

TEDROR RINZICA

12

3

30

ST 13 1

GE 13 1

KO 16 3

INT 13 1

WEI 13 1

CH 10 0

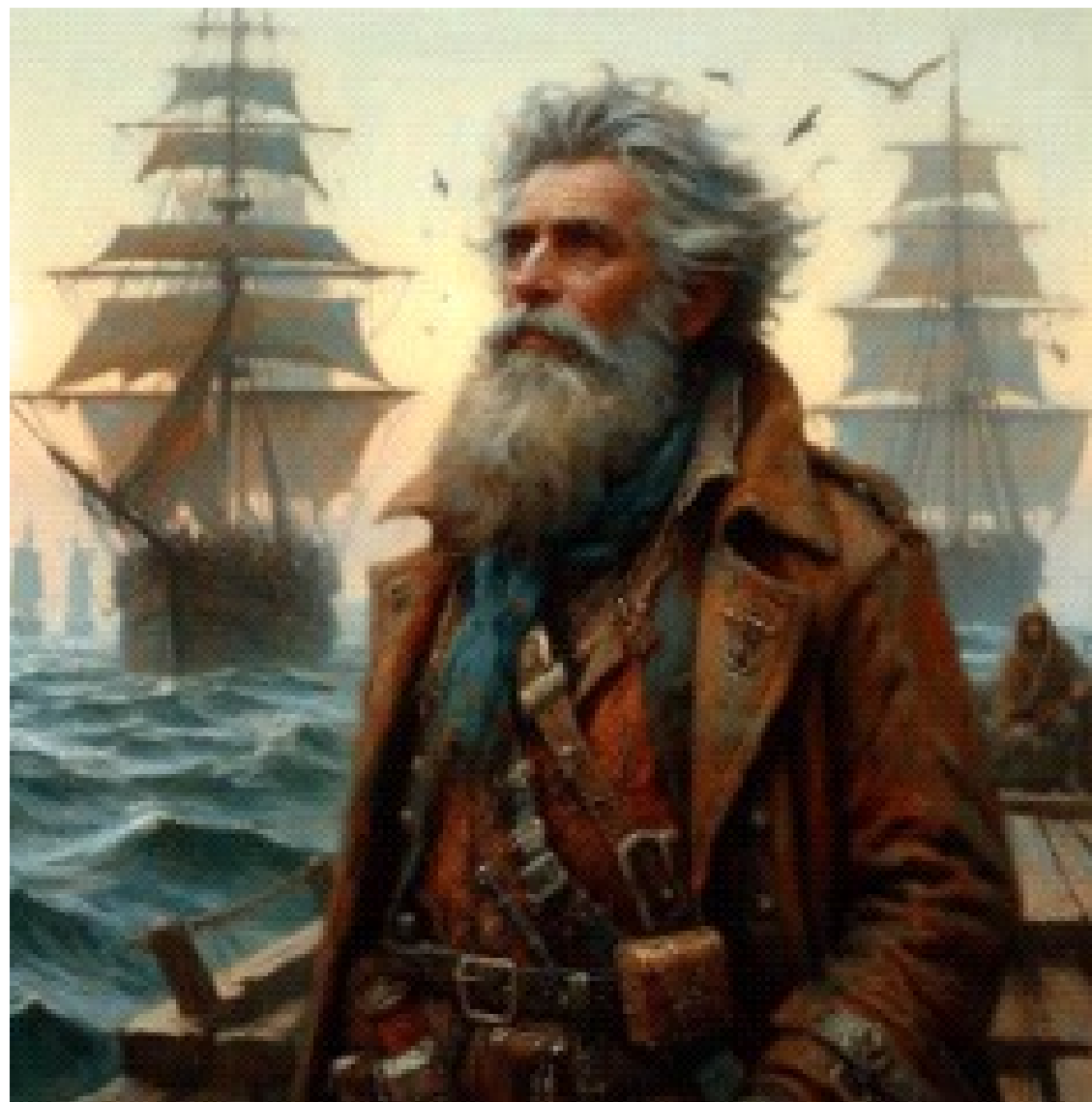
Hafenmeister Abercrombie

Kämpfer

Menschen

neutral

RW ST	3	☐ G5	Akrobatik	1
RW GE	1	☐ G6	Arkane Kunde	1
RW KO	5	☐ G7	Atheltik	1
RW IN	1	☐ G8	Auftreten	0
RW W	1		Einschüchtern	0
RW CH	0		Fingerfertigkeit	1
TP Max			Geschichte	1
TP Schnitt		39	Heilkunde	1
Bewegungsrate	9m		Heimlichkeit	1
Übungsbonus	2	24	Mit Tieren umgehen	1
Erfahrungspunkte	900		Motiv erkennen	1
männlich			Nachforschungen	1
Aufenthaltort			Naturkunde	1
Abercrombie			Relgion	1
			Täuschen	0
			Überlebenskunst	1
			Überzeugen	0
			Wahrnehmung	1
			Pas. Wahrnehmung	11



Sprachen

- | | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| ☐ Gemein | ☐ Elfisch | ☐ Zwergisch | ☐ Halblingisch | ☐ Gnomisch |
| ☐ Koboldisch | ☐ Goblinisch | ☐ Orkisch | ☐ Drachisch | ☐ Drowisch |

www.karps.de