Name	Edyrra die Nebelgraue

Ausbildung	Waldläuferin		
Kultur	Wächterbund	Abstammung	Kriegsvolk
Rasse	Vargin	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	dunkelgrau	Körpergröße	2,12 m
Augenfarbe	gelb	Gewicht	78 kg
Hautfarbe	dunkelgrau	Geburtsort	Vangaras Faust

Mondzeichen	Der Blitz

Splitterpunkte	Normal					
	3					

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

Schwächen	Scheu im Umgang mit anderen Personen, Sehnsucht nach dem Leben im Orden, Ehrenkodex
Sprachen	Dragoreisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Wächterbund

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Handlung -4 Ticks (mind. 3)
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	2	2	
Beweglichkeit	BEW	4	4	
Intuition	INT	3	3	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	2	2	
Stärke	STÄ	3	3	
Verstand	VER	2	2	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	6			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	10			GK + BEW
Initiative	INI	7			10 – INT
Lebenspunkte	LP	8			GK + KON
Fokus	FO	8			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	17		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	18	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	16			12 + KON + WILL

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

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Kühler Kopf	1	Entschloss.	Red. Malus bei Störungen
Geländekunde Wald	1	Überleben	+2 für Wald-Proben
SP Spuren verwischen	1	Heimlichk.	+1 auf Spuren verwischen
Schwerpunkt Hören	1	Wahrn.	+1 auf Hören
SP Kreaturen der Finsternis	1	Naturk.	+1 auf Kreaturen d. Finsternis
SP Pflanzenkunde	1	Naturk.	+1 auf Pflanzenkunde

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	1	regional bekannte Schattenläuferin
Gefolge	-	
Kontakte	1	einige Wächter/-innen
Kreatur	-	
Mentor	3	Mutter (Schattenläuferin d. Wächterbundes)
Rang	1	Wächterin: einfaches Mitglied des Ordens
Relikt	-	
Stand	1	angesehene Wächterin
Vermögen	0	einfacher Lebensstil
Zuflucht	1	Zimmer in der Heimatburg

Stärken	Wirkung
Ausdauernd	schwerer zu erschöpfen
Hoher GW	+2 GW
Natürlicher Rüst.	SR +1
Natürliche Waffe	echter Schaden in Handg.
Orientierungssinn	+3 auf Orientierung
Schmerzresistent	Wundabzüge -1
Zäh	verzögert Sterben

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-	Kompass	2
Decke	-	Handbeil	2
Wasserschlauch	-	Jagdmesser	1
Essgeschirr	-	Zunderschachtel	-
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		
Seil, 10 m	1		
Schleifstein	-		

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	7	Handg.	BKW 4	STÄ 3		5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Speer	13	Stangenw.	4	3		12	1W10+5	lang, Scharf 3, viels.
Langbogen	9	Schussw.	3	3		10	1W10+8	DD 1, Scharf 2, zweih.

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

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Ausfall	1	Stangenw.	Gegn. 3 Ticks abziehen
Umreißen	1	Stangenw.	Gegner umreißen

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

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

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

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	3
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Naturmagie	7	3	MYS 2	2	
			MYS 2		
			MYS 2		
			MYS 2		
			MYS 2		
			MYS 2		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Magischer Kompass	Natur	0	15	1	1T	Z	-	A, V	237	
Tiersinne	Natur	1	18	K4V1	2T	Z	kan.	A, KF, V, VF	247	