Name	Fasnirr der Wanderer

Ausbildung	Jünger Rahidis		
Kultur	Ashurmazaan	Abstammung	
Rasse	Varg	Geschlecht	M
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Mondzeichen	Freundschaft d. Trabanten

Splitterpunkte	Normal						
	3						

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch, Farukanisch
Kulturkunde	Ashurmazaan

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Kann Fertigkeitspunkte verleihen
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)		EP für nächsten Heldengrad	85
Gesamt	15	eingesetzt	offen 0

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	6			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	7			GK + BEW
Initiative	INI	9			10 – INT
Lebenspunkte	LP	8			GK + KON
Fokus	FO	12			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	16	-2	+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	18			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	16			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	5	0	BEW	STÄ	
Alchemie	8	0	MYS	VER	
Anführen	6	1	AUS	WIL	
Arkane Kunde	14	6	MYS	VER	
Athletik	5	0	BEW	STÄ	
Darbietung	5	0	AUS	WIL	
Diplomatie	7	0	AUS	VER	
Edelhandwerk	5	0	INT	VER	
Empathie	7	2	INT	VER	
Entschlossenheit	8	3	AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	4	0	AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	13	5	MYS	VER	
Handwerk	6	0	KON	VER	
Heilkunde	5	0	INT	VER	
Heimlichkeit	2	0	BEW	INT	
Jagdkunst	6	0	KON	VER	
Länderkunde	5	0	INT	VER	
Naturkunde	8	3	INT	VER	
Redegewandtheit	10	5	AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	2	0	INT	BEW	
Schwimmen	6	0	STÄ	KON	
Seefahrt	3	0	BEW	KON	
Straßenkunde	4	0	AUS	INT	
Tierführung	4	0	AUS	BEW	
Überleben	3	0	INT	KON	
Wahrnehmung	4	1	INT	WIL	
Zähigkeit	4	0	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Arkane Verteidigung I	1	Ark. Kunde	+3 auf Widerstand (Ident)
Eiserner Wille	1	Entschl.	+3 gegen Störungen
Büchernarr	1	Ark. Kunde	-1 Stunde bei Nachf.
Eiliger Schutz	1	Schutzma	-2 Ticks: Schutzzauber
Zauberschutz-Experte	1	Schutzma	+3 auf Identifizieren
Übertragung d. Kraft	1	Stärkung	WIL Gefährten (1xFokus)

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

Stärken	Wirkung
Ausdauernd	+3 gegen Erschöpft
Natürliche Rüstung	+1 auf SR
Natürliche Waffe	echter Schaden
Erhöhter Fokuspool	+5 Fokuspunkte
Gutes Gedächtnis	+3 auf Erinnern
Literat	Lesen & Schreiben
Priester	Unterliegt Kodex

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	2
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	0
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	5	0	1	4		5	1W6	
Keule	8	2	2	4		7	1W6+2	Primitiv

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			1	4			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Fell	0	1	0	0
Tuchrüstung	1	0	0	0
Summe	1	1	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.
Kampfmagie	11	3	4	4	
Schutzmagie	13	6	4	3	
Stärkungsmagie	11	3	4	4	
			4		
			4		
			4		

Fokus					

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Geisterdolch	Kampf	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		231	1
Magischer Schlag	Kampf	1	VTD	4V1	4	10m	-		237	4
Eiserne Aura	Schutz	2	21	K8V2	9	Zauberer	kan.		226	8
Kleiner Magieschutz	Schutz	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		234	1
Magische Rüstung	Schutz	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.		237	4
Aura der Entschloss.	Stärkung	1	18	K4V1	7	Zauberer	kan.		223	4
Ausdauer stärken	Stärkung	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		224	1