Name	Danuar Schattensegel

Ausbildung	Heiler		
Kultur	Albischer Seebund	Abstammung	
Rasse	Alb	Geschlecht	M
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Mondzeichen	Omen des schw. Mondes

Splitterpunkte	Normal 4					

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch, Schwertalbisch,Lingua Dracis
Kulturkunde	Albischer Seebund

Heldengrad	2
maximales Attribut	+2
maximale Fertigkeitspunkte	9

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Wurf wiederholen
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	200	EP für nächsten Heldengrad	100		
		eingesetzt	199	offen	1

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	3	3	
Beweglichkeit	BEW	3	4	+1
Intuition	INT	3	3	
Konstitution	KON	1	1	
Mystik	MYS	4	4	
Stärke	STÄ	1	3	+2
Verstand	VER	3	5	+2
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	8			GK + BEW
Initiative	INI	7			10 – INT
Lebenspunkte	LP	6			GK + KON
Fokus	FO	17	+5		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	22	+2	+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	21	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	17	+2		12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	8	1	BEW 4	STÄ 3	
Alchemie	14	4	MYS 4	VER 5	
Anführen	5	0	AUS 3	WIL 2	
Arkane Kunde	15	6	MYS 4	VER 5	
Athletik	5	0	BEW 4	STÄ 1	
Darbietung	5	0	AUS 3	WIL 2	
Diplomatie	8	0	AUS 3	VER 5	
Edelhandwerk	8	0	INT 3	VER 5	
Empathie	14	6	INT 3	VER 5	
Entschlossenheit	11	6	AUS 3	WIL 2	
Fingerfertigkeit	7	0	AUS 3	BEW 4	
Geschichte & Mythen	11	2	MYS 4	VER 5	
Handwerk	6	0	KON 1	VER 5	
Heilkunde	17	9	INT 3	VER 5	
Heimlichkeit	7	0	BEW 4	INT 3	
Jagdkunst	6	0	KON 1	VER 5	
Länderkunde	8	0	INT 3	VER 5	
Naturkunde	10	2	INT 3	VER 5	
Redegewandtheit	7	2	AUS 3	WIL 2	
Schlösser & Fallen	7	0	INT 3	BEW 4	
Schwimmen	4	0	STÄ 3	KON 1	
Seefahrt	8	3	BEW 4	KON 1	
Straßenkunde	6	0	AUS 3	INT 3	
Tierführung	7	0	AUS 3	BEW 4	
Überleben	5	1	INT 3	KON 1	
Wahrnehmung	8	3	INT 3	WIL 2	
Zähigkeit	4	1	KON 1	WIL 2	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Beruhigen	1	Empathie	gg. Zustände
Felddiagnose	1	Heilkunde	5 Minuten für +3
Heilungsgeschick	1	Heilkunde	Missl & verheerend -3
Lebensretter	1	Heilkunde	senkt Sterbend +1/EG
Atem d. Sterbenden	1	Todesmagie	+3 für Diagnose von Gift, Krankheit, Magie
Übertragung der Kraft	1	Stärkungsmagie	Ausweitung auf WIL Gefährten
Herr der Geister	2	Todesmagie	+3 auf Beschwörung/Bannen
Begabter Heiler	2	Heilkunde	SP = + VER
Artefaktkunde	1	Arkane Kunde	Kann Artefakte identifizieren
Heilung fördern	2	Heilkunde	+2 LP bei NRegeneration
Beruhigen	1	Empathie	gegen Angsterfüllt
Eiserner Wille	1	Entschl.	+3 gegen Störungen

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	2	
Gefolge	0	
Kontakte	3	
Kreatur	0	
Mentor	0	
Rang	0	
Relikt	1	Dolch (+1 Schaden)
Stand	0	
Vermögen	2	
Zuflucht	0	

Stärken	Wirkung
Dämmersicht	Dunkelheit -2
Scharfes Gehör	Wahrnehmung +2
Attraktivität	Einstellung +1
Balance	+2 auf Balance-Proben
Erwählter der Geister	Sympathische Geister
Giftresistenz	+2 gegen Gift
Krankheitsresistenz	+2 gegen Krankheiten
Erhöhter Fokuspool	Fokus + 5

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
2x Leichter Heiltrank (4 LP)		2x Starker Heiltrank (8 LP)	

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	9	2	4	3		5	1W6	
Dolch	13	6	4	3		6	1W6+2	Wurftauglich

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			3	1			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Tuchrüstung	1	0	0	0
Summe	1	0	0	0

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

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Stärkungsmagie	13	6	4	3	
Todesmagie	18	9	4	5	
			4		
			4		
			4		
			4		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Ausdauer stärken	Stärkung	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		224	1
Geh noch nicht	Tod	2	21	K8V2	5	Berührung	kan.		231	8
Geisterblick	Tod	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		231	1
Geistersprache	Tod	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.		231	4
Hauch der Geister	Tod	0	15	K1	1	Berührung	kan.		233	1
Schwächeanfall	Tod	1	KW Ziel	K8V2	6	5m	kan.		244	8
Lebensraub	Tod	3	KW	12V3	10	Berührung			235	0
Untote bannen	Tod	3	KW	8V2	7	10m			249	0
Untote erheben	Tod	3	24	12V3	5 Min.	Berührung	1 Tag		249	0
Schwächeanfall	Stärkung	2	KW	K8V2	6	5m	kan.		244	8
Eiserne Aura	Stärkung	2	21	K8V2	9	Zauberer	kan.		226	8