

Name	
Ausbildung	
Kultur	
Rasse	
Haarfarbe	
Augenfarbe	
Hautfarbe	

Abstammung	
Geschlecht	
Körpergröße	
Gewicht	
Geburtsort	

Mondzeichen	
Splitterpunkte	Normal

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

Schwächen	
Sprachen	
Kulturkunde	

Heldengrad	
maximales Attribut	
maximale Fertigkeitspunkte	

Erfahrungspunkte (EP)	
Gesamt	

EP für nächsten Heldengrad eingesetzt offen

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

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

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

Fertigkeiten	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	
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	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung

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

