



Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 1 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 7	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15	Erfahrung 0					

Schaden ☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Armbrust, leicht, Bolzen, leicht (20)	Nahkampf	+0 Fernkampf +0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlach, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder		

Reisekasse 1 GM

DIEBESKUNST		
Filigranes	0	Klettern 0 Lauschen 0
Schatten	0	Schleichen 0 Schlösser 0

Was sie kann, hat sie vor Schwarzfels gelernt, und sie ist nicht deswegen hier, sondern davor. Die Gesellschaft weiß das inzwischen, und es hat niemanden vertrieben. Darüber ist sie erstaunter, als sie zeigt.



Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 2 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 13	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	Erfahrung 1.500					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Armbrust, leicht, Bolzen, leicht (20)	Nahkampf	+0 Fernkampf +0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlach, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder		

Reisekasse 500 GM

DIEBESKUNST		
Filigranes	0	Klettern 0 Lauschen 0
Schatten	0	Schleichen 0 Schlösser 0

Drei Nächte in einem Grabhügel machen gesprächig, wenn sonst nichts zu tun ist. Sie hat Balinor erzählt, was sie niemandem erzählt, und war danach sicher, dass sie gehen müsse. Am Morgen hat er ihr das Seil gehalten, und die Sache war vorbei, bevor sie anfang.



Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 3 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13	Erfahrung 3.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Armbrust, leicht, Bolzen, leicht (20)	Nahkampf +0	Fernkampf +0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel +1	RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlach, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder		

Reisekasse 650 GM

DIEBESKUNST			
Filigranes 15	Klettern 87	Lauschen 3:6	
Schatten 10	Schleichen 20	Schlösser 10	

Sie geht hinten und zählt Ausgänge, was den anderen nicht auffällt und ihr das Leben angenehmer macht. Einmal hat sie eine Tür offengehalten, von der niemand wusste, dass sie da war. Gedankt hat es ihr keiner, weil keiner merkte, was fehlte.



Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 22	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12	Erfahrung 6.000					

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		BONI	
Waffe	Kurzsword, Dolch, Armbrust, leicht, Bolzen, leicht (20)	Nahkampf	+0 Fernkampf +0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1 RK-Bonus +0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues	
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlach, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder		

Reisekasse 800 GM

DIEBESKUNST					
Filigranes	20	Klettern	88	Lauschen	3:6
Schatten	15	Schleichen	25	Schlösser	15

Ihr Handwerk braucht sie hier selten, und das ist der Grund, warum sie bleibt. Die Gräber verlangen andere Fähigkeiten: Geduld, ein gutes Gehör, die Bereitschaft, lange still zu sein. Darin ist sie besser als in allem, wofür man sie früher bezahlt hat.

Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 5 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 29		Rüstungsklasse 7 [12]		Angriffsbonus +1		Rettungswurf 11		Erfahrung 12.000	

[illegible]

AUSRÜSTUNG	BONI
-------------------	-------------

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert	Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN Schnupfpulver des Erstickens (gefunden); Elfenumhang (gefunden); Langschwert +2 (gefunden)			
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder				
Reisekasse	950 GM				
Magisches	Schnupfpulver des Erstickens, Elfenumhang, Langschwert +2				

DIEBESKUNST

Filigranes	25	Klettern	89	Lauschen	4:6
Schatten	20	Schleichen	30	Schlösser	20

An einem einzigen Tag fand sie drei Dinge, und keines davon hat sie gesucht. Das Schwert hat sie behalten, den Umhang trägt sie, das Pulver hat sie eingeschlossen und einmal im Jahr nachgesehen, ob es noch da ist. Über den Tag sagt sie, er sei ihr unheimlich gewesen.

Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 6 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 35	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10	Erfahrung 24.000					

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
-------	-----------------------------

Rüstung Lederpanzer

Schild —

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe,
Ziegenleder

Reisekasse 1.100 GM

Magisches Schnupfpulver des Erstickens,
Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring
+1

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN Schutzring +1 (gefunden)

DIEBESKUNST

Filigranes **30** Klettern **90** Lauschen **4:6**

Schatten **25** Schleichen **35** Schlösser **25**

Der Ring war in einem Sack, den sonst niemand aufgemacht hätte. Sie trägt ihn links und nimmt ihn nie ab, auch nicht zum Schlafen. Wer sie danach fragt, bekommt zu hören, sie habe schlechte Erfahrungen mit dem Ablegen von Dingen.



Test	Score	Attribute
ST	12	Stärke
GE	12	Geschick
KO	15	Konstitution
IN	13	Intelligenz
WE	13	Weisheit
CH	12	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
42	7 [12]	+2	9	48.000

AUSRÜSTUNG	
Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
Rüstung	Lederpanzer
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder
Reisekasse	1.250 GM
Magisches	Schnupfpulver des Erstickens, Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring +1

BONI	
Nahkampf	+0
Fernkampf	+0
TP je Würfel	+1
RK-Bonus	+0
DAZUGEKOMMEN nichts Neues	

DIEBESKUNST

Filigranes 35	Klettern 91	Lauschen 4:6
Schatten 30	Schleichen 40	Schlösser 30

Seit einiger Zeit findet sie nichts mehr, und es stört sie weniger als die anderen. Was sie braucht, hat sie, und was darüber hinausgeht, macht das Bündel schwer. Auf Hohenfels hat sie zwei Angebote ausgeschlagen, für die andere ein Jahr arbeiten.

Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 8 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				
Trefferpunkte 46	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8	Erfahrung 96.000					

[illegible]

AUSRÜSTUNG BONI

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert	Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
Rüstung	Lederpanzer	TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0
Schild	—	DAZUGEKOMMEN nichts Neues			
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder				
Reisekasse	1.400 GM				
Magisches	Schnupfpulver des Erstickens, Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring +1				

DIEBESKUNST

Filigranes	40	Klettern	92	Lauschen	4:6
Schatten	35	Schleichen	45	Schlösser	35

Auf Xyntillan wurde gefragt, wer ging und wer blieb, und ihr Name fiel zuerst. Balinor hat widersprochen, bevor sie selbst etwas sagen konnte. Was danach geschah, hat sie nicht erleichtert, sondern beschäftigt, und es beschäftigt sie bis heute.

Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 9 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

Frage	Ergebnis	Eigenschaft
1	ST 12	Stärke
2	GE 12	Geschick
3	KO 15	Konstitution
4	IN 13	Intelligenz
5	WE 13	Weisheit
6	CH 12	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
48	7 [12]	+3	7	192.000

[illegible]

AUSRÜSTUNG BONI

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
Rüstung	Lederpanzer
Schild	—
Gepäck	Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag), Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3× Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe, Ziegenleder
Reisekasse	1.550 GM
Magisches	Schnupfpulver des Erstickens, Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring +1

AUSRÜSTUNG BONI

Nahkampf	+0	Fernkampf	+0
TP je Würfel	+1	RK-Bonus	+0

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

DIEBESKUNST

Filigranes 45	Klettern 93	Lauschen 5:6
Schatten 40	Schleichen 50	Schlösser 40

Am Friedhof hat sie zum ersten Mal seit Jahren wieder getan, wofür sie ausgebildet wurde, und es hat funktioniert wie immer. Danach ist sie eine Nacht lang weggeblieben. Niemand hat sie gesucht, und als sie zurückkam, war ihr Platz am Feuer frei.

Sira Aschensee

Assassinin der Stufe 10 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ST 12 Stärke	GE 12 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 12 Charisma				

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf	Erfahrung
50	7 [12]	+4	6	275.000

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Langschwert +2, Kurzschwert
-------	-----------------------------

Rüstung Lederpanzer

Schild —

Gepäck Rucksack (15 kg), 3× Wegrationen (Tag),
Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, 3×
Fackel, Diebeswerkzeug, Handschuhe,
Ziegenleder

Reisekasse 1.700 GM

Magisches Schnupfpulver des Erstickens,
Elfenumhang, Langschwert +2, Schutzring
+1

BONI

Nahkampf **+0** Fernkampf **+0**

TP je Würfel **+1** RK-Bonus **+0**

DAZUGEKOMMEN nichts Neues

DIEBESKUNST

Filigranes **50**

Klettern **94**

Lauschen **5:6**

Schatten **55** Schleichen **60** Schlösser **55**

Sie wusste, dass unten nichts liegt, was sie haben will, und ging trotzdem mit. Was sie mitgenommen hat, ist die Gewissheit, dass sie neunmal gezählt wurde und beim zehnten Mal auch. In ihrem alten Leben hat sie niemand gezählt.