NAME

GESINNUNG

BERUF
Barbier

STUFE 0

EP 0

TP 4 (4)

RK 10

R 0

Z +2

W +1

ST	12	0
GE	10	0
AU	17	2
PE	13	1
IN	10	0
GL	13	1

KAMPF
Rasierklinge (wie Dolch) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Schere
Fläschchen, leer 3 KM
37 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Vom Blitz getroffen: Reflexwürfe (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Elfischer Falkner

STUFE 0

EP 0

TP 3 (3)

RK 12

R +2

Z 0

W 0

ST	13	1
GE	17	2
AU	12	0
PE	10	0
IN	10	0
GL	11	0

KAMPF
Dolch (1W4)

AUSRÜSTUNG
Falke
Seil, 15 m 25 KM
29 KM

NOTIZEN
Reagiert empfindlich auf Eisen, geschärfte Sinne

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Überlebender der Pest: Magische Heilung* (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Elfischer Förster

STUFE 0

EP 0

TP 2 (2)

RK 9

R -1

Z -2

W -1

ST	12	0
GE	8	-1
AU	5	-2
PE	6	-1
IN	11	0
GL	6	-1

KAMPF
Stab (1W4)

AUSRÜSTUNG
Kräuter, ½ kg
Feuerstein und Stahl 15 KM
41 KM

NOTIZEN
Reagiert empfindlich auf Eisen, geschärfte Sinne

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Strenger Winter: Alle Angriffswürfe (-1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Bauer*

STUFE 0

EP 0

TP 3 (3)

RK 10

R 0

Z -1

W -1

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

KAMPF
Mistgabel (wie Speer) (1W8)

AUSRÜSTUNG
Henne**
Fackel 1 KM
32 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Überlebender einer Hungersnot: Zähigkeitswürfe (-1)