Name	Shadia Samtpfote/Giftzahn

Rasse	Mensch
Kultur	Aitushar (modifiziert)
Abstammung	Zauberer (modifiziert)
Ausbildung	Verwandlerin (modifiziert)
Variante	-
Haar-/Fellfarbe	schwarz
Augenfarbe	grünbraun (je nach Stimmung)
Hautfarbe	hellbraun
Geschlecht	weiblich
Körpergröße	172cm
Gewicht	63kg
Geburtsort	Nahashtab
Aussehen	Athletisch-schlanke Figur; langes, glänzendes, glattes Haar; mitunter katzenhaft anmutende Bewegungen; häufig ein verschmitzt-überlegenes Lächeln

Porträt / Wappen

SPLITTERMOND

Heldengrad	2

Maximales Attribut	+2
Max. Fertigkeitspunkte	9
Widerstands-Bonus	+2
Maximaler Bonus	+4

Erfahrungspunkte (EP)	
Gesamt	150
Eingesetzt	130
Offen	20
Nächster Heldengrad	300

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	28	10		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	20		3	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	21		1	12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	22		1	12 + KON + WILL

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

Splitterpunkte	gesamt	temporär							
	6								

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

Mondzeichen	Geist der Gedanken

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Umleitung von FO-Verlust auf LP und umgekehrt
Grad 2	Umwandlung von bis zu 3 Punkten Verzehrung in Erschöpfung
Grad 3	• Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte • Verstärken einer Gefährten-Splittergabe: Probe und Widerstand +5 statt +3; Schaden -8 statt -5
Grad 4	Umleitung FO-Kosten von Gefährten auf Splitterträger

Schwächen	Eitelkeit, Kodex, Verschwendungssüchtig

Stärken	Wirkung
Attraktivität	Einstellung des Gegenübers +1 (max. hilfsbereit)
2x Erhöhter Fokuspool	Je +5 FP
Gutes Gedächtnis	Proben für Erinnerung/Wissen +3
Konzentrationsstärke	Entschlossenheit +3 zur Wahrung der Konzentration
Priesterin	Fokusbezug von Gottheit statt aus der Natur
Robust	+1 LP pro Stufe
Soziales Gespür	Proben +2 im Rahmen Sozialer Konflikte
Zusätzliche Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte

Ressourcen		Bedeutung
Ansehen		kritisch betrachtet
Wert	-1	tritt meist als bekennende (ehemalige) Dirne auf
Kontakte		weitreichende Kontakte und viele Freunde
Wert	4	Untergrund-Kontakte in quasi jede größere Stadt
Stand		Bürgerin mit Bürgerrechten oder vergleichbar
Wert	0	Bürgerin der Stadt Nahashtab/Aitushar/Farukan
Vermögen		exklusiv
Wert	5	Laufende Einkünfte aus Handel mit "Wissen"
Gefolge		
Wert	0	
Kreatur		
Wert	0	
Mentor		
Wert	0	
Rang		
Wert	0	
Relikt		
Wert	0	
Zuflucht		
Wert	0	

Muttersprache	Farukanisch
Weitere Sprachen:	Basargnomisch

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GSW	INI	VTD	GW	KW
5	2	2	3	5	1	2	4	7	8	20	21	22

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	3		B 2	S 1	
Alchemie	10	3	M 5	V 2	
Anführen	9		A 5	W 4	
Arkane Kunde	10	3	M 5	V 2	
Athletik	3		B 2	S 1	
Darbietung	9		A 5	W 4	
Diplomatie	11	4	A 5	V 2	
Edelhandwerk	4		I 2	V 2	
Empathie	6	2	I 2	V 2	
Entschlossenheit	15	6	A 5	W 4	
Fingerfertigkeit	7		A 5	B 2	
Geschichte & Mythen	9	2	M 5	V 2	
Handwerk	5		K 3	V 2	
Heilkunde	4		I 2	V 2	
Heimlichkeit	5	1	B 2	I 2	
Jagdkunst	5		K 3	V 2	

Fertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Länderkunde	6	2	I 2	V 2	
Naturkunde	4		I 2	V 2	
Redegewandtheit	13	4	A 5	W 4	
Schlösser & Fallen	4		I 2	B 2	
Schwimmen	4		S 1	K 3	
Seefahrt	5		B 2	K 3	
Straßenkunde	11	4	A 5	I 2	
Tierführung	7		A 5	B 2	
Überleben	5		I 2	K 3	
Wahrnehmung	9	3	I 2	W 4	
Zähigkeit	10	3	K 3	W 4	

Kampffertigkeit	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Stangenwaffen		6			

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Fertigkeit

Meisterschaft	Schw.	Wirkung

Schwerpunkte:

Kampffertigkeiten

Meisterschaft	Fertigk.	Schw.	Wirkung

Sonstige Fertigkeiten

Meisterschaft	Fertigk.	Schw.	Wirkung

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GSW	INI	VTD	GW	KW

Waffe	Wert	FP	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Reichw.	Merkmale
Waffenlos		Handg.	BEW	STÄ				–	Entwaffnend 1, Umklammern

Rüstung / Schild	VTD+	SR	Beh.	Tick+	Merkmale
Summe 1					
Summe 2					

Ausrüstung	Last

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

Atemholen benutzt (Kont. Akt.: 8 Ticks → 10+ KON Betäubungsschaden geheilt)

Vermögen	
Solare	
Lunare	
Kupfer	

Wertgegenstände

Magieschule	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Modifikatoren/Notizen
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Magiemeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GSW	INI	VTD	GW	KW

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

© 2016 Uhrwerk Verlag, Köln. Verfielfältigung zur privaten Nutzung gestattet.