

Hame	Selindian der Würstchenspalter	RASSE	Mensch	SCACUS	Abschaum		
Kurzbeschreibung	Von Koboldin "Wurzelnulla die Becherschleckerin" ausgesetzter Exzentriker. Von der Gruppe vor einem wütenden Mob gerettet.						

Eigenheiten und Schicksalspunkte

Chaotische Tasche: Könnte wirklich alles drin sein.	Chaos sei willkommen – die Ordnung hat versagt!
Dein Freund Praios, wo wohnt denn der?	Hinter jeder Maske steckt eine sensible Seele.



ACCRIBUCE and abgelerace Werce

CUERC		pu		
Konstitution	3	6	Wundschwelle	4
Mut	3	6	Magieresistenz	4
Gewandtheit	3	6	Geschwindigkeit	4
Körperkraft	3	6	Schadensbonus	0
Intuition	4	8	Initiative	4
Klugheit	3	6		
Charisma	4	8	Astralenergie	
Fingerfertigkeit	4	8	Karmaenergie	

profane Vorceile

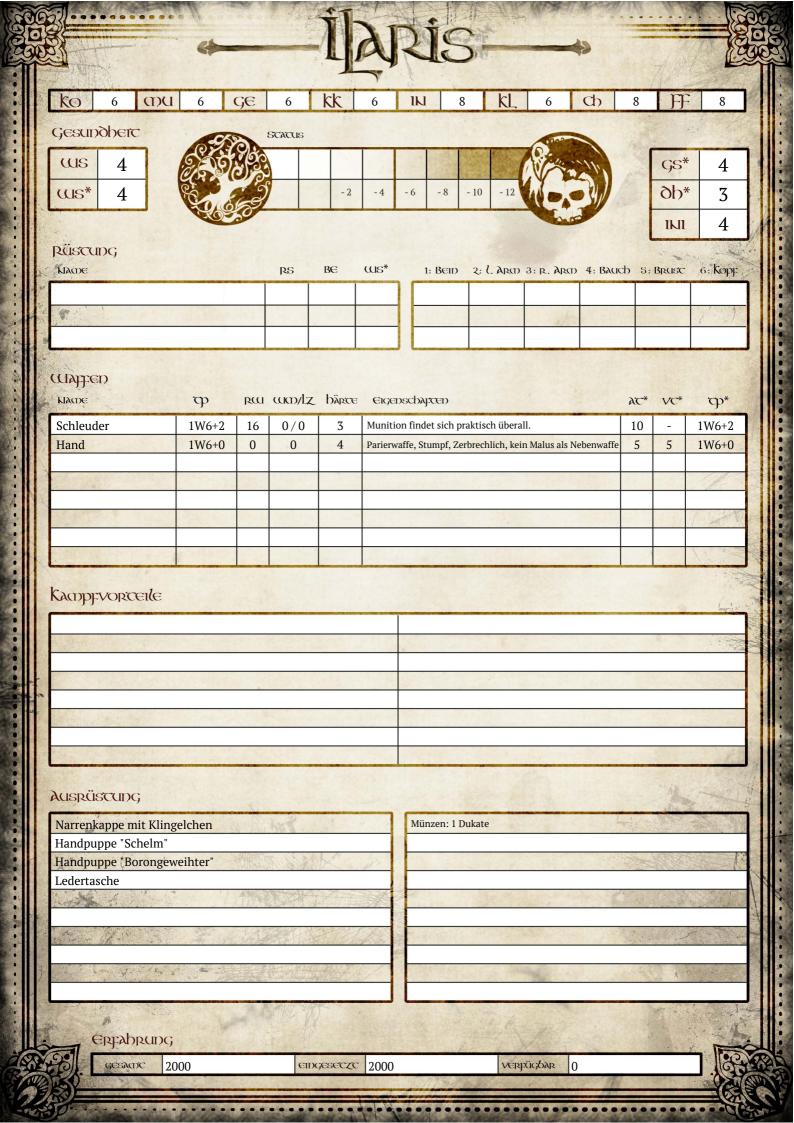
Gl	ück II (ma	ximale S	Schicksa	spunkt	e betra	gen 6 s	tatt 4)		
Arı	n II (startet	nit Ausrüs	tung im We	ert von ni	ır 4 Dukat	en, dafüı	mit 6 Sch	icksalsp	unkten

Fercigkeicen und Calence

		ACCRIBUCE	Basis	ŗш	Cylence	pui	pu(c)
Handgemenge	4	GE/KK/MU	3	3		5	6
Hiebwaffen	2	GE/KK/MU	3	0	A STATE OF THE STA	3	3
Klingenwaffen	2	GE/KK/MU	3	0		3	3
Stangenwaffen	2	GE/KK/MU	3	0		3	3
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	4	0		4	4
Wurfwaffen	2	FF/IN/KK	4	6	Schleudern	7	10
Athletik	3	GE/KK/KO	3	1		4	4
Heimlichkeit	2	MU/IN/GE	3	6		6	9
Selbstbeherrschung	3	MU/MU/KO	3	1		4	4
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	4	1		5	5
Autorität	3	CH/KL/MU	3	1		4	4
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	4	6		7	10
Gebräuche	2	CH/IN/KL	4	0	Mittelreich	4	4
Derekunde	2	KL/IN/FF	4	0		4	4
Magiekunde	2	KL/KL/MU	3	0		3	3
Mythenkunde	2	KL/KL/IN	3	0		3	3.//
Überleben	3	FF/GE/KO	3	0		3	3
Alchemie	3	FF/FF/KL	4	0		4	4
Handwerk	3	FF/FF/KK	4	0		4	4
Heilkunde x	3	CH/FF/KL	4	1		5	5
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	4	6		7	10
	124	金级群节也				94.7	
l						74	

preie percigkercen

Sprache: Garethi III		
Sprache: Koboldisch III		J'est





	Übernacüj	eliche	Fercickeicen
--	-----------	--------	--------------

percigketc	Faktor	ACCRIBUCE	Basis	FWI	pu
Einfluss	3	CH/CH/IN	4	6	10
Illusion	2	CH/FF/IN	4	6	10
					A PARTY
					0.00
i i					4
					N. V.
	Hove the			Barrier T	
			1 m		
*/					

Übernacürliche Vorceile

Tradition der Schelme I
Zauberer II
No. of the second

übernatürliche Talente

Calence	Seice	Vorbereitung	Reichweice	Wirkungsð.	Koscen	рш
ALLGEMEINE ZAUBER (EINFLUSS ODER ILLUSION)						177 11
Delicioso Gaumenschmaus (ILLUSION)	S. 144	4 Aktionen	Berührung	1 Stunde	2 AsP	10
Dichter und Denker (EINFLUSS)	S. 133	2 Aktionen	4 Schritt	1 Stunde	8 AsP	10
Juckreiz, dämlicher! (EINFLUSS)	S. 134	2 Aktionen	Berührung	16 Minuten	4 AsP	10
Koboldgeschenk (EINFLUSS)	S. 134	2 Aktionen	Berührung	16 Minuten	8 AsP	10
Kusch! (EINFLUSS)	S. 134	0 Aktionen	8 Schritt	1 Stunde	8 AsP	10
Lach dich gesund (EINFLUSS)	S. 134	8 Aktionen	Berührung	4 Minuten	8 AsP	10
Lachkrampf (EINFLUSS)	S. 135	0 Aktionen	4 Schritt	16 Minuten	8 AsP	10
Lockruf und Feenfüße (ILLUSION)	S. 144	0 Aktionen	8 Schritt	augenblicklich	4 AsP	10
Papperlapapp (EINFLUSS)	S. 135	4 Aktionen	Berührung	1 Stunde	16 AsP	10
Schabernack (EINFLUSS)	S. 135	2 Aktionen	8 Schritt	augenblicklich	4 AsP	10
Schelmenlaune (EINFLUSS)	S. 135	4 Aktionen	Berührung	16 Minuten	16 AsP	10
Schelmenmaske (ILLUSION)	S. 145	2 Aktionen	Berührung	4 Minuten	8 AsP	10
Schelmenrausch (EINFLUSS)	S. 135	2 Aktionen	4 Schritt	4 Minuten	8 AsP	10
Seidenweich Schuppengleich (ILLUSION)	S. 145	4 Aktionen	Berührung	8 Stunden	4 AsP	10
Vogelzwitschern Glockenspiel (ILLUSION)	S. 145	2 Aktionen	2 Schritt	8 Stunden	4 AsP	10
Weihrauchwolke Wohlgeruch (ILLUSION)	S. 145	2 Aktionen	Berührung	8 Stunden	4 AsP	10
						1111
	9			y',		4
	the state	A THE		The state of the s		- 37
Control of the second	Y)OK	7 Ska		At-		
	JAN J				4	A
The state of the s						
1, 5						
		ACTOR STATES		PARK TO SEE	er 17 t	The same of the sa

AsP/KaP 28	gAsP/gKaP	AsP*/KaP*
------------	-----------	-----------