Name	Cederion von Falkenberg

Ausbildung	Schwertrichter (Recke)		
Kultur	Selenia	Abstammung	Landadel
Rasse	Mensch	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	rot	Körpergröße	1,83 m
Augenfarbe	braun	Gewicht	72 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Burg Falkenberg

Schwächen	Ehrenkodex
Sprachen	Dragoreisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Selenia

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen	Segen der Mondkraft

Splitterpunkte	Normal 5					

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Zeit für Regeneration halbiert
Grad 2	
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
Grad 4:	

Erfahrungspunkte (EP)					
Gesamt	15	EP für nächsten Heldengrad	100		
		eingesetzt	15	offen	0

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	3	3	
Beweglichkeit	BEW	3	3	
Intuition	INT	1	1	
Konstitution	KON	3	3	
Mystik	MYS	1	1	
Stärke	STÄ	4	4	
Verstand	VER	3	3	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	8			GK + BEW
Initiative	INI	9			10 – INT
Lebenspunkte	LP	9	+1		GK + KON
Fokus	FO	6			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19		+3	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	19	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	19	+2		12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	7	0	BEW 3	STÄ 4	
Alchemie	4	0	MYS 1	VER 3	
Anführen	11	6	AUS 3	WIL 2	
Arkane Kunde	5	1	MYS 1	VER 3	
Athletik	9	2	BEW 3	STÄ 4	
Darbietung	5	0	AUS 3	WIL 2	
Diplomatie	10	4	AUS 3	VER 3	
Edelhandwerk	4	0	INT 1	VER 3	
Empathie	8	4	INT 1	VER 3	
Entschlossenheit	8	3	AUS 3	WIL 2	
Fingerfertigkeit	6	0	AUS 3	BEW 3	
Geschichte & Mythen	8	4	MYS 1	VER 3	
Handwerk	8	2	KON 3	VER 3	
Heilkunde	4	0	INT 1	VER 3	
Heimlichkeit	4	0	BEW 3	INT 1	
Jagdkunst	7	1	KON 3	VER 3	
Länderkunde	7	3	INT 1	VER 3	
Naturkunde	6	2	INT 1	VER 3	
Redegewandtheit	8	3	AUS 3	WIL 2	
Schlösser & Fallen	4	0	INT 1	BEW 3	
Schwimmen	7	0	STÄ 4	KON 3	
Seefahrt	6	0	BEW 3	KON 3	
Straßenkunde	4	0	AUS 3	INT 1	
Tierführung	10	4	AUS 3	BEW 3	
Überleben	5	1	INT 1	KON 3	
Wahrnehmung	5	2	INT 1	WIL 2	
Zähigkeit	11	6	KON 3	WIL 2	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Herausforderung	1	Anführen	kann Gegner herausfordern
Rede mit mir	1	Empathie	Boni gg. Gegner nach Einschätzen
Schwerpunkt Drachlinge	1	Gesch. & Myth.	+1 auf Drachlinge
Rüstungsträger I	1	Zähigkeit	Behinderung -1
Starker Schildarm	1	Zähigkeit	Behinderung -1

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	2	mutiger Ritter
Gefolge	-	
Kontakte	1	einige Landadelige
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	-	
Stand	3	Ritter des Kaisers
Vermögen	2	reichlicher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Attraktiv	+1 Einstellung anderer
Hoher Geist. Widerstand	+2 GW
Hoher Körperl. Widerstand	+2 KW
Robust	+1 LP
Zielstrebig	Boni fü Erlangung von Ziel
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Gesellig	verschafft temp. Kontakte

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	3
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	6
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	7	Handg.	3	4	-	8	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Langschwert	13	Klingenwaffen	3	4	-	11	1W6+4	Scharf 2
Streithammer	10	Hiebwaffen	3	4	-	14	2W6+3	Scharf 2, Vielseitig
Dolch	10	Klingenwaffen	3	1	-	9	1W6+1	Wurftauglich

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
Lederschild	11	Klingenwaffen	1	4	-	1	Defensiv 2

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Verteidiger	1	Klingenw.	Aktive Abwehr für Freunde

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Platte, leicht	2	2	0	2
Lederschild	1	0	0	1
Summe	3	2	0	3

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	0
Lunare	20
Kupfer	0

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.