

MARIS

12

3

20

ST 100

GE 131

KO 131

INT 163

WEI 163

CH 121

KLERIKER

Waisenhaus der Hoffnung Abercrombie

Kleriker
Menschen
rechtschaffen gut

RW ST 0

RW GE 1

RW KO 1

RW IN 3

RW W 5

RW CH 3

TP Max 27

TP Schnitt 15

Bewegungsrate 9m

Übungsbonus 2

Erfahrungspunkte 900

weiblich

Aufenthaltort Abercrombie

☐ G5 Akrobatik

☐ G6 Arkane Kunde

☐ G6 Atheltik

☐ G7 Auftreten

☐ G7 Einschüchtern

☒ G8 Fingerfertigkeit

Geschichte

Heilkunde

Heimlichkeit

Mit Tieren umgehen

Motiv erkennen

Nachforschungen

Naturkunde

Religion

Täuschen

Überlebenskunst

Überzeugen

Wahrnehmung

Pas. Wahrnehmung

1

3

0

1

1

1

3

3

1

3

3

3

3

1

3

1

3

13



Sprachen

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