

Name

Rasse
Kultur
Abstammung
Ausbildung
Variante
Haar-/Fellfarbe
Augenfarbe
Hautfarbe
Geschlecht
Körpergröße
Gewicht
Geburtsort
Aussehen



Heldengrad

Maximales Attribut	
Max. Fertigkeitspunkte	
Widerstands-Bonus	
Maximaler Bonus	

Erfahrungspunkte (EP)	
Gesamt	
Eingesetzt	
Offen	
Nächster Heldengrad	

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

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

Splitterpunkte

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

Schwächen

Stärken	Wirkung

Mondzeichen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	
Grad 2	
Grad 3	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken einer Gefährten-Splittergabe: Probe und Widerstand +5 statt +3; Schaden -8 statt -5
Grad 4	

Ressourcen	Bedeutung
Ansehen <small>Wert</small> 	
Kontakte <small>Wert</small> 	
Stand <small>Wert</small> 	
Vermögen <small>Wert</small> 	
Gefolge <small>Wert</small> 	
Kreatur <small>Wert</small> 	
Mentor <small>Wert</small> 	
Rang <small>Wert</small> 	
Relikt <small>Wert</small> 	
Zufucht <small>Wert</small> 	

Muttersprache
 Weitere Sprachen:

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik			BEW	STÄ	
Alchemie			MYS	VER	
Anführen			AUS	WIL	
Arkane Kunde			MYS	VER	
Athletik			BEW	STÄ	
Darbietung			AUS	WIL	
Diplomatie			AUS	VER	
Edelhandwerk			INT	VER	
Empathie			INT	VER	
Entschlossenheit			AUS	WIL	
Fingerfertigkeit			AUS	BEW	
Geschichte & Mythen			MYS	VER	
Handwerk			KON	VER	

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Heilkunde			INT	VER	
Heimlichkeit			BEW	INT	
Jagdkunst			KON	VER	
Länderkunde			INT	VER	
Naturkunde			INT	VER	
Redegewandtheit			AUS	WIL	
Schlösser & Fallen			INT	BEW	
Schwimmen			STÄ	KON	
Seefahrt			BEW	KON	
Straßenkunde			AUS	INT	
Tierführung			AUS	BEW	
Überleben			INT	KON	
Wahrnehmung			INT	WIL	
Zähigkeit			KON	WIL	

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Meisterschaft	Schw.				Wirkung
Schwerpunkte:					

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Meisterschaft	Schw.				Wirkung
Schwerpunkte:					

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Meisterschaft	Schw.				Wirkung
Schwerpunkte:					

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Meisterschaft	Schw.				Wirkung
Schwerpunkte:					

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Meisterschaft	Schw.				Wirkung
Schwerpunkte:					

Sonstige Fertigkeiten			
Meisterschaft	Fertigk.	Schw.	Wirkung

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Meisterschaft	Schw.				Wirkung
Schwerpunkte:					

Magieschule	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Modifikatoren/Notizen	Fokus									
			MYS												
			MYS												
			MYS												
			MYS												
			MYS												
			MYS												
			MYS												
			MYS												

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Wirkung	Seite	Kan.