Name	Selesha Maradoh

Ausbildung	Feuerruferin (Elementaristin)		
Kultur	Ashurmazaan	Abstammung	Höfling
Rasse	Mensch	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	schwarz	Körpergröße	1,66 m
Augenfarbe	goldbraun	Gewicht	58 kg
Hautfarbe	gebräunt	Geburtsort	Ezteraad

Mondzeichen	Geist der Gedanken

Splitterpunkte	Normal 5					

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

Schwächen	Ehrenkodex, Naivität
Sprachen	Farukanisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Ashurmazaan

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Fokus/Schaden umleiten
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	3	3	
Beweglichkeit	BEW	2	2	
Intuition	INT	2	2	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	4	4	
Stärke	STÄ	1	1	
Verstand	VER	3	3	
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	7			GK + KON
Fokus	FO	24	+10		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	15			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	18			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	17			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	3	0	BEW 2	STÄ 1	
Alchemie	7	0	MYS 4	VER 3	
Anführen	6	0	AUS 3	WIL 3	
Arkane Kunde	13	6	MYS 4	VER 3	
Athletik	3	0	BEW 2	STÄ 1	
Darbietung	8	2	AUS 3	WIL 3	
Diplomatie	10	4	AUS 3	VER 3	
Edelhandwerk	5	0	INT 2	VER 3	
Empathie	7	2	INT 2	VER 3	
Entschlossenheit	12	6	AUS 3	WIL 3	
Fingerfertigkeit	5	0	AUS 3	BEW 2	
Geschichte & Mythen	13	6	MYS 4	VER 3	
Handwerk	5	0	KON 2	VER 3	
Heilkunde	5	0	INT 2	VER 3	
Heimlichkeit	4	0	BEW 2	INT 2	
Jagdkunst	5	0	KON 2	VER 3	
Länderkunde	8	3	INT 2	VER 3	
Naturkunde	7	2	INT 2	VER 3	
Redegewandtheit	9	3	AUS 3	WIL 3	
Schlösser & Fallen	4	0	INT 2	BEW 2	
Schwimmen	3	0	STÄ 1	KON 2	
Seefahrt	4	0	BEW 2	KON 2	
Straßenkunde	8	3	AUS 3	INT 2	
Tierführung	5	0	AUS 3	BEW 2	
Überleben	4	0	INT 2	KON 2	
Wahrnehmung	5	0	INT 2	WIL 3	
Zähigkeit	5	0	KON 2	WIL 3	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Artefaktkunde	1	Arkane Kunde	Artefakte identifizieren
Eisener Wille	1	Entschloss.	+3 auf Abwehr bei Störung
Diplomat	1	Diplomatie	Einstellung gilt als +1
Sparsamer Zauberer	1	Felsmagie	FO -1 für Felsz.
Flammenherz	1	Feuermagie	+1 Schaden für Feuerz.
Büchernarr	1	Gesch. & Myth.	schnellere Recherche
Gezielte Zauber	1	Kampfmagie	Kampfgetümmel ignorieren
Sparsamer Zauberer	1	Feuermagie	FO -1 für Feuerzauber

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	1	einige Zauberer
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	2	Zepter +1 FW Schaden Feuermag.
Stand	2	ehrbare Zauberin
Vermögen	3	übermäßiger Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Attraktivität	+1 Einstellung anderer
Erhöhter Fokuspool x2	+10 FO
Erwählter der Feuerwesen	+1 Einstellung Feuerwesen
Literat	kann lesen/schreiben
Zielstrebig	Boni fü Erlangung von Ziel
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	3	Handg.	2	1	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Dolch	5	Klingenw.	2	1	-	6	1W6+1	

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			2	1			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe				

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

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	0
Lunare	40
Kupfer	0

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Bannmagie	10	3	4	3	
Felsmagie	12	6	4	2	
Feuermagie	13	6	4	3	
Kampfmagie	6	1	4	1	
Wassermagie	7	1	4	2	
Windmagie	9	2	4	3	

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Wahrer Blick	Bannm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	251	
Zauber behindern	Bannm.	0	GW	1	2 T	10m	-	A, R, V	253	
Magie erschöpfen	Bannm.	1	GW	4V1	4 T	10m	-	A, EF, R, V, VF	237	
Härte	Felsm.	0	15	K1	1 T	B	K	A, V	233	
Felsgeschoss	Felsm.	1	VTD	3V1	4 T	10m	-	A, EF, R, S, V, VF	228	
Felswesen rufen I	Felsm.	2	21	K8V2	4 T	Z	K	A, KF, V, VF	228	
Flamme	Feuerm.	0	15	1	1 T	B	30 Sek.	A, V, W	229	
Wärme	Feuerm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	251	
Feuerstrahl	Feuerm.	1	VTD	5V2	8 T	10m	-	A, EF, R, S, V, VF	228	
Flammende Waffe	Feuerm.	1	18	K4V1	2 T	B	K	A, KF, V, VF	229	
Flammenherrschaft	Feuerm.	2	21	K8V2	7 T	10m	K	A, EF, R, S, V, VF	229	
Geisterdolch	Kampfm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	231	
Katzenwäsche	Wasserm.	0	15	1	1 T	B	-	A, V	234	
Sanfter Fall	Windm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	240	
Stoß	Windm.	0	KW	1	2 T	5 m	-	A, R, V	246	