
Bauer*

STUFE 0

EP 0

ST	14	1
GE	11	0
AU	9	0
PE	16	2
IN	11	0
GL	12	0

R 0

Z 0

W +2

TP 1 / 1

RK 10

KAMPF
Mistgabel (wie Speer) (1W8)

AUSRÜSTUNG
Henne**
Stange, 3 m 15 KM
25 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Adlerauge: Schadenswürfe mit Fernkampfwaffen (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Elfischer Förster

STUFE 0

EP 0

ST	8	-1
GE	14	1
AU	12	0
PE	6	-1
IN	9	0
GL	5	-2

R +1

Z 0

W -1

TP 4 / 4

RK 11

KAMPF
Stab (1W4)

AUSRÜSTUNG
Kräuter, ½ kg
Kette, 3 m 30 GM
20 KM

NOTIZEN
Reagiert empfindlich auf Eisen, geschärfte Sinne

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Geboren auf dem Schlachtfeld: Schadenswürfe (-2)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Jäger

STUFE 0

EP 0

ST	8	-1
GE	7	-1
AU	14	1
PE	13	1
IN	9	0
GL	15	1

R -1

Z +1

W +1

TP 4 / 4

RK 9

KAMPF
Kurzbogen (1W6)

AUSRÜSTUNG
Hirschfell
Weihwasser, 1
Phiole** 25 GM
31 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Pfad des Bären: Schadenswürfe im Nahkampf (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Bauer*

STUFE 0

EP 0

ST	15	1
GE	6	-1
AU	9	0
PE	12	0
IN	4	-2
GL	13	1

R -1

Z 0

W 0

TP 1 / 1

RK 9

KAMPF
Mistgabel (wie Speer) (1W8)

AUSRÜSTUNG
Henne**
Kletterhaken 1 GM
35 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Von Wölfen aufgezogen: Unbewaffnete Angriffswürfe (1)