

Daphne, Jägerin und Richterin

Daphne ist die jüngste Tochter Mariannes. Sie ist eine Kämpferin, eine Jägerin, welche den Ruf des Blutes verspürt. So hat sie früh ihr Elternhaus verlassen und sich auf die Suche nach dem Bösen gemacht, dass sie immer wieder spürt und erkennt. Es gibt einige Jäger und Jägerinnen und eine Struktur, die sie unterstützt.

Ansonsten schreibt sie Reiseberichte und Abenteuergeschichten, von denen sie leben kann.

Von ihrer Mutter trennt sie sehr viel, aber zu Weihnachten kommt Daphne immer wieder nach Hause.

Welt:	Midgard	Konzept:	Jägerin	Seele:	Geist
Spezie:	Mensch	Körper:	Natur	Charakter:	Verstand

Traum	Wille	Vernunft	Instinkt
Macht	Macht	3 Macht	Macht
Punkte	3 Punkte	13 Punkte	7 Punkte 6
Leben (Lebenskr.)	4 Körper (Geschick)	4 Kern (Weisheit)	1 Zeit (Schnelligkeit) 2
Heilen	4 Verführen	3 Recherche	Ausweichen 3
Überleben	2 Akrobatik	5 Empathie	2 Heimlichkeit 2
Botanik	Zoologie	Philosophie	Mathematik
Idee (Kreativität)	1 Verstand (Logik)	4 Natur (Kraft)	3 Materie (Handwerk) 1
Wahrnehmung	2 Kulturkunde	2 Sport	2 Mechanik 1
Philologie	1 Elektrik	2 Waffenloser Kampf	4 Handarbeit 1
Politik	Informatik	4 Physik	Chemie
Raum (Orientier.)	Hülle (Aussehen)	2 Geist (Belesen)	3 Tod (Widerstand) 1
Fahrzeuge steuern	2 Kunst	1 Gassenwissen	2 Schusswaffen 2
Verwaltung	Rhetorik	2 Okkultismus	2 Waffenkampf 5
Orientierung	Schauspielerei	1 Psychologie	2 Theologie

Sprachen:

Englisch

magische Gaben:

Überzeugen auf Stufe 2

Schnell auf Stufe 1

Stark auf Stufe 1

Besitz:

Ihr Schwert: Eine alte, gut erhaltene Waffe mit einem Bonus von 2, wenn Daphne sie führt

Spezialisierungen:

Leben: Widerstandswürfe

Heilen: Wunden

Körper: Waffenkampf

Akrobatik: Fallen
Wald

Verstand: Okkultismus

Informatik: Hacken

Waffenloser Kampf: Treten

Waffenkampf: Schwert

Messer