



AARON WISSAL

Banu Haqim

BLUTFLUCH: WENN AARON IN RASEREI GERÄT, NEHMEN ALLE CHARAKTERE UND NSC IM UMGREIS VON 2 HEX-FELDERN 2 PUNKTE UNVERMEIDBAREN SCHADEN. CHARAKTERE IN DER UMGEBUNG ERHALTEN +1 HUNGER.

Attribute

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



BLUTMAGIE – QUIETUS



GESCHWINDIGKEIT



VERDUNKELUNG



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT

Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT

Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT

Stufe	1	2	3
EP Kosten	5	10	15