Name	Danuar Schattensegel

Ausbildung	Heiler		
Kultur	Albischer Seebund	Abstammung	Priester
Rasse	Alb	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	braun	Körpergröße	1,74 m
Augenfarbe	grün	Gewicht	57 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Xilliar

Mondzeichen	Omen des schw. Mondes

Splitterpunkte	Normal					
	3					

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch, Vintial
Kulturkunde	Albischer Seebund

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	SL zur Wurfwiederholung zwingen
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	15	EP für nächsten Heldengrad	100		
		eingesetzt	15	offen	0

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	8			GK + BEW
Initiative	INI	7			10 – INT
Lebenspunkte	LP	6			GK + KON
Fokus	FO	17	+5		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	16		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	17			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	15			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	5	1	BEW 3	STÄ 1	
Alchemie	11	4	MYS 4	VER 3	
Anführen	5	0	AUS 3	WIL 2	
Arkane Kunde	13	6	MYS 4	VER 3	
Athletik	4	0	BEW 3	STÄ 1	
Darbietung	5	0	AUS 3	WIL 2	
Diplomatie	8	2	AUS 3	VER 3	
Edelhandwerk	6	0	INT 3	VER 3	
Empathie	12	6	INT 3	VER 3	
Entschlossenheit	9	4	AUS 3	WIL 2	
Fingerfertigkeit	6	0	AUS 3	BEW 3	
Geschichte & Mythen	9	2	MYS 4	VER 3	
Handwerk	5	1	KON 1	VER 3	
Heilkunde	13	6	INT 3	VER 3	1
Heimlichkeit	6	0	BEW 3	INT 3	
Jagdkunst	4	0	KON 1	VER 3	
Länderkunde	6	0	INT 3	VER 3	
Naturkunde	9	3	INT 3	VER 3	
Redegewandtheit	7	2	AUS 3	WIL 2	
Schlösser & Fallen	6	0	INT 3	BEW 3	
Schwimmen	4	2	STÄ 1	KON 1	
Seefahrt	7	3	BEW 3	KON 1	
Straßenkunde	6	0	AUS 3	INT 3	
Tierführung	6	0	AUS 3	BEW 3	
Überleben	5	1	INT 3	KON 1	
Wahrnehmung	8	3	INT 3	WIL 2	
Zähigkeit	4	1	KON 1	WIL 2	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Beruhigen	1	Empathie	gg. Zustände
Felddiagnose	1	Heilkunde	5 Minuten für +3
Heilungsgeschick	1	Heilkunde	Missl & verheerend -3
Lebensretter	1	Heilkunde	senkt Sterbend +1/EG
Atem d. Sterbenden	1	Todesmagie	+3 für Diagnose von Gift, Krankheit, Magie
Geisterkenner	1	Todesmagie	+3 Bemerken oder Identif. von Geisterwesen
Artefaktkunde	1	Ark. Kunde	Fähigkeiten von Artefakten identifizieren

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	3	angesehener Heiler
Gefolge	-	
Kontakte	2	dankbare und wertschätzende Alben
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	2	Strukturgeber: Lebenskraft stärken
Stand	0	einfacher Seealb
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Dämmersicht	Lichtverh. +2 Stufen
Scharfes Gehör	Hören +2
Attraktivität	Einstellung verbessern
Gleichgewichtssinn	+3 auf Balance-Proben
Erwählter der Geister	Mehr Symp. v. Geistern
Giftresistenz	Boni gegen Gifte
Krankheitsresistenz	Boni gg. Krankh.
Erhöhter Fokuspool	+5 Fokus
Gutes Gedächtnis	Erinnern +3

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-	Heilerbesteck (Satz)	1
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		
Gegengift, leicht	-		
Heiltrank, schwach (4 LP)	-		

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	4	0	3	1		5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Dolch	8	2	3	3		6	1W6+1	Wurffähig

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			3	1			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Tuchrüstung	1	0	0	0
Summe	1	0	0	0

Lebenspunkte	
Unverletzt	0
Angeschlagen	-1
Verletzt	-2
Schwer verletzt	-4
Todgeweiht	-8

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	5
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Stärkungsmagie	6	1	4	1	
Todesmagie	13	6	4	3	
			4		
			4		
			4		
			4		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Ausdauer stärken	Stärkung	0	15	K1	1	Zauberer	kan.	A, V	224	
Geh noch nicht	Tod	2	21	K8V2	5	Berührung	kan.	A, KF, V, VF	231	
Geisterblick	Tod	0	15	K1	1	Zauberer	kan.	A, V	231	
Geistersprache	Tod	1	18	K4V1	1	Zauberer	kan.	A, KF, V, VF	231	
Hauch der Geister	Tod	0	15	K1	1	Zauberer	kan.	A, V, W	233	
Schwächeanfall	Tod	1	KW Ziel	K8V2	6	5 m	kan.	A, KF, R, V, VF	244	
Härte	Stärkung	0	15	K1	1	Berührung	kan.	A, V	233	