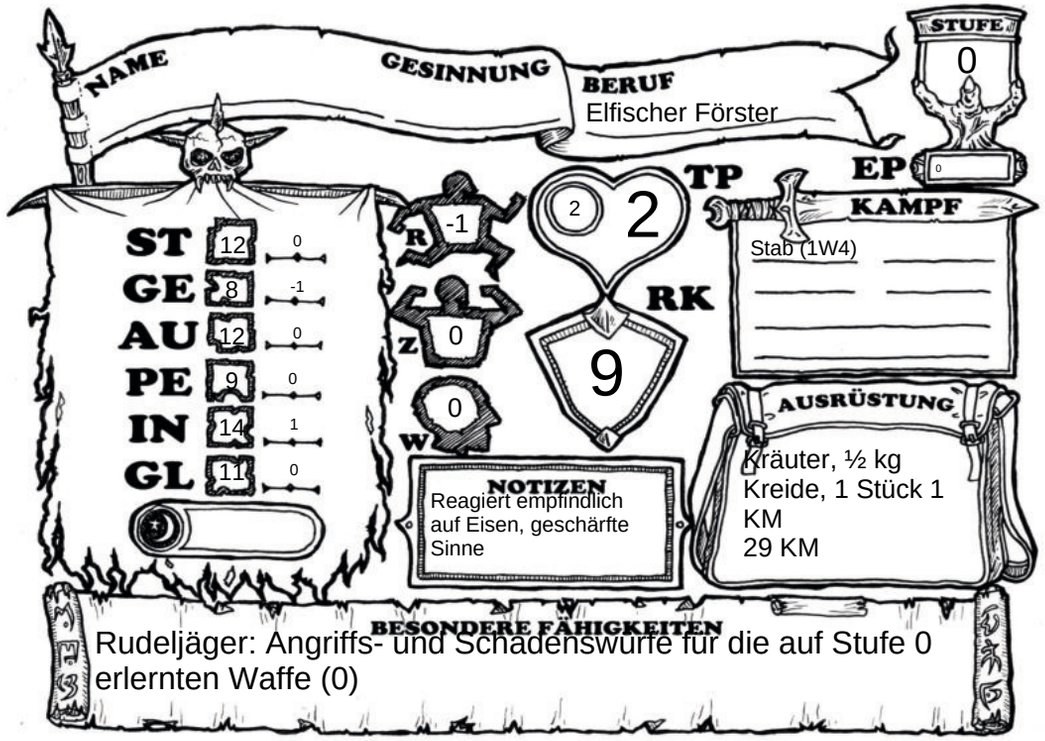
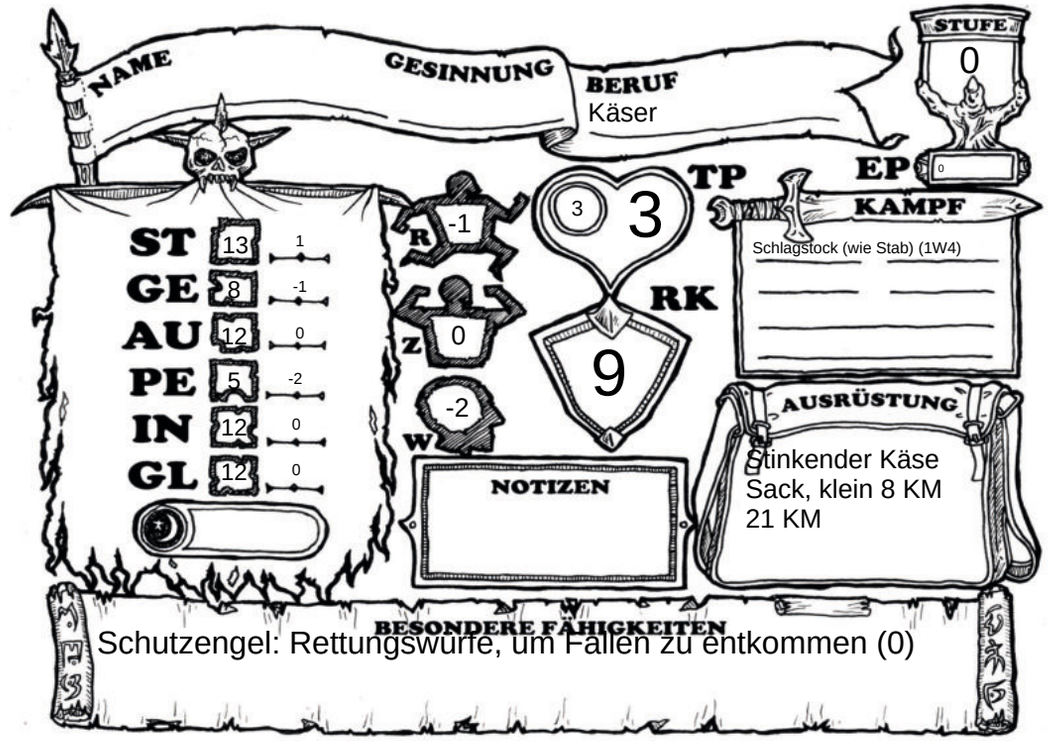
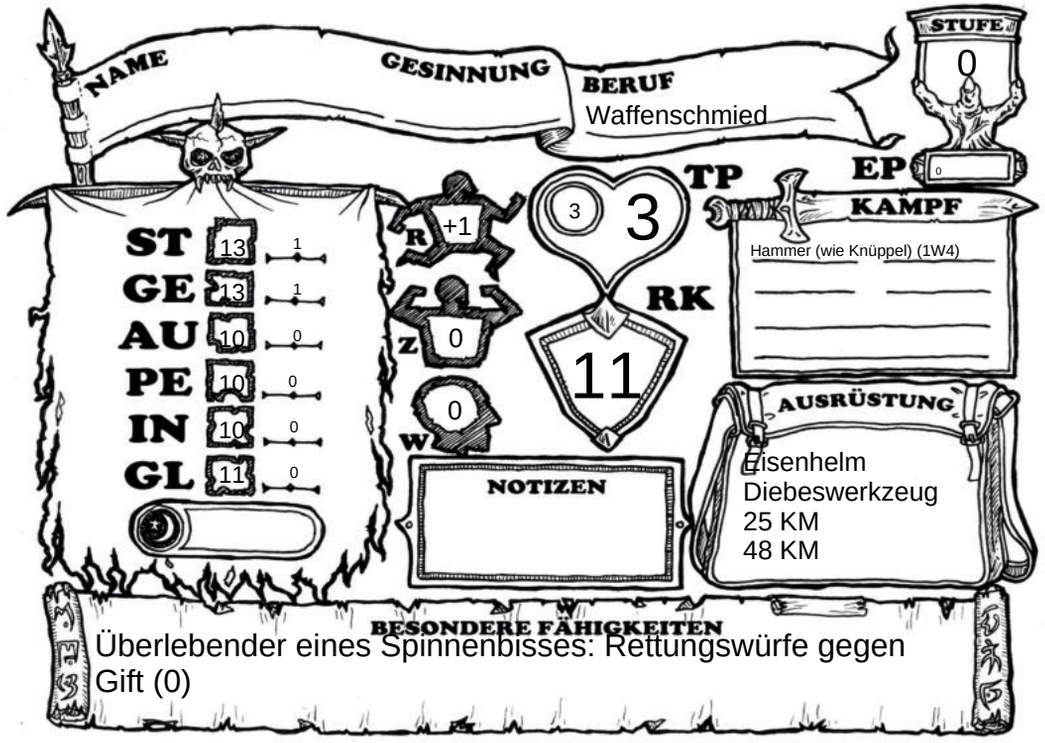
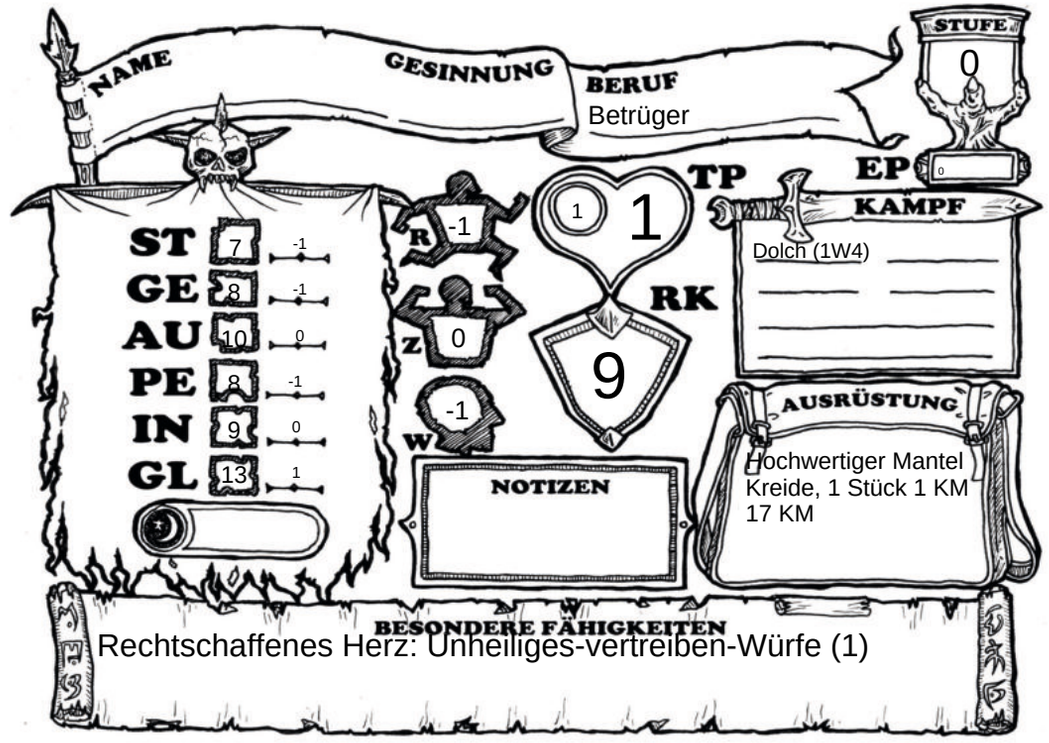

NAME
GESINNUNG
BERUF
Elfischer Förster
STUFE
0
TP
2
2
EP
0
RK
9
KAMPF
Stab (1W4)
ST 12 0
GE 8 -1
AU 12 0
PE 9 0
IN 14 1
GL 11 0
R -1
Z 0
W 0
NOTIZEN
Reagiert empfindlich auf Eisen, geschärfte Sinne
AUSRÜSTUNG
Kräuter, ½ kg
Kreide, 1 Stück 1 KM
29 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Rudeljäger: Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernten Waffe (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Käser
STUFE
0
TP
3
3
EP
0
RK
9
KAMPF
Schlagstock (wie Stab) (1W4)
ST 13 1
GE 8 -1
AU 12 0
PE 5 -2
IN 12 0
GL 12 0
R -1
Z 0
W -2
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Stinkender Käse
Sack, klein 8 KM
21 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Schutzengel: Rettungswürfe, um Fallen zu entkommen (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Waffenschmied
STUFE
0
TP
3
3
EP
0
RK
11
KAMPF
Hammer (wie Knüppel) (1W4)
ST 13 1
GE 13 1
AU 10 0
PE 10 0
IN 10 0
GL 11 0
R +1
Z 0
W 0
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Eisenhelm
Diebeswerkzeug
25 KM
48 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Überlebender eines Spinnenbisses: Rettungswürfe gegen Gift (0)


NAME
GESINNUNG
BERUF
Betrüger
STUFE
0
TP
1
1
EP
0
RK
9
KAMPF
Dolch (1W4)
ST 7 -1
GE 8 -1
AU 10 0
PE 8 -1
IN 9 0
GL 13 1
R -1
Z 0
W -1
NOTIZEN
AUSRÜSTUNG
Hochwertiger Mantel
Kreide, 1 Stück 1 KM
17 KM
BESONDERE FÄHIGKEITEN
Rechtschaffenes Herz: Unheiliges-vertreiben-Würfe (1)