

Polizist oder Agent der Abwehr	TP: 13 STAB: 40	Magie: 8 Glück: 30
ST – 55 KO – 60 GR – 70 GE – 65 ER – 50 INT – 60 MA – 40 BI – 60 Bewegung: 8	Ausrüstung Uniform, Pfeife, Dienstausweis/-marke Schlagstock, Luger P08, 3 Magazine, bis 3/Runde Zigaretten, Streichhölzer, Notizblock, Stift, Taschenlampe, Kreide, Bonbons oder Flachmann In Ausnahmen: Karabiner, 18 Schuss Geld, etc.: 1W10 Mark	
Waffen: Schlagstock 1W6+Bonus Luger P08 8 Schuss, Patzer 99% Karabiner 6 Schuss, Patzer 98%	Schadensbonus: 0 Ausweichen: 30 – 15 – 6 Pistole: 60 – 30 – 12 Besonderheit:	Statur: 0 Nahkampf 40 – 20 – 8 MP/MG: 30 – 15 – 6
01 TP: 13 04 TP: 13 07 TP: 13 10 TP: 13	02 TP: 13 05 TP: 13 08 TP: 13 11 TP: 13	03 TP: 13 06 TP: 13 09 TP: 13 12 TP: 13

Gangster	TP: 14 STAB: 30	Magie: 6 Glück: 30
ST – 65 KO – 70 GR – 70 GE – 70 ER – 45 INT – 50 MA – 30 BI – 50 Bewegung: 8	Ausrüstung Schlagstock, .32 Automatik, 24 Schuss, bis 3/Runde MP 18, 64 Schuss Schrotflinte (einfache), 12 Schuss, bis 2/Runde 4W6 / 2W6 / 1W6 auf 10 / 20 / 50 Meter Schlagring 1W3+1 +SB mittleres Messer 1W4+2 +SB Flachmann, Zigaretten/Zigarren, Streichhölzer Geld, etc.: 1W10 Mark	
Waffen: Schlagstock 1W6+Bonus .32 Automatik 1W8 8 Schuss, Patzer 99% MP 18 32 Schuss, Patzer 96% Schrotflinte 2W6 / 1W6 / 1W3 2 Schuss, Patzer	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen: 40 – 20 – 8 Pistole: 70 – 35 – 14 Besonderheit:	Statur: 1 Nahkampf 75 – 38 – 25 MP/MG: 50 – 25 – 10
01 TP: 14 04 TP: 14 07 TP: 14 10 TP: 14	02 TP: 14 05 TP: 14 08 TP: 14 11 TP: 14	03 TP: 14 06 TP: 14 09 TP: 14 12 TP: 14

„Aveniten“ (Bruderschaftler)	TP: 12 STAB: 30	Magie: 12 Glück: 30
ST – 50 KO – 50 GR – 70 GE – 60 ER – 65 INT – 70 MA – 60 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung Schlagstock, .32, 18 Schuss, bis 3/Runde Schrotflinte (einfache), 12 Schuss, bis 2/Runde 4W6 / 2W6 / 1W6 auf 10 / 20 / 50 Meter großes Messer 1W8 +SB Geld, etc.: 2W4 Mark	
Waffen: großes Messer 1W8+Bonus .32 Automatik 1W8 6 Schuss, Patzer 100% Schrotflinte 2W6 / 1W6 / 1W3 2 Schuss, Patzer	Schadensbonus: --- Ausweichen: 50 – 25 – 10 Pistole: 70 – 35 – 12	Statur: 0 Nahkampf 50 – 25 – 10 MP/MG: 50 – 25 – 10

01 TP: 12	02 TP: 12	03 TP: 12
04 TP: 12	05 TP: 12	06 TP: 12
07 TP: 12	08 TP: 12	09 TP: 12
10 TP: 12	11 TP: 12	12 TP: 12

Peter Hannemann Magier	TP: 25 STAB: 95	Magie: 19+X Glück: 75
ST – 50 KO – 60 GR – 60 GE – 60 ER – 65 INT – 70 MA – 95 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung Messer, Zigaretten, Streichhölzer, Mana-Amulett (100) Siegel der Magie-Steigerung. Luger P08, 3 Magazine, bis 3/Runde Geld, etc.: 5 Mark	
Waffen: Messer 1W4+ SB Luger P08 8 Schuss, Patzer 99%	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-6 Pistole 20-10-4	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3

Bruder Guido	TP: 45 STAB: 55	Magie: 11 Glück: 75
ST – 85 KO – 90 GR – 85 GE – 90 ER – 65 INT – 70 MA – 55 BI – 70 Bewegung: 9	Ausrüstung Messer, Schlagring, Bibel (ungelesen), Geld, etc.: 2W6 Mark	
Waffen: Fäuste: 1W6+1+SB Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: 1W4+1 Ausweichen 45-22-9 Pistole 20-10-5	Statur: 2 Nahkampf 80-40-16 MP/MG 20-10-5

Besonderheit:	2 Nahkampfangriffe pro Runde	
Orientieren	70-35-14	
Einschüchtern	70-35-14	Klettern 70-35-14
Deutsch	80-40-16	Horchen 70-35-14
Verborgenes erkennen	70-35-14	Springen 70-35-14 Schwimmen 70-35-14 Alles andere Basis

Priester der Bruderschaft	TP: 12 STAB: 30	Magie: 16 Glück: 30
ST – 50 KO – 50 GR – 60 GE – 50 ER – 65 INT – 70 MA – 80 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung .32 , 18 Schuß, bis 3/Runde Messer 1W8 +SB Geld, etc.: 2W4 Mark	
Waffen: Messer 1W4+Bonus .32 Automatik 1W8 6 Schuß, Patzer 100%	Schadensbonus: --- Ausweichen: 25 – 12 – 5 Pistole: 40 – 20 – 8	Statur: 0 Nahkampf 25 – 12 – 5 MP/MG: 15 – 7 - 3
	Besonderheit: Zauber Flesh-Ward Sie absorbieren 6 SP Außerdem Hand of Colubra!	
01 TP: 12 04 TP: 12 07 TP: 12 10 TP: 12	02 TP: 12 05 TP: 12 08 TP: 12 11 TP: 12	03 TP: 12 06 TP: 12 09 TP: 12 12 TP: 12

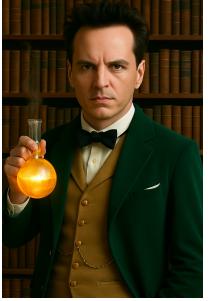
Jennifer Kirby SIS-MI6	TP: 22 STAB: 55	Magie: 13 Glück: 75
ST – 55 KO – 60 GR – 50 GE – 70 ER – 80 INT – 70 MA – 65 BI – 70 Bewegung: 7	Ausrüstung .22er Derringer, 1 im Magazin, 3 Schuss Armbanduhr, Parfüm, Handspiegel, Makeup Britischer Pass, Zigaretten, Streichhölzer, Messer, Spritze + Betäubungsserum (KO, schwerer Erfolg) Geld, etc.: 5W10+20 Mark	
Waffen: .22er Short 1W6 1x! 3 Schuss, Patzer 100% Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: 1W4 (+3*) Ausweichen 35-18-7 Pistole 60-30-12 MP/MG 15-7-3	Statur: 0 Nahkampf 45-23-9 Messer* 70-35-14 Besonderheit: Charme 85-43-17 Schließtechnik 70-35-14 Deutsch 60-30-12 Verborgen bleiben 70-35-14 Alles andere Basis

Glenda Thompson SIS-Wissenschaftlerin	TP: 20 STAB: 85	Magie: 11 Glück: 60
ST – 40 KO – 50 GR – 45 GE – 60 ER – 60 INT – 75 MA – 55 BI – 80 Bewegung: 7	Ausrüstung .22er, 2 Schuss Armbanduhr, Parfüm, teurer Seidenschal, Lederhandschuhe Britischer Pass kleine Werkzeugtasche, Rechenschieber, Lupe Straßenplan von Berlin, Fahrplan der Berliner Verkehrsbetriebe Geld, etc.: 1W10+10 Mark	
Waffen: .45er Revolver 10W+2 1-3 / R., 8 Schuss, Patzer 100% Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-7 Pistole 20-10-4	Statur: -1 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3 Besonderheit: Physik 80-40-20 repar. Elektronik 70-35-14 Ingenieur 60-30-12

Elliott Cunningham MI6-Leiter „C“		TP: 25 STAB: 85	Magie: 9 Glück: 60									
ST – 50 KO – 50 GR – 65 GE – 45 ER – 65 INT – 75 MA – 45 BI – 80 Bewegung: 6	Ausrüstung .22er, 2 Schuss Armbanduhr, alter Uniformknopf (dient als Talisman) Britischer Pass geht mit Stock Zigarettenetui aus Silber + Feuerzeug, wertvoller Füller (war ein Geschenk), Notizbüchlein mit Kontaktadressen in Berlin, teils offen, teils verschlüsselt											
Geld, etc.: 1W10+10 Mark												
Waffen: .45er Revolver 10W+2 1-3 / R., 8 Schuss, Patzer 100% Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 24-12-6 Pistole 40-20-8	Gewehr 25-12-5	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3									
<p>Besonderheit:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Psychologie 85-43-17</td> <td style="width: 33%;">Überreden 70-35-14</td> <td style="width: 33%;">Überzeugen 80-40-20</td> </tr> <tr> <td>Einschüchtern 70-35-14</td> <td>Französisch 70-35-14</td> <td>Russisch 60-30-15</td> </tr> <tr> <td>Deutsch 80-40-16</td> <td>Rechtswesen 70-35-14</td> <td>Alles andere Basis</td> </tr> </table>				Psychologie 85-43-17	Überreden 70-35-14	Überzeugen 80-40-20	Einschüchtern 70-35-14	Französisch 70-35-14	Russisch 60-30-15	Deutsch 80-40-16	Rechtswesen 70-35-14	Alles andere Basis
Psychologie 85-43-17	Überreden 70-35-14	Überzeugen 80-40-20										
Einschüchtern 70-35-14	Französisch 70-35-14	Russisch 60-30-15										
Deutsch 80-40-16	Rechtswesen 70-35-14	Alles andere Basis										

Aidan Rees SIS-Verhörexperte		TP: 15 STAB: 65	Magie: 13 Glück: 40						
ST – 60 KO – 50 GR – 55 GE – 70 ER – 40 INT – 65 MA – 65 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung .22er, 2 Schuss Armbanduhr, Flachmann mit medizinischem Alkohol Britischer Pass Ein schlichtes Taschenmesser, das er bei Verhören manchmal sichtbar auf den Tisch legt, ohne es je zu benutzen Etui mit Lesebrille								
Geld, etc.: 3W10+10 Mark									
Waffen: .22er Revolver 1W6 1-3 / R., 8 Schuss, Patzer 100%	Schadensbonus: --- Ausweichen 35-17-7 Pistole 20-10-4	Gewehr 25-12-5	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3						
<p>Besonderheit:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Funktechnik 70-35-14</td> <td style="width: 33%;">Physik 80-40-20</td> <td style="width: 33%;">Verhörtechnik 70-35-14</td> </tr> <tr> <td>Deutsch 40-20-8</td> <td>Englisch 70-35-14</td> <td>Alles andere Basis</td> </tr> </table>				Funktechnik 70-35-14	Physik 80-40-20	Verhörtechnik 70-35-14	Deutsch 40-20-8	Englisch 70-35-14	Alles andere Basis
Funktechnik 70-35-14	Physik 80-40-20	Verhörtechnik 70-35-14							
Deutsch 40-20-8	Englisch 70-35-14	Alles andere Basis							

Rowan Carter SIS-MI6	TP: 40 STAB: 55	Magie: 11 Glück: 75
ST – 85 KO – 90 GR – 85 GE – 90 ER – 65 INT – 70 MA – 55 BI – 70 Bewegung: 9	Ausrüstung .45er Revolver, 18 Schuss, 6 im Magazin Taschenuhr, Notizblock, Springmesser. Pfefferminz, Britischer Pass, Zigaretten, Streichhölzer, Kamm, 12x Aspirin, Schlagring, Dunkles Tuch/Bandana zum bedecken von Mund/Nase gegen Erkennung Geld, etc.: 5W10+20 Mark	
Waffen: .45er Revolver 10W+2 1-3 / R., 8 Schuss, Patzer 100% Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: 1W4+3 Ausweichen 45-22-9 Pistole 75-38-15 Besonderheit: Autofahren 70-35-14 Klettern 60-30-12 Deutsch 40-20-8 Alles andere Basis	Statur: 2 Nahkampf 80-40-16 MP/MG 40-20-8 2 Nahkampfangriffe pro Runde Orientieren 70-35-14 Schwimmen 60-30-12 Verb. bleiben 70-35-14 Einschüchtern: 65-32-13

Nathan Lloyd Magier des SIS-MI6	TP: 19 STAB: 85	Magie: 17 Glück: 75
ST – 45 KO – 50 GR – 60 GE – 50 ER – 65 INT – 80 MA – 85 BI – 75 Bewegung: 7	Ausrüstung .22er Derringer, 1 im Magazin, 3 Schuss Armbanduhr, britischer Pass, Zigaretten, Streichhölzer, Taschentücher (Stoff), Krawattennadel, Handschuhe, Geld, etc.: 5W10+20 Mark	
Waffen: .22er Short 1W6 1x! 3 Schuss, Patzer 100%	Schadensbonus: 0 Ausweichen 25-13-5 Pistole 60-30-12	Statur: 0 Nahkampf 25-13-5 Gewehr 25 MP/MG 15

SIS Agent	TP: 18 STAB: 30	Magie: 6 Glück: 30
ST – 55 KO – 55 GR – 60 GE – 65 ER – 50 INT – 60 MA – 30 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung .32er Automatik, 24 Schuss, bis 3/Runde Alarmpfeife mittleres Messer 1W4+2 +SB Geld, etc.: 1W8 Mark	
Waffen: .32 Automatik 1W8 8 Schuss, Patzer 99%	Schadensbonus: Ausweichen: 32-16-8 Pistole: 70-35-14	Statur: 0 Nahkampf 55-28-11 Gewehr: 60-30-12 MP/MG: 50-25-10

01 TP: 12	02 TP: 12	03 TP: 12
04 TP: 12	05 TP: 12	06 TP: 12
07 TP: 12	08 TP: 12	09 TP: 12
10 TP: 12		

Götz Mainfurt Hptm. a.D.	TP: 25 STAB: 95	Magie: 19 Glück: 75
ST – 65 KO – 60 GR – 60 GE – 60 ER – 45 INT – 70 MA – 95 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung Messer, Zigaretten, Streichhölzer, Geld, etc.: 5 Mark	
Waffen: Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-6 Pistole 75-38-15 Besonderheit: Verkleiden 85-43-17 Okkultes Wissen 80-40-16 Deutsch 80-40-16	Statur: 0 Nahkampf 40-20-8 Gewehr 70-35-14 MP/MG 40-20-8 Bibliotheksnutzung 70-35-14 Cthulhu-Mythos 40-20-8 Psychologie 60-30-12 Verborgenes erk. 70-35-14 Alles andere Basis

Japanischer Agent	TP: 12 STAB: 30	Magie: 6 Glück: 30
ST – 65 KO – 60 GR – 60 GE – 70 ER – 65 INT – 50 MA – 30 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung .32 Automatik, 24 Schuss, bis 3/Runde mittleres Messer 1W4+2 +SB Geld, etc.: 1W8 Mark	
Waffen: .32 Automatik 1W8 8 Schuss, Patzer 99%	Schadensbonus: Ausweichen: 35-17-7 Pistole: 60-30-12	Statur: 0 Nahkampf 55-26-11 Gewehr: 60-30-12 MP/MG: 50-25-10

01 TP: 12	02 TP: 12	03 TP: 12
04 TP: 12	05 TP: 12	06 TP: 12
07 TP: 12	08 TP: 12	09 TP: 12
10 TP: 12	11 TP: 12	12 TP: 12

Malin Vespertine Vollstreckerin	TP: 38 STAB: 45	Magie: 9 Glück: 75
ST – 65 KO – 90 GR – 50 GE – 95 ER – 65 INT – 70 MA – 45 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung Messer Wurde vergiftet und muss regelmäßig Gegengift nehmen. Geld, etc.: 3W4 Mark	
Waffen: Nahkampf +2W4 SP	Schadensbonus: speziell. Ausweichen 48-24-9 Pistole 60-30-12 Besonderheit: Charme 70-35-14 Einschüchtern 70-35-14 Deutsch 80-40-16	Statur: 0 Nahkampf 90-45-18 MP/MG 15-7-3 <u>4 Angriffe pro Runde</u> Autofahren 50-25-10 Schließtechnik 70-35-14 Klettern 70-35-14 Verborgen bl. 70-35-14 Verborgenes erk. 70-35-14 Alles andere Basis

Yoichi Michiro Japanerin	TP: 20 STAB: 85	Magie: 17 Glück: 60
ST – 40 KO – 50 GR – 45 GE – 60 ER – 80 INT – 75 MA – 85 BI – 80 Bewegung: 7	Ausrüstung Armbanduhr, Parfüm, Japanischer Pass Haarnadel (Schlösser knacken) Messer, weiteres Einbruchswerkzeug Geld, etc.: 1W6+3 Mark (Finanzkraft 15)	
Waffen: Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-7 Pistole 20-10-4 Besonderheit: Charme 50-25-10 Schließtechnik 80-40-20 Deutsch 30-15-6 Alles andere Basis	Statur: -1 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3 Kaschieren 50-25-10 Horchten 40-20-8 Japanisch 85-43-17 Klettern 50-25-10 Verb. bleiben 65-32-13 Verborg. erk. 65-32-13

Christian Berger Reporter	TP: 11 STAB: 40	Magie: 8 Glück: 85
ST – 60 KO – 50 GR – 70 GE – 65 ER – 50 INT – 55 MA – 40 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung	
	Geld, etc.: 1W6+3 Mark (Finanzkraft 15)	

Henry Oskar v. Bülow Schauspieler	TP: 27 STAB: 65	Magie: 13 Glück: 65
ST – 75 KO – 70 GR – 65 GE – 75 ER – 90 INT – 80 MA – 65 BI – 85 Bewegung: 9	Ausrüstung	
	Geld, etc.: 5W10+50 Mark (Finanzkraft 50)	

Dr. Viktor von Eltz Psychologe	TP: 22 STAB: 70	Magie: 14 Glück: 50
ST – 30 KO – 45 GR – 65 GE – 45 ER – 95 INT – 75 MA – 70 BI – 80 Bewegung: 7	Ausrüstung Geld, etc.: 6W10+250 Mark (Finanzkraft 90)	
Waffen:	<p>Schadensbonus: 0 Ausweichen 22-11-4 Pistole 40-20-8</p> <p>Besonderheit: Charme 75-37-15 Okkultismus 25-12-5 Deutsch 80-40-16 Russisch 21-10-4 Überreden 75-37-15 Überzeugen 75-37-15 Resilienz (Glück für SATB, 1x/Abenteuer) Alles andere Basis</p>	<p>Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3</p> <p>Psychoanalyse 75-37-15 Psychologie 75-37-15 Verkleiden 75-37-15 Verborgen bleiben 65-32-13</p>

Elli P. Wiesner Detektivin	TP: 25 STAB: 75	Magie: 15 Glück: 65
ST – 50 KO – 65 GR – 60 GE – 85 ER – 60 INT – 65 MA – 75 BI – 95 Bewegung: 8	Ausrüstung Geld, etc.: 1W10+20 Mark (Finanzkraft 30)	
Waffen:	<p>Schadensbonus: 0 Ausweichen 22-11-4 Pistole 40-20-8</p> <p>Besonderheit: Autofahren 40-20-8 Repar., elektr. 60-3012 Repera., mech. 50-25-10 Okkultismus 15-7-3 Psychologie 70-35-14 Rechtswesen 55-27-11 Schließtechnik 75-37-15 Verborgen bleiben 50-25-10 Verborg. erk. 75-37-15 Werte schätzen 61-30-12 Alles andere Basis</p>	<p>Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3</p>

Elisabeth Lissi Krause Buchhändlerin	TP: 9 STAB: 45	Magie: 9 Glück: 60	
ST – 35 KO – 55 GR – 50 GE – 55 ER – 55 INT – 75 MA – 45 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung Geld, etc.: 1W10+20 Mark (Finanzkraft 30)		
Waffen:	Schadensbonus: 0 Ausweichen 27-13-5 Pistole 30-15-6	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3	Gewehr 25-12-5

Soraya Valentina Sängerin	TP: 9 STAB: 45	Magie: 9 Glück: 70	
ST – 50 KO – 40 GR – 75 GE – 75 ER – 85 INT – 80 MA – 40 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung Geld, etc.: 5W10+50 Mark (Finanzkraft 50)		
Waffen:	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen 30-15-6 Pistole 25-12-5	Statur: 1 Nahkampf 40-20-8 MP/MG 15-7-3	Gewehr 25-12-5

Bruno Ionel Okkultisst	TP: 9 STAB: 45	Magie: 12 Glück: 70
ST – 40 KO – 50 GR – 70 GE – 70 ER – 65 INT – 85 MA – 60 BI – 85 Bewegung: 7	Ausrüstung	
	Geld, etc.: 111 Mark (eiserne Reserve)	

Waffen:	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen 35-17-7 Pistole 25-12-5	Statur: 1 Nahkampf 35-17-7 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Charme 70-35-14 Bibliotheksnutzung 65-32-13 Deutsch 75-37-15 Alles andere Basis	Cthulhu-Mythos 35-17-7 Verborg. bleiben 35-17-7 Rumänisch 80-40-16 Okkultismus 25-12-5 Repar., mech. 40-20-8 Latein 65-32-13

Ghul	TP: 13 STAB: ---	Magie: --- Glück: ---
ST – 80 KO – 65 GR – 65 GE – 65 ER – --- INT – 70 MA – 60 BI – --- Bewegung: 9	Ausrüstung 3 Attacken: 2 Klauen, 1 Biss Wenn der Biss trifft, hängt der Ghul fest und der Biss macht automatisch Schaden. Um den Ghul wieder abzuschütteln, ist ein ST-Wurf nötig. Geld, etc.:	
Waffen: Klauen 1W6+1W4 Biß 1W4	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen: 50 – 25 – 10 Klettern: 85-43-17 Verborgen bleiben: 70-35-14	Statur: 1 Nahkampf 40 – 20 – 8 Springen: 75-38-8 Verborgenes entdecken: 50-25-10

Besonderheit: Verletzungen verursachen Krankheiten , wenn sie nicht gründlich behandelt werden. Feuerwaffen und Projektile richten nur halben Schaden an. Stabilität-Verlust 0/1W8 (wenn Wurf schief geht)	
---	--

01 TP: 13	02 TP: 13	03 TP: 13
04 TP: 13	05 TP: 13	06 TP: 13
07 TP: 13	08 TP: 13	09 TP: 13
10 TP: 13	11 TP: 13	12 TP: 13

Zombie	TP: 14 STAB:00	Magie: 1 Glück: 0
ST – 80 KO – 80 GR – 65 GE – 35 ER – --- INT – --- MA – 05 BI – --- Bewegung: 6-8	Ausrüstung Geld, etc.:	
Waffen: Klaue: 1W3+1W3	Schadensbonus: Ausweichen: weicht nie aus	Statur: 1 Nahkampf 30 – 15 – 6

Besonderheit:
Verletzungen verursachen Krankheiten, wenn sie nicht gründlich behandelt werden.
Feuerwaffen und Projektile richten nur **halben Schaden** an.
Stabilität-Verlust 0/1W8 (wenn Wurf schief geht)

01 TP: 13	02 TP: 13	03 TP: 13
04 TP: 13	05 TP: 13	06 TP: 13
07 TP: 13	08 TP: 13	09 TP: 13
10 TP: 13	11 TP: 13	12 TP: 13