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 3					

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch, Schwertalbisch
Kulturkunde	Albischer Seebund

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

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	15	EP für nächsten Heldengrad	85		
		eingesetzt	15	offen	0

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS		3	
Beweglichkeit	BEW		3	
Intuition	INT		3	
Konstitution	KON		1	
Mystik	MYS		4	
Stärke	STÄ		1	
Verstand	VER		3	
Willenskraft	WIL		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	12			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	17		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	17			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	15			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	5	1	BEW 3	STÄ 1	
Alchemie	11	4	MYS 4	VER 3	
Anführen	5	0	AUS 3	WIL 2	
Arkane Kunde	10	3	MYS 4	VER 3	
Athletik	4	0	BEW 3	STÄ 1	
Darbietung	5	0	AUS 3	WIL 2	
Diplomatie	6	0	AUS 3	VER 3	
Edelhandwerk	6	0	INT 3	VER 3	
Empathie	10	4	INT 3	VER 3	
Entschlossenheit	9	4	AUS 3	WIL 2	
Fingerfertigkeit	6	0	AUS 3	BEW 3	
Geschichte & Mythen	9	2	MYS 4	VER 3	
Handwerk	4	0	KON 1	VER 3	
Heilkunde	12	6	INT 3	VER 3	
Heimlichkeit	6	0	BEW 3	INT 3	
Jagdkunst	4	0	KON 1	VER 3	
Länderkunde	6	0	INT 3	VER 3	
Naturkunde	8	2	INT 3	VER 3	
Redegewandtheit	7	2	AUS 3	WIL 2	
Schlösser & Fallen	6	0	INT 3	BEW 3	
Schwimmen	2	0	STÄ 1	KON 1	
Seefahrt	7	3	BEW 3	KON 1	
Straßenkunde	6	0	AUS 3	INT 3	
Tierführung	6	0	AUS 3	BEW 3	
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

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen		
Gefolge		
Kontakte		
Kreatur		
Mentor		
Rang		
Relikt		
Stand		
Vermögen		
Zuflucht		

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

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

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	4	0	3	1		5	1W6	
Dolch	9	3	3	3		6	1W6+1	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	6	1	4	1	
Todesmagie	13	6	4	3	
			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