Name	

Ausbildung			
Kultur		Abstammung	
Rasse		Geschlecht	
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Schwächen	
Sprachen	
Kulturkunde	

Heldengrad	
maximales Attribut	
maximale Fertigkeitspunkte	

Erfahrungspunkte (EP)					
Gesamt		EP für nächsten Heldengrad			
		eingesetzt		offen	

Mondzeichen	

Splitterpunkte	Normal						

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

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:	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS			
Beweglichkeit	BEW			
Intuition	INT			
Konstitution	KON			
Mystik	MYS			
Stärke	STÄ			
Verstand	VER			
Willenskraft	WIL			

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK				Rasse
Geschwindigkeit	GSW	0			GK + BEW
Initiative	INI				10 – INT
Lebenspunkte	LP	0			GK + KON
Fokus	FO				2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD				12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW				12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW				12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	0		BEW	STÄ	
Alchemie	0		MYS	VER	
Anführen	0		AUS	WIL	
Arkane Kunde	0		MYS	VER	
Athletik	0		BEW	STÄ	
Darbietung	0		AUS	WIL	
Diplomatie	0		AUS	VER	
Edelhandwerk	0		INT	VER	
Empathie	0		INT	VER	
Entschlossenheit	0		AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	0		AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	0		MYS	VER	
Handwerk	0		KON	VER	
Heilkunde	0		INT	VER	
Heimlichkeit	0		BEW	INT	
Jagdkunst	0		KON	VER	
Länderkunde	0		INT	VER	
Naturkunde	0		INT	VER	
Redegewandtheit	0		AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	0		INT	BEW	
Schwimmen	0		STÄ	KON	
Seefahrt	0		BEW	KON	
Straßenkunde	0		AUS	INT	
Tierführung	0		AUS	BEW	
Überleben	0		INT	KON	
Wahrnehmung	0		INT	WIL	
Zähigkeit	0		KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung

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

Stärken	Wirkung

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	
Hiebwaffen	
Kettenwaffen	
Klingenwaffen	
Stangenwaffen	
Schusswaffen	
Wurfwaffen	

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos		Handg.	BEW	STÄ				
	0							

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe	0	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.
	0		MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus

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