Name	Vedrana Sertin

Ausbildung	Mauerstürmerin		
Kultur	Mertalischer Städtebund	Abstammung	
Rasse	Zwerg	Geschlecht	W
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Mondzeichen	Der Blitz

Splitterpunkte	Normal						
	4						

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch, Mertalisch
Kulturkunde	Mertalischer Städtebund

Heldengrad	2
maximales Attribut	+2
maximale Fertigkeitspunkte	9

Mondzeichen-Fähigkeiten

Grad 1	-4 Ticks für eine Aktion (mind. 2)
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	200	eingesetzt 200	offen 0

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	2	2	
Beweglichkeit	BEW	3	5	+2
Intuition	INT	3	5	+2
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	2	2	
Stärke	STÄ	3	3	
Verstand	VER	1	2	+1
Willenskraft	WIL	4	4	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	4			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	10	+1		GK + BEW
Initiative	INI	-1	-6		10 – INT
Lebenspunkte	LP	6			GK + KON
Fokus	FO	12			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	25	+4	+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	20	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	20	+2		12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	17	9	BEW 5	STÄ 3	
Alchemie	4	0	MYS 2	VER 2	
Anführen	6	0	AUS 2	WIL 4	
Arkane Kunde	5	1	MYS 2	VER 2	
Athletik	13	5	BEW 5	STÄ 3	
Darbietung	8	2	AUS 2	WIL 4	
Diplomatie	4	0	AUS 2	VER 2	
Edelhandwerk	7	0	INT 5	VER 2	
Empathie	8	1	INT 5	VER 2	
Entschlossenheit	8	2	AUS 2	WIL 4	
Fingerfertigkeit	10	3	AUS 2	BEW 5	
Geschichte & Mythen	4	0	MYS 2	VER 2	
Handwerk	4	0	KON 2	VER 2	
Heilkunde	7	0	INT 5	VER 2	
Heimlichkeit	19	9	BEW 5	INT 5	
Jagdkunst	4	0	KON 2	VER 2	
Länderkunde	7	0	INT 5	VER 2	
Naturkunde	7	0	INT 5	VER 2	
Redegewandtheit	7	1	AUS 2	WIL 4	
Schlösser & Fallen	19	9	INT 5	BEW 5	
Schwimmen	5	0	STÄ 3	KON 2	
Seefahrt	7	0	BEW 5	KON 2	
Straßenkunde	13	6	AUS 2	INT 5	
Tierführung	7	0	AUS 2	BEW 5	
Überleben	11	4	INT 5	KON 2	
Wahrnehmung	15	6	INT 5	WIL 4	
Zähigkeit	6	0	KON 2	WIL 4	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Kletteraffe	1	Athletik	1 Fp pro 5 m (statt 3)
Leisetreter	1	Heimlichk	Laufen & Springen
Aufmerksam	1	S&F	WAH, +1 auf Fallen
Gerüchte aufschn	1	Straßenk	+3 bei Gerüchten
Schwarzmarkt	1	Straßenk	10% Feilschen statt 5%
Blitzreflexe	1	Akrobatik	INT +3 bei INI
Schattenherr	1	Schattenmagie	1 Stufe effektiver verhüllen
Gerüchte aufschnappen	1	Straßenkunde	+3 auf Gerüchte aufschnappen
Umgebungssinne (Stadt)	1	Wahrn.	+3 in einer Stadt
Abrollen	2	Akrobatik	Halber Fallschaden
Begabter Schleicher	2	Heimlichkeit	1 SP = Bonus BEW
Flinke Dietriche	2	S&F	10 Ticks Schlösserknacken

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	
Gefolge	0	
Kontakte	4	
Kreatur	0	
Mentor	0	
Rang	0	
Relikt	0	
Stand	0	
Vermögen	1	
Zuflucht	3	Verlassene Hütte

Stärken	Wirkung
Giftresistenz	+2 gegen Gifte
Robust	+1 LP
Orientierungssinn	+3 Orientierung
Verb. Ini	Ini -3
Flink	GSW +1

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
1x leichter Heiltrank			

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	8	0	5	3		5	1W6	
Kurzschwert	16	6	5	5		7	1W6+2	-
Wurfdolch	16	6	5	5		3	1W6+1	Nahkampftauglich

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

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Scharfschütze	1	Wurfw	Ignoriert Kampfgetümmel
Ausfall	1	Klingenw	Gegner verliert 3 Ticks

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.
Schattenmagie	13	6	2	5	
			2		
			2		
			2		
			2		
			2		

Fokus					

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Schattenmantel	Schatten	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.		241	4
Schattenspiel	Schatten	0	15	K1	2	5m	kan.		241	1
Schattenschleier	Schatten	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		242	1
Katzenaugen	Schatten	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.		233	4
Schattenwaffe	Schatten	1	18	K4V1	1	Berührung	kan.		242	4