| Name | Danuar Schattensegel |
|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ausbildung | Heiler | | |
| Kultur | Albischer Seebund | Abstammung | |
| Rasse | Alb | Geschlecht | M |
| Haarfarbe | | Körpergröße | |
| Augenfarbe | | Gewicht | |
| Hautfarbe | | Geburtsort | |

| | |
|---|---|
| Mondzeichen | Omen des schw. Mondes |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Splitterpunkte | Normal 4 | | | | | |

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

| | |
|---|---|
| Schwächen | |
| | |
| | |
| Sprachen | Basargnomisch, Schwertalbisch,Lingua Dracis |
| | |
| Kulturkunde | Albischer Seebund |

| | |
|---|---|
| Heldengrad | 2 |
| maximales Attribut | +2 |
| maximale Fertigkeitspunkte | 9 |

| Mondzeichen-Fähigkeiten | |
|---|---|
| Grad 1 | Wurf wiederholen |
| Grad 2 | |
| Grad 3 | • Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte<br>• 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 | 199 | offen | 1 |

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

| Abgeleitete Werte | | Wert | mod. | temp. | |
|---|---|---|---|---|---|
| Größenklasse | GK | 5 | | | Rasse |
| Geschwindigkeit | GSW | 8 | | | GK + BEW |
| Initiative | INI | 7 | | | 10 – INT |
| Lebenspunkte | LP | 6 | | | GK + KON |
| Fokus | FO | 17 | +5 | | 2 x (MYS + WIL) |
| Verteidigung | VTD | 22 | +2 | +1 | 12 + BEW + STÄ ± Rasse |
| Geistiger Widerstand | GW | 21 | +2 | | 12 + VER + WILL |
| Körperl. Widerstand | KW | 17 | +2 | | 12 + KON + WILL |

| Fertigkeiten | Wert | Punkte | Att 1 | Att 2 | mod. |
|---|---|---|---|---|---|
| Akrobatik | 8 | 1 | BEW 4 | STÄ 3 | |
| Alchemie | 14 | 4 | MYS 4 | VER 5 | |
| Anführen | 5 | 0 | AUS 3 | WIL 2 | |
| Arkane Kunde | 15 | 6 | MYS 4 | VER 5 | |
| Athletik | 5 | 0 | BEW 4 | STÄ 1 | |
| Darbietung | 5 | 0 | AUS 3 | WIL 2 | |
| Diplomatie | 8 | 0 | AUS 3 | VER 5 | |
| Edelhandwerk | 8 | 0 | INT 3 | VER 5 | |
| Empathie | 14 | 6 | INT 3 | VER 5 | |
| Entschlossenheit | 11 | 6 | AUS 3 | WIL 2 | |
| Fingerfertigkeit | 7 | 0 | AUS 3 | BEW 4 | |
| Geschichte & Mythen | 11 | 2 | MYS 4 | VER 5 | |
| Handwerk | 6 | 0 | KON 1 | VER 5 | |
| Heilkunde | 17 | 9 | INT 3 | VER 5 | |
| Heimlichkeit | 7 | 0 | BEW 4 | INT 3 | |
| Jagdkunst | 6 | 0 | KON 1 | VER 5 | |
| Länderkunde | 8 | 0 | INT 3 | VER 5 | |
| Naturkunde | 10 | 2 | INT 3 | VER 5 | |
| Redegewandtheit | 7 | 2 | AUS 3 | WIL 2 | |
| Schlösser & Fallen | 7 | 0 | INT 3 | BEW 4 | |
| Schwimmen | 4 | 0 | STÄ 3 | KON 1 | |
| Seefahrt | 8 | 3 | BEW 4 | KON 1 | |
| Straßenkunde | 6 | 0 | AUS 3 | INT 3 | |
| Tierführung | 7 | 0 | AUS 3 | BEW 4 | |
| Überleben | 5 | 1 | INT 3 | KON 1 | |
| Wahrnehmung | 8 | 3 | INT 3 | WIL 2 | |
| Zähigkeit | 4 | 1 | KON 1 | WIL 2 | |

| Meisterschaften | Schw. | Fertigk. | Wirkung |
|---|---|---|---|
| Beruhigen | 1 | Empathie | gg. Zustände |
| Felddiagnose | 1 | Heilkunde | 5 Minuten für +3 |
| Heilungsgeschick | 1 | Heilkunde | Missl & verheerend -3 |
| Lebensretter | 1 | Heilkunde | senkt Sterbend +1/EG |
| Atem d. Sterbenden | 1 | Todesmagie | +3 für Diagnose von Gift, Krankheit, Magie |
| Übertragung der Kraft | 1 | Stärkungsmagie | Ausweitung auf WIL Gefährten |
| Herr der Geister | 2 | Todesmagie | +3 auf Beschwörung/Bannen |
| Begabter Heiler | 2 | Heilkunde | SP = + VER |
| Artefaktkunde | 1 | Arkane Kunde | Kann Artefakte identifizieren |
| Heilung fördern | 2 | Heilkunde | +2 LP bei NRegeneration |
| Beruhigen | 1 | Empathie | gegen Angsterfüllt |
| Eiserner Wille | 1 | Entschl. | +3 gegen Störungen |
| | | | |
| | | | |

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

| Stärken | Wirkung |
|---|---|
| Dämmersicht | Dunkelheit -2 |
| Scharfes Gehör | Wahrnehmung +2 |
| Attraktivität | Einstellung +1 |
| Balance | +2 auf Balance-Proben |
| Erwählter der Geister | Sympathische Geister |
| Giftresistenz | +2 gegen Gift |
| Krankheitsresistenz | +2 gegen Krankheiten |
| Erhöhter Fokuspool | Fokus + 5 |
| | |

| Ausrüstung | Last | Ausrüstung | Last |
|---|---|---|---|
| 2x Leichter Heiltrank (4 LP) | | 2x Starker Heiltrank (8 LP) | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

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

| Waffen | Wert | Fertigk. | Att 1 | Att 2 | mod. | WGS | Schaden | Merkmale |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Waffenlos | 9 | 2 | 4 | 3 | | 5 | 1W6 | |
| Dolch | 13 | 6 | 4 | 3 | | 6 | 1W6+1 | Wurftauglich |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

| Schild | Wert | Fertigk. | INT | STÄ | mod. | VTD+ | Merkmale |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 3 | 1 | | | |

| Kampfmeisterschaft | Schw. | Fertigk. | Wirkung |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| 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. |
|---|---|---|---|---|---|
| Stärkungsmagie | 13 | 6 | 4 | 3 | |
| Todesmagie | 18 | 9 | 4 | 5 | |
| | | | 4 | | |
| | | | 4 | | |
| | | | 4 | | |
| | | | 4 | | |

| Fokus | |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Zauber | Schule | Grad | Schw. | Fokus | ZD | RW | WD | Verstärkung | Seite | Kan. Pkt. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ausdauer stärken | Stärkung | 0 | 15 | K1 | 1 | Zauberer | kan. | | 224 | 1 |
| Geh noch nicht | Tod | 2 | 21 | K8V2 | 5 | Berührung | kan. | | 231 | 8 |
| Geisterblick | Tod | 0 | 15 | K1 | 1 | Zauberer | kan. | | 231 | 1 |
| Geistersprache | Tod | 1 | 18 | K4V1 | 1 | Zauberer | kan. | | 231 | 4 |
| Hauch der Geister | Tod | 0 | 15 | K1 | 1 | Berührung | kan. | | 233 | 1 |
| Schwächeanfall | Tod | 1 | KW Ziel | K8V2 | 6 | 5m | kan. | | 244 | 8 |
| Lebensraub | Tod | 3 | KW | 12V3 | 10 | Berührung | | | 235 | 0 |
| Untote bannen | Tod | 3 | KW | 8V2 | 7 | 10m | | | 249 | 0 |
| Untote erheben | Tod | 3 | 24 | 12V3 | 5 Min. | Berührung | 1 Tag | | 249 | 0 |
| Schwächeanfall | Stärkung | 2 | KW | K8V2 | 6 | 5m | kan. | | 244 | 8 |
| Eiserne Aura | Stärkung | 2 | 21 | K8V2 | 9 | Zauberer | kan. | | 226 | 8 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |