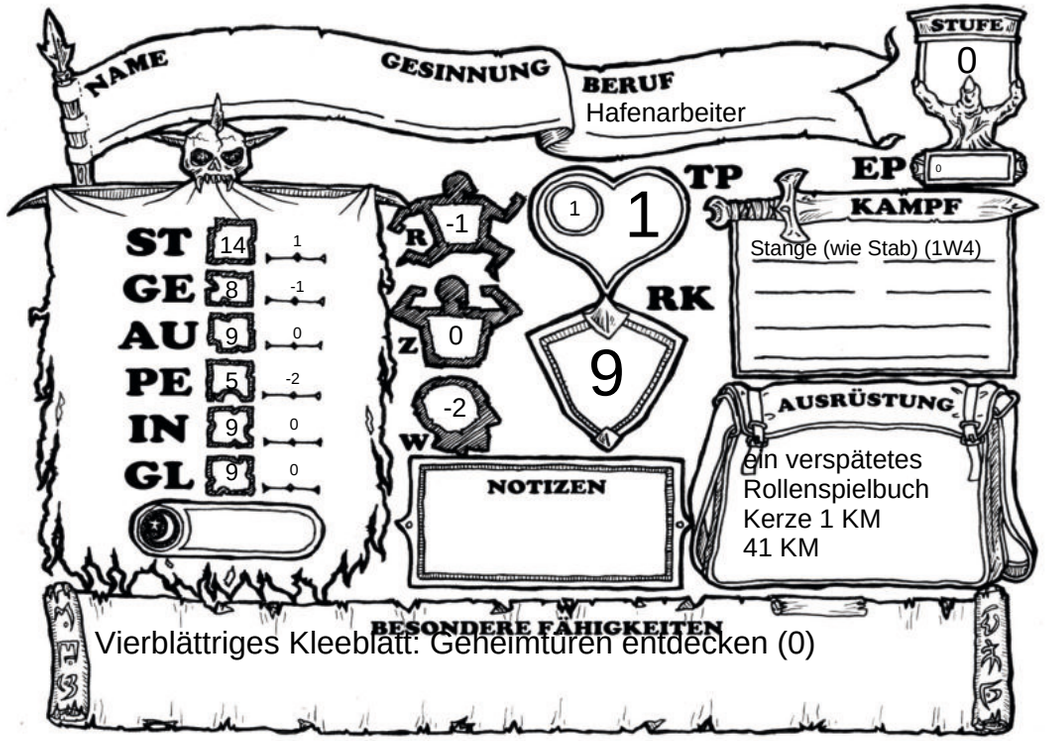
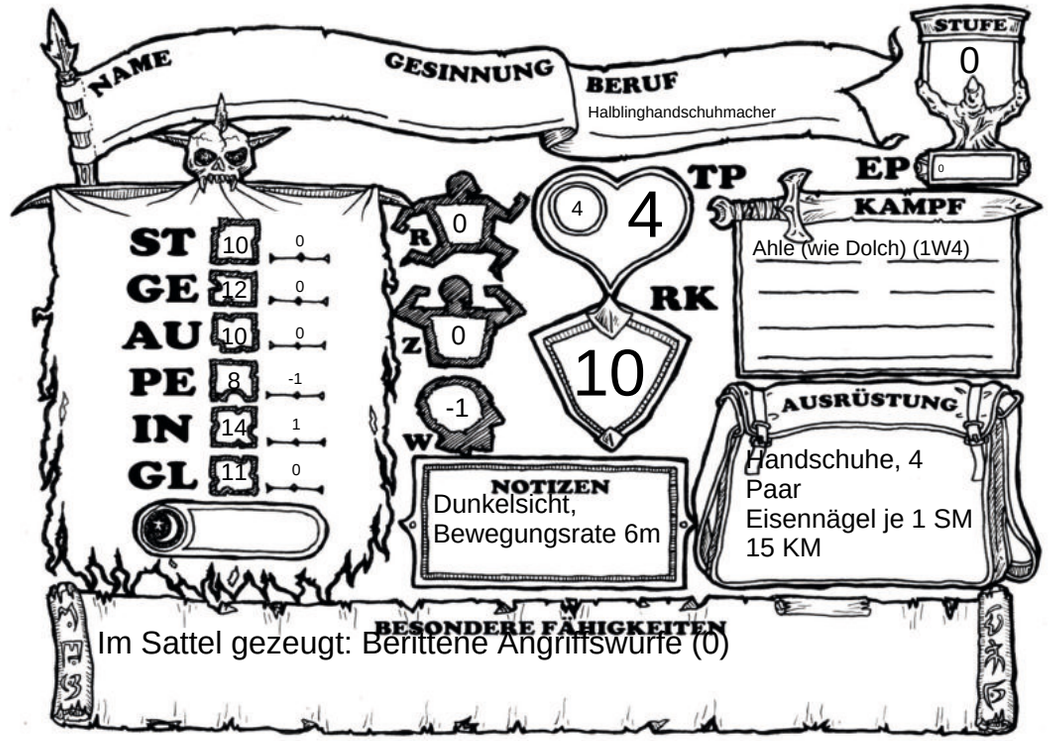
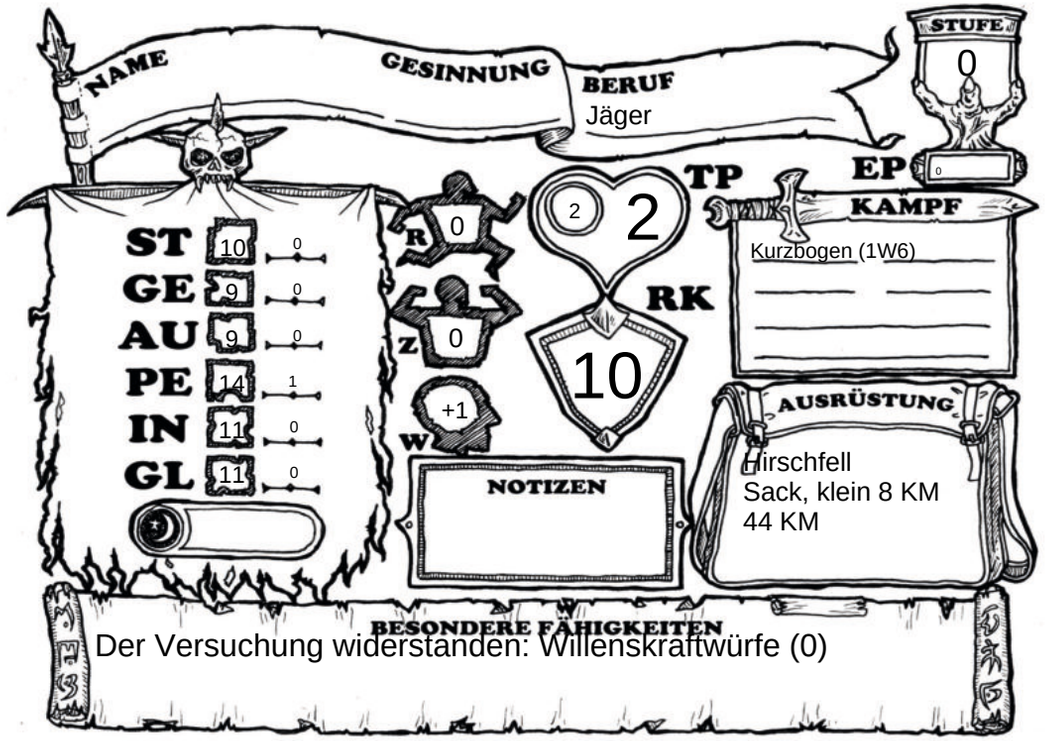
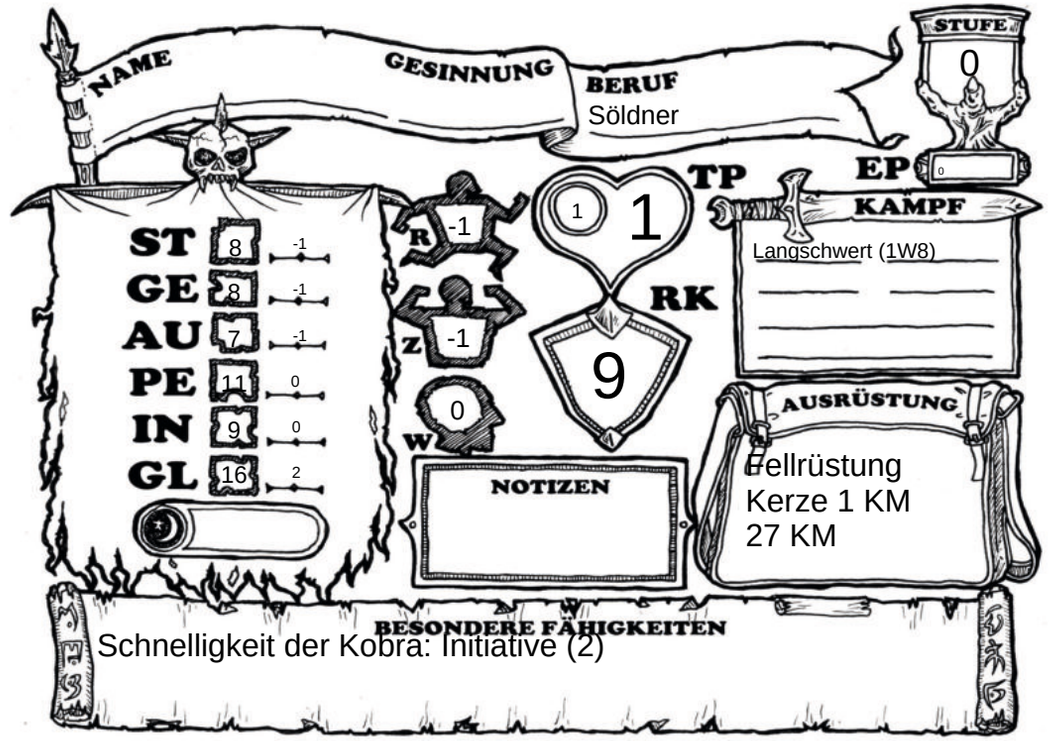

NAME
GESINNUNG
BERUF
Hafenarbeiter
STUFE
0
TP
1
1
EP
0
RK
9
KAMPF
Stange (wie Stab) (1W4)
ST 14 1
GE 8 -1
AU 9 0
PE 5 -2
IN 9 0
GL 9 0
R -1
Z 0
W -2
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
ein verspätetes Rollenspielbuch
Kerze 1 KM
41 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Vierblättriges Kleeblatt: Geheimtüren entdecken (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Halblinghandschuhmacher
STUFE
0
TP
4
4
EP
0
RK
10
KAMPF
Ahle (wie Dolch) (1W4)
ST 10 0
GE 12 0
AU 10 0
PE 8 -1
IN 14 1
GL 11 0
R 0
Z 0
W -1
NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m
AUSRÜSTUNG
Handschuhe, 4 Paar
Eisennägel je 1 SM
15 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Im Sattel gezeugt: Berittene Angriffswürfe (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Jäger
STUFE
0
TP
2
2
EP
0
RK
10
KAMPF
Kurzbogen (1W6)
ST 10 0
GE 9 0
AU 9 0
PE 14 1
IN 11 0
GL 11 0
R 0
Z 0
W +1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Hirschfell
Sack, klein 8 KM
44 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der Versuchung widerstanden: Willenskraftwürfe (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Söldner
STUFE
0
TP
1
1
EP
0
RK
9
KAMPF
Langschwert (1W8)
ST 8 -1
GE 8 -1
AU 7 -1
PE 11 0
IN 9 0
GL 16 2
R -1
Z -1
W 0
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Fellrüstung
Kerze 1 KM
27 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Schnelligkeit der Kobra: Initiative (2)