Name	Sialdis aus Sunjas Schar

Ausbildung	Speermaid		
Kultur	Zwingard	Abstammung	
Rasse	Mensch	Geschlecht	W
Haarfarbe	Blond	Körpergröße	191 cm
Augenfarbe	Braun	Gewicht	80 kg
Hautfarbe	Blass	Geburtsort	Sunnafest

Mondzeichen	Omen des schw. Mondes

Splitterpunkte	Normal 6					

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch, Zwingardisch
Kulturkunde	Zwingard

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 • 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	200	offen	0

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	9			GK + BEW
Initiative	INI	1	-3		10 – INT
Lebenspunkte	LP	8			GK + KON
Fokus	FO	8			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	27	+2	+3	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	20	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	18	+2		12 + KON + WILL

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

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Sammeln	1	Anführen	gg. Zustände
Legendensänger	1	G&M	+3 Darbietung Legenden
Eiserne Konzentr.	1	Kampfm	+3 Entschlossenheit
Verteidiger	1	Stangenw	AA für andere (-3), 2m
Blitzreflexe	1	Akrobatik	INT -3 bei INI
Schn w. a. d. Beinen	1	Zähgkeit	+1 LP / Ruhephase
Starker Schildarm I	1	Zähigkeit	Beh. -1 bei Schild
Wildnisläufer	1	Überleben	20% schneller reisen
Geschossmagie	1	Kampfmagie	Zauber auf Wurfwaffen
Eiliger Schutz	1	Schutzmagie	1 FO verz. = -2 Ticks
Inspirieren	2	Anführen	+1 nach Rede
Starker Schildarm II	2	Zähigkeit	Tickzuschl. -1 bei Schild

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
Priester	Unterliegt Kodex
Robust	+1 LP
Zielstrebig	+2 im Kampf gg. Böses

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	4
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	0
Stangenwaffen	9
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	6

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	13	4	6	3		5	1W6	
Valkyrja-Speer	21	9	6	6		8	1W10+2	-
Valkyrja-Speer (Wurf)	15	6	6	3		7	1W10+2	DD2

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
Rundschild	18	9	6	3	-	+2	Defensiv 2

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Starker Wurfarm	1	Wurfw	Reichweite verdoppelt
Opportunist	1	Stangenw	Gelegenh. -3 Ticks
Schmetterschlag	2	Stangenw	verursacht Benommen

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Rundschild	+2	0	2 (3)	0 (1)
Leichte Kette	+1	1	0	1
Summe	+3	1	2	1

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.
Kampfmagie	10	6	2	2	
Schutzmagie	11	6	2	3	
			2		
			2		
			2		
			2		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Flammende Waffe	Kampf	1	18	K4V1	2	Berührung	kan.		229	4
Geisterdolch	Kampf	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		231	1
Kleiner Magieschutz	Schutz	0	15	K1	1	Zauberer	kan.		234	1
Magische Rüstung	Schutz	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.		237	4
Feuerstrahl	Kampf	2	VTD	5V2	8	10	-		228	0
Steinhaut	Schutz	2	21	K8V2	9	Zauberer	kan.		246	8