Name	Asherah

Ausbildung	Kundschafterin		
Kultur	Badashan	Abstammung	
Rasse	Mensch	Geschlecht	W
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Mondzeichen	Das zweite Gesicht

Splitterpunkte	Normal	6				

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch, Farukanisch
Kulturkunde	Badashan

Heldengrad	2
maximales Attribut	+2
maximale Fertigkeitspunkte	9

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	
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	200	EP für nächsten Heldengrad	100		
		eingesetzt	198	offen	2

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS	1	1	
Beweglichkeit	BEW	3	5	+2
Intuition	INT	4	6	+2
Konstitution	KON	4	4	
Mystik	MYS	1	1	
Stärke	STÄ	3	5	+2
Verstand	VER	2	2	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	9	+1		GK + BEW
Initiative	INI	1	-3		10 – INT
Lebenspunkte	LP	9			GK + KON
Fokus	FO	6			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	24	+2		12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	18	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	20	+2		12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	16	6	BEW 5	STÄ 5	
Alchemie	3	0	MYS 1	VER 2	
Anführen	3	0	AUS 1	WIL 2	
Arkane Kunde	3	0	MYS 1	VER 2	
Athletik	13	3	BEW 5	STÄ 5	
Darbietung	3	0	AUS 1	WIL 2	
Diplomatie	3	0	AUS 1	VER 2	
Edelhandwerk	8	0	INT 6	VER 2	
Empathie	8	0	INT 6	VER 2	
Entschlossenheit	3	1	AUS 1	WIL 2	
Fingerfertigkeit	8	2	AUS 1	BEW 5	
Geschichte & Mythen	3	0	MYS 1	VER 2	
Handwerk	6	0	KON 4	VER 2	
Heilkunde	10	2	INT 6	VER 2	
Heimlichkeit	18	9	BEW 5	INT 4	
Jagdkunst	14	8	KON 4	VER 2	
Länderkunde	8	0	INT 6	VER 2	
Naturkunde	12	4	INT 6	VER 2	
Redegewandtheit	3	0	AUS 1	WIL 2	
Schlösser & Fallen	11	0	INT 6	BEW 5	
Schwimmen	9	0	STÄ 5	KON 4	
Seefahrt	9	0	BEW 5	KON 4	
Straßenkunde	7	0	AUS 1	INT 6	
Tierführung	6	0	AUS 1	BEW 5	
Überleben	14	6	INT 6	KON 4	
Wahrnehmung	14	6	INT 6	WIL 2	
Zähigkeit	8	2	KON 4	WIL 2	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Umgebungssinne	1	Wahrnehmung	+3 im Wald
Leisetreter	1	Heimlichk	Laufen & Springen
Nat. Umgebung	1	Heimlichk	+1 in Natur
Unermüdl. Verfolger	1	Jagdkunst	+1 FP pro km
Stehaufmännchen	1	Akrobatik	Aufstehen ohne GA
Begabter Schleicher	2	Heimlichkeit	SP = + Beweg.
Blitzreflexe	1	Akrobatik	INT -3
Begabter Spurenleser	2	Jagdkunst	SP = + Verstand
Absolutes Gehör	1	Wahrnehmung	+3 Darbietung
Geländekunde (Wald)	1	Überleben	+2 im Wald

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	
Gefolge	0	
Kontakte	0	
Kreatur	0	
Mentor	0	
Rang	0	
Relikt	2	Bogen
Stand	0	
Vermögen	0	
Zuflucht	0	

Stärken	Wirkung
Zus. Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Flink	Gschw. +1
Orientierungssinn	+3 Orientierung
Scharfe Sicht	+2 auf Sicht

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	9
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	9
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	9	Handg. 3	BEW	STÄ 3		5	1W6	Entw., Stumpf, Umkl
Kurzbogen	21	9	5	6	+1	6	1W10+2	DD1, Sch2, ZH
Khopesh	19	9	5	5		7	1w10+1	Scharf 2

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			4	3			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Schnellschütze	1	Schussw.	1 Tick schneller Bereitmachen
Umreißen	1	Klingenw.	Kann Gegner umreißen
Ausfall	1	Klingenw.	Gegner verliert 3 Ticks
Scharfschütze	1	Schussw.	Ignoriert Kampfgetümmel

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Gezielte Treffer	2	Klingenw.	Ignoriert 2 SR
Zielschuss	2	Schussw.	+1W6 Schaden nach Zielen

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Leichte Lederrüstung	2	0	1	0
Summe	2	0	1	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.
			MYS 1		
			MYS 1		
			MYS 1		
			MYS 1		
			MYS 1		
			MYS 1		

Fokus

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