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	6				

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch
Kulturkunde	Wächterbund

Heldengrad	2
maximales Attribut	+2
maximale Fertigkeitspunkte	9

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	200	EP für nächsten Heldengrad	100		
		eingesetzt	199	offen	1

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	8			GK + BEW
Initiative	INI	5	-3		10 – INT
Lebenspunkte	LP	10	+2		GK + KON
Fokus	FO	8			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	29	+2	+5	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	21	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	20	+2		12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	10	0	BEW 4	STÄ 6	-2
Alchemie	3	0	MYS 1	VER 2	
Anführen	11	6	AUS 2	WIL 3	
Arkane Kunde	5	2	MYS 1	VER 2	
Athletik	13	5	BEW 4	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	14	9	AUS 2	WIL 3	
Fingerfertigkeit	6	0	AUS 2	BEW 4	-2
Geschichte & Mythen	6	3	MYS 1	VER 2	
Handwerk	5	0	KON 3	VER 2	
Heilkunde	4	0	INT 2	VER 2	
Heimlichkeit	6	0	BEW 4	INT 2	-2
Jagdkunst	5	0	KON 3	VER 2	
Länderkunde	8	4	INT 2	VER 2	
Naturkunde	5	1	INT 2	VER 2	
Redegewandtheit	9	4	AUS 2	WIL 3	
Schlösser & Fallen	6	0	INT 2	BEW 4	-2
Schwimmen	9	0	STÄ 6	KON 3	
Seefahrt	7	0	BEW 4	KON 3	-2
Straßenkunde	4	0	AUS 2	INT 2	
Tierführung	6	0	AUS 2	BEW 4	-2
Überleben	9	4	INT 2	KON 3	
Wahrnehmung	8	3	INT 2	WIL 3	
Zähigkeit	15	9	KON 3	WIL 3	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Unbeirrbar	1	Entschl	+3 Entschlossenheit
Schwerpunkt Untote	1	G&M	+1 bei Thema Untote
Herausforderung	1	Anführen	Kann Gegner herausfordern
Rüstungsträger I	1	Zähigkeit	-1 Behinderung Rüstung
Starker Schildarm	1	Zähigkeit	-1 Behinderung Schild
Untotenjäger	2	Todesmagie	+3 gegen Untote
Begabter Sturkopf	2	Entschl.	1 SP = Bonus WIL
Rüstungsträger II	2	Zähigkeit	- Tickzuschlag

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
Zus. Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Hoher GW	+2 GW
Literat	Lesen & Schreiben
2x Robust	+2 LP
Zäh	Doppelt bis Verlust GS
Verbesserte Initiative	INT - 3 für INI

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	2
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	6
Stangenwaffen	9
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	12	2	4	6		5	1W6	Stumpf, Umklammern
Vangarastab	19	9	4	6		13	3W6+1	LW, Vielseitig, Wuchtig
Langschwert	16	6	4	6		8	1W6+4	Scharf 2

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
Großschild	17	9	2	6	-	+2	Defensiv 2

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Verteidigungswirbel	1	Klingenw	VTD + 2 bei nächstem Angriff
Opportunist	1	Stangenw	-3 Ticks bei GA
Umreißen	2	Stangenw	Kann Gegner umreißen

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

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

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	9	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
Untote bannen	Tod	3	KW	8V2	7	10m	-		249	0