NAME

GESINNUNG

BERUF
Glücksspieler

STUFE 0

EP 0

TP 1 (1)

RK 10

ST	14	1
GE	9	0
AU	11	0
PE	11	0
IN	5	-2
GL	14	1

R 0

Z 0

W 0

KAMPF
Knüppel (1W4)

AUSRÜSTUNG
Würfel
Eisennägel je 1 SM
32 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Siebter Sohn: Zauberwürfe (1)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Elfischer Glasbläser

STUFE 0

EP 0

TP 5 (5)

RK 9

ST	15	1
GE	8	-1
AU	14	1
PE	13	1
IN	16	2
GL	9	0

R -1

Z +1

W +1

KAMPF
Hammer (wie Knüppel) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Glasperlen
Seil, 15 m 25 KM
26 KM

NOTIZEN
Reagiert empfindlich auf Eisen, geschärfte Sinne

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der zerbrochene Stern: Patzer** (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Halblingseemann

STUFE 0

EP 0

TP 3 (3)

RK 10

ST	14	1
GE	10	0
AU	11	0
PE	8	-1
IN	5	-2
GL	11	0

R 0

Z 0

W -1

KAMPF
Messer (wie Dolch) (1W4)

AUSRÜSTUNG
Segeltuch, 2 m
Kette, 3 m 30 GM
25 KM

NOTIZEN
Dunkelsicht,
Bewegungsrate 6m

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Schnelligkeit der Kobra: Initiative (0)

NAME

GESINNUNG

BERUF
Sklave

STUFE 0

EP 0

TP 4 (4)

RK 11

ST	7	-1
GE	15	1
AU	13	1
PE	12	0
IN	6	-1
GL	11	0

R +1

Z +1

W 0

KAMPF
Knüppel (1W4)

AUSRÜSTUNG
Seltsam aussehender Stein
Diebeswerkzeug 25 KM
44 KM

NOTIZEN

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Der Bulle: Angriffswürfe im Nahkampf (0)