Name	Leandris Thyakos

Ausbildung	Verwandlerin		
Kultur	Ioria	Abstammung	
Rasse	Gnom	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, Iorisch
Kulturkunde	Ioria

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	3	3	
Beweglichkeit	BEW	1	1	
Intuition	INT	3	5	+2
Konstitution	KON	2	3	+1
Mystik	MYS	4	5	+1
Stärke	STÄ	1	1	
Verstand	VER	3	3	
Willenskraft	WIL	3	4	+1

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	3			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	4			GK + BEW
Initiative	INI	5			10 – INT
Lebenspunkte	LP	6			GK + KON
Fokus	FO	28	+10		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	20	+2		12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	21	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	21	+2		12 + KON + WILL

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

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Faszinieren	1	Darbietung	Zuschauer -1 WAH
Ablenken	1	Redegew.	Redeg statt Darb. Ablenk
Blick i. d. Dunkelheit	1	Schattenm	keine Abzüge eig. Zaub.
Bevorzugte Gestalt*	1	Verwandl	+3 auf Verwandlung
Sparsamer Zauberer	1	Verwandl	-1 erschöpft / verzehrt
Übertragung der Kraft	1	Stärkungsm	Ausweiten der Wirkung
Artefaktkunde	1	AK	Kann Artefakte identifizieren
Begabter Künstler	2	Darbietung	1 SP = Bonus AUS
Haut des Tieres	2	Verwandlungsm	+6 statt +3 auf Verwandlung
Schützende Schatten	2	Schattenm	+3 auf alle Widerstände gegen Lichtm
*Frettchen			

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

Stärken	Wirkung
Feensinn	+6 Orientierung (Fee)
Flink	Gschw. +1
Hoher GW	GW+2
2x Erhöhter Fokuspool	+10 Fokuspunkte
Konzentrationsstärke	+3 gegen Ablenkungen

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

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	5	3	1	1		5	1W6	
Dolch	12	6	1	5		6	1W6+1	Wurftauglich

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

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
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	19	9	5	5	
Stärkungsmagie	12	6	5	1	
Verwandlungsmagie	17	9	5	3	
			4		
			4		
			4		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Schattenmantel	Schatten	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.		241	4
Schattenpfeil	Schatten	2	VTD	6V2	7	10m	-		241	0
Schattenspiel	Schatten	0	15	K1	2	5m	kan.		241	1
Ausdauer stärken	Stärkung	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		224	1
Zunge des Diplomaten	Stärkung	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.		253	4
Kleintierform	Verwandlung	2	21	K8V2	4	Zauberer	kan.		234	8
Krallen	Verwandlung	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		234	1
Rindenhaut	Verwandlung	1	18	K4V1	3	Zauberer	kan.		240	4
Sicht verbessern	Stärkung	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.		244	4
Vogelform	Verwandlung	3	24	K12V3	9	Zauberer	kan.		250	12
Nachtsicht	Schatten	3	24	K12V3	9	Zauberer	kan.		239	12
Schattenschleier	Schatten	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		242	1
Haarfarbe	Verwandlung	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		232	1