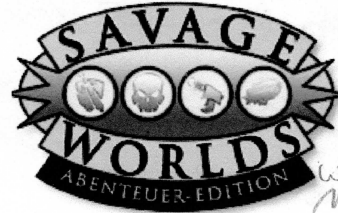


ATTRIBUTE

- ◀ 6 8 10 12 — **GESCHICKLICHKEIT**
- ◀ 6 8 10 12 — **KONSTITUTION**
- ◀ 6 8 10 12 — **STÄRKE**
- ◀ 6 8 10 12 — **VERSTAND**
- ◀ 6 8 10 12 — **WILLENSKRAFT**

Name: Salvia (die Kopfverdreherin)
 Volk: Mensch
 Bennys: _____
 Entschlossenheit: _____
 Konzept: Kräuterhexe



Salvia unterweist nur Debris!
 wachsen-Hummel

6 5+1 4
 Bewegungsweite +2 (Größe 5-1)
 Parade
 Robustheit

FERTIGKEITEN

- ◀ 6 8 10 12 — **Allgemeinwissen** ✓
- ◀ 6 8 10 12 — **Athletik** G
- ◀ 6 8 10 12 — **Heimlichkeit** G
- ◀ 6 8 10 12 — **Überreden** W
- W6+ ◀ 6 8 10 12 — **Wahrnehmung** V+2
- ◀ 6 8 10 12 — **Heilen** V
- ◀ 6 8 10 12 — **Okkultismus** ✓
- ◀ 6 8 10 12 — **Überleben** ✓
- ◀ 6 8 10 12 — **Provokieren** V
- ◀ 6 8 10 12 — **Zokus** W
- W6+ ◀ 6 8 10 12 — **Hexerei** V
- ◀ 6 8 10 12 — **Kämpfen** G
- ◀ 6 8 10 12 — _____
- ◀ 6 8 10 12 — _____
- ◀ 6 8 10 12 — _____
- ◀ 6 8 10 12 — _____
- ◀ 6 8 10 12 — _____
- ◀ 6 8 10 12 — _____
- ◀ 6 8 10 12 — _____

AUSRÜSTUNG

- (Apothekerbuch)
- Dolch mit Runen
- Ziele mit Drakas Blut
- Sinnband v. Palomus
- Zinkhaupstücken
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

HANDICAPS

klein (leicht)

misträulich (leicht)
gesucht (leicht)

TALENTE & AUFSTIEGE

- Hexerei
- Aufmerksamkeit
- Sechster Sinn
- W6+ Berechnend (bei J oder weniger)
- Artefakterschafferin
- A Kämpfen 2x G
- A Geschicklichkeit wählt
- A Okkultismus erhöht (W6)
- F Talent Artefakterschaffen
- F Stärke auf W6
- F Talent Rucksack
- F Handicap Sauftrunk
- V Neue Mächte (Mastone) (W6)
- V Verstand auf W10
- V Hexerei auf W10 + W6
- V Absent amieren + unbedeutend
- H Verstand W12
- H Okkultismus + Hexerei W6
- H _____
- H _____
- L _____
- L _____

WP

WUNDEN

-1

-2

-3

AUSGESCHALTET

2

-1

ERSCHÖPFUNG

MÄCHTE

KOSTEN REICHWEITE DAUER EFFEKT

- Dopingtrank 2 ✓ 5 +1 Wurfelwurf
- Heilbranne 3 ✓ Berühr. sofort entfernt Wunden
- Manonette 3 ✓ 5
- Verbannt 3 ✓ 5
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

(runder) z.B. wenn auf 6er bei Heilbranne 2x

WAFFEN

REICHWEITE SCHADEN PB FR GEWICHT ANMERKUNGEN

- Kampftab 1 W6+ Stärke 2kg Parade +1, Reichweite 1, 2händig
- Dolch permanent 3 Wundpunkte speichern (und wieder rausheben)
- _____
- _____



Sinnband