Name								
Rasse	Kultur	Abstammung	Ausbildung					
<u>Größe</u>	Gewicht	<u>H</u> aare	Augen					
Besondere Merkmale								
Attr	ibute	Kulturku	nde und Sprachen					
Mod Start Aktuell	Mod Start Aktuell							
Ausstrahlung	Mystik							
Beweglichkeit	Stärke							
Intuition	Verstand							
Konstitution	Willenskraft							
Abgeleitete E	igenschaften	Stärken						
Bonus Gesamt	Bonus Gesamt							
Größenklasse	Fokus (MYS+WIL)*2							
Geschwindigkeit GK+BEW	Verteidigung 12+BEW+STÄ							
Initiative 10-INT	G. Widerstand 12+VER+WIL							
Lebenspunkte GK+KON	K. Widerstand 12+KON+WIL							
Erfah		So	chwächen					
Gesamt Investiert	Guthaben Heldengrad							
Mondzeichen un	d Splitterpunkte							
Mondzeichen			Fertigkeiten					
Fähigkeit Variable 1		•	Rang Mod. Gesamt					
Verstärkt		Akrobatik	BEW STÄ					
Geheime Gabe		Alchemie	MYS VER					
		Anführen	AUS WIL					
		Arkane Kunde	MYS VER					
* Mondzeichen einsetzen	* Ein Widerstandswert +3	Athletik	BEW STÄ					
* +3 auf eine Probe	* Schaden (eine Quelle) -5	Darbietung	AUS WIL					
Ressour	cen	Diplomatie	AUS VER					
Ansehen	Rang	Edelhandwerk	INT VER					
Gefolge	Relikt	Empathie	INT VER					
Kontakte	Stand	Entschlossenheit	AUS WIL					
Kreatur	Vermögen	Fingerfertigkeit	AUS BEW					
Mentor	Zuflucht	Geschichten/Mythen	MYS VER					
		Handwerk	KON VER					
Meister	schaften	Heilkunde	INT VER					
		Heimlichkeit	BEW INT					
		Jagdkunst	KON VER					
		Länderkunde	INT VER					
		Naturkunde	INT VER					
		Redegewandtheit	AUS WIL					
		Schlösser und Fallen	INT BEW					
		Schwimmen	STÄ KON					
		Seefahrt	BEW KON					
		Straßenkunde	AUS INT					
		Tierführung	AUS BEW					
		Überleben	INT KON					
		Wahrnehmung	INT WIL					
		Zähigkeit	KON WIL					

Waffen											
			Attr. 1	Attr. 2	Angriff	WGS	RW	Schaden	Abwehr		Merkmale
Kampffert	igkeiten						istung				Kampfwerte
** 1					ľ	VTD SI	R TICKS	BE	Merkmale		
Handgemenge Hiebwaffen											Initiative
Kettenwaffen											Verteidigung (Rüstung)
Klingenwaffen											Verteidigung (Rüstung)  Körperliche Abwehr
Schusswaffen											Geistige Abwehr
Stangenwaffen											Bewegungsweite
Wurfwaffen		Gesamt									Ausweichen
					·	·	·				
		Gesundhe	it							No	tizen
Unverletzt						T					
Angeschlagen (-	1)										
Verletzt (-2)	-/										
Schwer Verletzt	(-4)										
Todgeweiht (-8)											
					Mai	ctorce	chafte	n			
					IVICI	StCIS	ciiaite	11			
			Ge	folgs	sleute	/Krea	tur/V	erbünde	te		
Namo											
Name							Тур _				
AUS	MYS	GK		VTI	) <u> </u>		Gesundl	heit			Fokus
BEW	STÄ _	GSW		SR	<u> </u>			$\Box$	$\Pi$	(o) (-1)	
INT	VER _	LP		GW	_	<u> </u>				(-2) (-4)	
KON	WIL _	FO		KW	_					(-8)	
Waffen		Wert Schaden	WGS	INI		Merkm	iale	Fertig	keiten		
								<u> </u>			
Meisterschaften								<u> </u>			_
								_			
								Notize	en/Ausrüstun	g	
7auha-											
Zauber											
								_			

Zaubers	ciiuic	.11					1	weisterschaften	1,	okus	
n .	MYS	wil	Rang	Wert	-						
Bannmagie	MYS	WIL									
Beherrschungsmagie	MYS	BEW						_			+
Bewegungsmagie	MYS	VER									+
Erkenntnismagie	MYS	KON			-						+
Felsmagie	MYS	AUS		<u></u>							
Feuermagie	MYS	AUS									
Heilungsmagie	MYS	AUS									
Illusionsmagie	MYS	STÄ			-						
Kampfmagie	MYS	AUS					7-				
Lichtmagie	MYS	AUS					La	uber Verbessern			
Naturmagie		INT			Auslös			Je 3 EG -1 = Tick, Maximal 2 mal.			
Schattenmagie	MYS							Je 1 EG - 1, beliebig oft, Kosten mindestens 1.			
Schicksalsmagie	MYS	AUS					Fokus	Je 2 EG -1, beliebig oft, Kosten mindestens 1.			
Schutzmagie	MYS							Je 1 EG, noch einmal Grundreichweite. Beliebig oft.			+
Stärkungsmagie	MYS	STÄ			Schade			Je 1 EG = +1 Schaden. Beliebig oft.	$\vdash$		
Todesmagie	MYS	VER			Verstäi			Je nach Zauber.			
Verwandlungsmagie	MYS	KON				rter Fol		Je 3 EG Kosten - (K)1V1. Beliebig oft, Kosten mind. E1 oder K1			
Wassermagie	MYS	INT				ngsbere		Je 3 EG noch einmal Grundwirkungsbereich. Beliebiug oft.			
Windmagie	MYS	VER			Wirku	ngsdau	er	Je 2EG noch einmal Grundwirkungdauer. Beliebig oft.			
						Za	uber				
Name			Wert	SG	Kosten		W.Dauer	Zauberwirkung			
Tume								Zaubei wirkung			
-											
		1		+-							
										, , )	
·											

Meisterschaften

**Fokus** 

Zauberschulen

## Ausrüstung Artefakte, Meisterstücke und ähnliches Grade Beschreibung Verbrauchsgüter Anzahl Wirkung Verbraucht **Gold und Wertsachen** Tränke und Kräuter Besitztümer Solare Lunare Kupfer Juwelen, Schmuck etc. \_ Notizen, Hintergrund und Ereignisse