Name	Huuimona

Ausbildung	Heiler		
Kultur	Mahaluu	**Abstammung**	Seefahrer
Rasse	Mensch	**Geschlecht**	männlich
Haarfarbe	schwarz	**Körpergröße**	175 m
Augenfarbe	schwarz	**Gewicht**	65 kg
Hautfarbe	gebräunt	**Geburtsort**	Waka Bounaroaki

Mondzeichen	Freundschaft der Trabanten

Splitterpunkte	Normal	5				

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

Schwächen	Aberglaube
Sprachen	Olelo; Basargnomisch
Kulturkunde	Mahaluu

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten

Grad 1	Fertigkeitspunkte an Gefährten verleihen
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	2	2	
Intuition	INT	3	3	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	3	3	
Stärke	STÄ	1	1	
Verstand	VER	4	4	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	7			GK + BEW
Initiative	INI	7			10 – INT
Lebenspunkte	LP	7			GK + KON
Fokus	FO	10			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	15			12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	20	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	16			12 + KON + WILL

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

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Beruhigen	1	Empathie	Zustände heilen, s. S. 113
Felddiagnose	1	Heilkunde	+3 Heilkunde nach Unters.
Schwerp. Heilkr. best.	1	Heilkunde	+1 Heilkräuter bestimmen
Schwerp. Krankheiten	1	Heilkunde	+1 gg. Krankheiten
Typus Leben	1	Heilungsmagie	+1 auf Zauber mit Typ Leben
Schwerp. KS./Zut. sammeln	1	Naturkunde	+1 auf Sammeln von Kr. und Zut.
Schwerp. Pflanzenkunde	1	Naturkunde	+1 auf Pflanzenkunde

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	2	viele Patienten
Kreatur	1	gesprächiger Papagei
Mentor	1	Medizinmann des Wakas
Rang	-	
Relikt	1	Ahnenschlagstock, +1 Schaden
Stand	1	gern gesehener Heiler
Vermögen	1	mit Geschenken versorgt
Zuflucht	1	Familienhütte auf Unaroaki

Stärken	Wirkung
Erhöhte Fokusregen.	x3 WIL in Ruhephase
Feine Nase	+2 auf Riechen
Hoher Geist. Widerst.	+2 GW
Krankheitsresistenz	+2 KW, +3 Zäh gg. Krankh.
Scharfe Sicht	+2 auf Sehen
Zielstrebig	Boni auf Erlangung von Ziel
Zus. Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-	Jagdmesser	1
Decke	-	Gegengift, leicht	-
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		
Verbandszeug	-		
Heilkraut (4 Schaden heilen)	-		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	1
Hiebwaffen	2
Kettenwaffen	
Klingenwaffen	
Stangenwaffen	
Schusswaffen	1
Wurfwaffen	

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	4	1	2	1		5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Ahnenschlagstock	5	2	2	1		6	1W6+3	Stumpf
Blasrohr, klein	6	1	3	2		4	1W6	Durchdr. 2, Primitiv, Treffs.

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

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Summe				

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.
Heilungsmagie	12	6	3	3	
Naturmagie	9	3	3	3	
Stärkungsmagie	5	1	3	1	
			3		
			3		
			3		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Ausdauer stärken	Stärkungsm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	224	
Erfrischung	Heilungsm.	0	15	K1	1 T	B	K	A, V	227	
Geh noch nicht	Heilungsm.	1	21	K8V2	5 T	B	K	A, KF, V, VF	231	
Leichte Heilung	Heilungsm.	2	21	8V2	2 T	B	-	A, EF, V, VF	235	
Magischer Kompass	Naturmagie	0	15	1	1 T	Z	-	A, V	237	
Wachstum	Naturmagie	1	18	4V1	3 T	5 m	-	A, EF, R, V, VF	250	