Name	Wulfhard von Zwifels

Ausbildung	Klingenwächter		
Kultur	Wächterbund	Abstammung	
Rasse	Mensch	Geschlecht	M
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	Basargnomisch
Kulturkunde	Wächterbund

Heldengrad	
maximales Attribut	
maximale Fertigkeitspunkte	

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Wundabzüge = Bonus
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		EP für nächsten Heldengrad		
		eingesetzt		offen

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	8			GK + BEW
Initiative	INI	8			10 – INT
Lebenspunkte	LP	8			GK + KON
Fokus	FO	8			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	24		+5	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	19			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	18			12 + KON + WILL

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

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Unbeirrbar	1	Entschl	+3 Entschlossenheit
Schwerpunkt Untote	1	G&M	+1 bei Thema Untote
Opportunist	1	Stangenw	-3 Ticks bei Gelegenh.
Rüstungsträger I	1	Zähigkeit	-1 Behinderung Rüstung
Starker Schildarm	1	Zähigkeit	-1 Behinderung Schild

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

Stärken	Wirkung
Zus. Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Hoher GW	+2 GW
Literat	Lesen & Schreiben
Robust	+1 LP

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	2
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	3
Stangenwaffen	6
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	9	2	3	4		5	1W6	
Vangarastab	13	6	3	4		13	3W6+1	
Langschwert	10	3	3	4		8	1W6+4	

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

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Schuppe	+3	2	1(2)	2
Großschild	+2	0	1(2)	1
Summe	+5	2	2	3

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.
Todesmagie	9	6	1	2	
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Geisterblick	Tod	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		231	1
Schwächeanfall	Tod	1	KW Ziel	K8V2	6	5m	kan.		244	8