Name	Jahet Goldfinger

Ausbildung	Seefahrer		
Kultur	Pashtar	Abstammung	
Rasse	Mensch	Geschlecht	
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Mondzeichen	Blutiges Antlitz d. Mondes

Splitterpunkte	Normal						
	5						

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

Schwächen	
Sprachen	
Kulturkunde	

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten

Grad 1	Schadensmali als Boni
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	100
Gesamt	15	eingesetzt 15	offen 0

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	7			GK + BEW
Initiative	INI	8			10 – INT
Lebenspunkte	LP	9		+1	GK + KON
Fokus	FO	8			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	17			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	18			12 + KON + WILL

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

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Kletteraffe	1	Athletik	
Aufmerksam	1	S&F	

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

Stärken	Wirkung
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Orientierungssinn	+3 auf Orientierung
Gleichgewichtssinn	+3 auf Balancing
Robust	+1 LP

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	4
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	6
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	10	Handg.	2	4	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Khopesh	12	Klingenw.	2	4	-	7	1W10+1	Scharf 2

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			2	4			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Umreißen	1	Handgem.	Gegner umreißen
Verwirrung	1	Klingenw.	Gegner verwirren

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.
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		

Fokus										

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.