Name																	
Ausbildung									-]								
Kultur				Abstamn	กแทฐ												
Rasse			Geschlec														
Haarfarbe	be				öße			N	londze	ichen							
Augenfarbe																	
				Gewicht Geburtsc	ort				Splitterpunkte Normal								
									Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3,								
Schwächen							Heldengrad				Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen Mondzeichen-Fähigkeiten						
											ichen-Fä	ähigkeite	n				
						maximales Attribut			Grad 1 Grad 2								
Sprachen						Attribut			1				z 2:1 für Gefährten ohne				
Kulturkunde						maximale			9	iau 3	Splitterpunkte						
Kulturkunde						Fertigkeitspunkte					• Verstärken eines Gefährten-Splittergabe:						
Erfahrungspu	nkte (E	P)		EP für	nächs	ten Held	ad				Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5						
Gesamt		,			gesetzt				G	rad 4:	Scriac	acii o stati	. 3				
Attribute		Start	Wert	mod.		eitete W	erte		Wer	t	mod.	temp.					
Ausstrahlung	AUS					nklasse		GK					Rasse				
Beweglichkeit						nwindigkeit GSW							GK + BEW				
Intuition	INT				Initiat								10 – INT				
Konstitution	KON					nspunkte LP							GK + KON				
Mystik	MYS				Fokus								2 x (MYS + WIL)				
Stärke	STÄ					idigung VTD							12 + BEW + STÄ ± Rasse				
Verstand	VER					ger Wide							12 + VER + WILL				
Willenskraft	WIL				Korpe	rl. Wideı	stand	KW					12 + KON + WILL				
Fertigkeiten		Wei	t Punk	kte Att	1 Att	2 mo	d.	Meister	schaf	ten	Schw.	Fertigk.	Wirkung				
Akrobatik				BE\	W ST	Ä											
Alchemie				MY													
Anführen				AU													
Arkane Kunde				MY													
Athletik				BE\													
Darbietung				AU													
Diplomatie Edelhandwerk	,		-	IN.													
Empathie	`			IN.													
Entschlossenh	neit			AU													
Fingerfertigke				AU													
Geschichte &		n		MY	/S VE	R											
Handwerk	,			КО	N VE	R											
Heilkunde				IN.	T VE	R											
Heimlichkeit				BE\	W IN	Т											
Jagdkunst				КО	N VE	R											
Länderkunde				IN.				Ressour		Wert		Вє	edeutung				
Naturkunde				IN.				Ansehei									
Redegewandt				AU				Gefolge									
Schlösser & Fa	allen		-	IN.				Kontakt	e								
Schwimmen				ST				Kreatur									
Seefahrt				BE\				Mentor									
Straßenkunde				AU				Rang									
Tierführung Überleben				AU IN				Relikt									
Wahrnehmun	ď			IN.				Stand Vermög	on								
vvanrnenmun Zähigkeit	ಕ			KO				Zuflucht									
Zariigkeit				KU	I VV			Zunucni	•								

Stärken	Wirku	ıng	Ausrüstung					Last		i ng Last		
Kampffertigk. FF	Waffer	1	We	ert Fer	tigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Me	rkmale
Handgemenge	landgemenge Waffenlos					BEW	STÄ					
Hiebwaffen												
Kettenwaffen												
Klingenwaffen Stangenwaffen												
Schusswaffen	Schild		We	rt Fer	tigk.	INT	STÄ	mod.	VTD	+	Merkm	ale
Wurfwaffen												
и с : 1 с) A (* 1					1 0	C 1	- · · ·	\ A (*	
Kampfmeisterschaft	t Schw. Fe	ertigk.	Wirk	ung	K	amptm	eisters	cnaft	Schw.	Fertigk.	Wir	kung
Rüstungen	VTD+ SR	Beh. T	Γick+	Lebensp	unkte		۸ta	mholer	henut:	,+	Vei	rmögen
Rustungen				Unverlet		0			Denatz			lare
				Angeschl		-1						nare
				Verletzt		-2					Ku	pfer
				Schwer v								
Summe				Todgewe	iht	-8						
Magieschulen			Wert	Punkte	Att 1	Att 2	. mod	d. F	okus			
					MYS							
					MYS							
					MYS							
					MYS							
					MYS							
Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD		RW	WD	Ve	rstärkung	Seite	Kan. Pkt.