Основа Навичок	
Азартні Ігри	15
Атлетика	12
Бійка	11
Виживання	12
Дедукція	9
Залякування	13
Злом Замків	9
Знання Вулиць	12
Мова: Дворфійська	10
Мова: Старша	10
Непомітність	15
Обман	16
Опір Магії	12
Опір Примусу	17
Освіченість	10
Переконливість	17
Проникливість	16
Ремісництво	8
Спритність Рук	14
Статура	13
Створ. Пасток	11
Стійкість	13
Торгівля	14
Уважність	13
Фальсифікація	14
Харизма	17
Хоробрість	14

Ухиляння Основа	**13**
Зміщення Основа	**12**

Броня	**Подвійна тканна броня**
ЗС Броні	**8**
Бонус Раси	**+2**



Легко Складний

Інтелект
Розумний

Чуття
Нема

ІНТ	6
РЕА	7
СПР	9
ТІЛО	7
ШВД	5
ЕМП	9
РЕМ	7
ВОЛЯ	8
УДАЧА	10

СВІД	7
БІГ	15
СТРБ	3
ВИТ	35
ВНТ	95
ВІДН	7
ПЗ	35

Винагорода
Різні пропозиції в тавернах

Здобич
Візок з мулом
До 5000 крон товарів
1250 Крон
1d6 Звичайні предмети
Інструменти крадія
Фляга дворф-кої випивки
20 арбалетних болтів
5 широкоголових болтів
5 болтів Бодкіна

Родольф Казмер

Загальновідоме (Освіченість ПС:13)

Про Родольфа Казмера мало що відомо, і я чув, що він намагається не висовуватися. Сучий син їздить Північними Королівствами та васальними державами Нільфгаарду, торгуючи товарами та продаючи припаси революціонерам і тим, хто хоче дати відсіч чорним. Як на мене, звучить як справжній герой! Родольф може бути досить дружелюбним, якщо ви зустрінете його в належній таверні, але будьте обережні. Я чув, що він вірний член Скоя'таелів, і у нього завжди є загін ельфів та дворфів, що домчить за годину до вас, як ворон до хмари! Це не той дворф, з яким я хотів би ворогувати.

—Родольф Казмер

Відомості та поведінка (Освіченність ПС:16)

Родольф Казмер - видатний постачальник Північних Повстанців і контрабандист неабиякої майстерності. Родольф народився в Маріборі в сім'ї дворфів, які щойно вийшли з Махакаму, і завжди вважав себе темерійцем і ніколи не працював зі скоя'таелами. Незважаючи на те, що він стикався з расизмом по всьому Північному Королівству, він все ще вважає, що скоя'таели - ошукані дурні, які дозволили своєму гніву взяти гору над собою. Родольф вірить, що люди і нелюди можуть співіснувати, але не тоді, коли всі продовжують вбивати один одного.

Родольф брав участь в обох Північних війнах і завдяки своїй військовій службі розвинув пристойний рівень майстерності у володінні арбалетом, а також сокирою. Дворф працював розвідником, партизаном, фронтовим арбалетником і снайпером, але ніколи не вважав себе великим воїном. Справжній талант Родольфа полягає в комерції та примусі.

Після закінчення Другої Північної війни Родольф повернувся до торгівлі і почав подорожувати Північними Королівствами, багато купувати, продавати та грати в азартні ігри. Коли почалася Третя Північна війна, Родольф переключив свої таланти на контрабанду і почав підтримувати північні війська, які просили допомоги, їжею, обладунками, зброєю та всім іншим, що він міг провезти в окуповані або захоплені міста. Родольф просить невелику плату від солдатів, яким він допомагає, але вона мізерна у порівнянні з цінами, які він встановлює для звичайних клієнтів.

Спротив	Імунітети	Вразливість
Нема	Нема	Отрута шибеника

Атаки							
Назва	**Атака Основа**	**Тип**	**ШКД**	**Над.**	**ДЛН**	**Ефект**	**ШАТ**
Поніард	12	Р/К	2d6+4	10	Нема	Кровотеча (25%)	2
Дворфський важкий арбалет	19	К	5d6	15	300м	Повільне перезаряджання	1
Дворфська сокира	15	Р	5d6+7	15	Нема		2

Досвідчений мандрівник (15)

Виконуючи дію, Родольф може кинути ПС, встановлену МГ, щоб спробувати звернутися до спогадів про свої подорожі, щоб згадати будь-який факт про предмет, культуру чи місцевість.

Вибір (13)

Купуючи предмет, Родольф може виконати дію, щоб кинути ПС, встановлену МГ. У разі успішного кидка, Родольф може знайти іншу людину, яка продає цей предмет за половину ціни. Чим вища рідкість предмета, тим вищим має бути ПС. Ця здатність не стосується експериментальних, чаклунських, унікальних або реліквійних предметів.

Гарні зв'язки (14)

Коли Родольф вперше входить у поселення, він може виконати дію, щоб кинути ПС, що базується на поселенні (див. стор. 68). У разі успішного кидка, Родольф підвищує свою репутацію в цьому населеному пункті на величину, що дорівнює половині значення, яке він викинув на ПС на 1d6 тижнів.

Лігво (16)

Здійснивши дію, Родольф може зробити ПС, що базується на поселенні (див. стор. 68), щоб завербувати кількох жебраків або бродяг, кожен з яких дає +1 до перевірок на Знання Вулиць в цій місцевості. За кожного жебрака/бродягу потрібно заплатити 1 крону.

Барига (14)

Здійснивши дію, Родольф може кинути ПС, встановлену МГ, щоб знайти торговця, який купить будь-яку річ за повну ринкову ціну, не буде ставити жодних запитань і не здасть Родольфа місцевій владі.

Борг воїна (13)

Виконавши дію, Родольф може кинути ПС, щоб викликати воїна, який заборгував йому послугу. Родольф може розділити отриманий результат між секціями таблиці воїнів (див. стор. 68). Цей воїн виконає будь-який розумний наказ Родольфа і буде працювати на нього протягом 4 днів.