NAME

GESINNUNG

BERUF
Zauberlehrling

STUFE 0

EP 0

TP 1 / 1

RK 11

ST	14	1
GE	15	1
AU	8	-1
PE	12	0
IN	9	0
GL	6	-1

R +1

Z -1

W 0

KAMPF
Dolch (1W4)

AUSRÜSTUNG
Schwarzes Zauberbuch
Kerze 1 KM
28 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Strenger Winter: Alle Angriffswürfe (-1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Bauer*

STUFE 0

EP 0

TP 2 / 2

RK 9

ST	15	1
GE	8	-1
AU	12	0
PE	11	0
IN	13	1
GL	14	1

R -1

Z 0

W 0

KAMPF
Mistgabel (wie Speer) (1W8)

AUSRÜSTUNG
Henne**
Rucksack 2 GM
28 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der Versuchung widerstanden: Willenskraftwürfe (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Waise

STUFE 0

EP 0

TP 1 / 1

RK 9

ST	5	-2
GE	7	-1
AU	8	-1
PE	16	2
IN	8	-1
GL	14	1

R -1

Z -1

W +2

KAMPF
Knüppel (1W4)

AUSRÜSTUNG
Stoffpuppe
Spiegel, Hand- 10 GM
22 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Vom Blitz getroffen: Reflexwürfe (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Waffenschmied

STUFE 0

EP 0

TP 3 / 3

RK 10

ST	13	1
GE	9	0
AU	9	0
PE	8	-1
IN	5	-2
GL	15	1

R 0

Z 0

W -1

KAMPF
Hammer (wie Knüppel) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Eisenhelm
Sack, klein 8 KM
30 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Geboren auf dem Schlachtfeld: Schadenswürfe (1)