Name	Keira Alvios

Ausbildung	Protectorin (Schattenklinge)		
Kultur	Mert. Städtebund	Abstammung	Gesindel
Rasse	Mensch	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	dunkelbraun	Körpergröße	1,79 m
Augenfarbe	braun	Gewicht	64 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Aylantha

Mondzeichen	Das zweite Gesicht

Splitterpunkte	Normal 5					

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

Schwächen	Hochmut
Sprachen	Mertalisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Mertalischer Städtebund

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Überraschung ignorieren
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	2	2	
Beweglichkeit	BEW	4	4	
Intuition	INT	4	4	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	2	2	
Stärke	STÄ	2	2	
Verstand	VER	1	1	
Willenskraft	WIL	3	3	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	10	+1	-1	GK + BEW
Initiative	INI	6			10 – INT
Lebenspunkte	LP	8	+1		GK + KON
Fokus	FO	10			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	18		+2	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	16			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	17			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	9	3	BEW 4	STÄ 2	
Alchemie	3	0	MYS 2	VER 1	
Anführen	5	0	AUS 2	WIL 3	
Arkane Kunde	4	1	MYS 2	VER 1	
Athletik	8	2	BEW 4	STÄ 2	
Darbietung	6	1	AUS 2	WIL 3	
Diplomatie	4	1	AUS 2	VER 1	
Edelhandwerk	5	0	INT 4	VER 1	
Empathie	11	6	INT 4	VER 1	
Entschlossenheit	8	3	AUS 2	WIL 3	
Fingerfertigkeit	9	3	AUS 2	BEW 4	
Geschichte & Mythen	3	0	MYS 2	VER 1	
Handwerk	3	0	KON 2	VER 1	
Heilkunde	5	0	INT 4	VER 1	
Heimlichkeit	14	6	BEW 4	INT 4	
Jagdkunst	3	0	KON 2	VER 1	
Länderkunde	8	3	INT 4	VER 1	
Naturkunde	5	0	INT 4	VER 1	
Redegewandtheit	7	2	AUS 2	WIL 3	
Schlösser & Fallen	9	1	INT 4	BEW 4	
Schwimmen	4	0	STÄ 2	KON 2	
Seefahrt	6	0	BEW 4	KON 2	
Straßenkunde	12	6	AUS 2	INT 4	
Tierführung	6	0	AUS 2	BEW 4	
Überleben	6	0	INT 4	KON 2	
Wahrnehmung	13	6	INT 4	WIL 3	
Zähigkeit	6	1	KON 2	WIL 3	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Gegner durchschauen I	1	Empathie	Boni gg. durchschauten Gegner
Unauffällig	1	Heimlichkeit	leicht in Menge untertauchen
Gerüchte aufschnappen	1	Straßenkunde	+3 auf Gerüchte aufschnappen
Schwerpunkt Orientierung	1	Straßenkunde	+1 auf Orientierung
Schwerpunkt Hinterhalte	1	Wahrnehm.	+1 auf Hinterhalte
Umgebungssinne Stadt	1	Wahrnehm.	+3 auf Wahrn. in Stadt

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	-1	gesucht in Mertalia
Gefolge	-	
Kontakte	4	viele Informanten und Gauner
Kreatur	-	
Mentor	2	alter Lehrmeister
Rang	-	
Relikt	-	
Stand	0	mertalisch Bürgerin
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zuflucht	2	Geheimversteck in Kanalisation

Stärken	Wirkung
Flink	+1 GSW
Gleichgewichtssinn	+3 auf Balancieren
Zusätzl. Splitterpunkte	+2 Splitterpunkte
Soziales Gespür	+2 in sozialem Konflikt
Robust	+1 LP
Scharfes Gehör	+2 auf hören
Scharfe Sicht	+2 auf sehen
Gesellig	verschafft temp. Kontakte

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
Laterne + Öl	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	2
Hiebwaffen	3
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	6
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	8	Handg.	4	2	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Skavona	14	Klingenwaffen	4	4	-	7	1W6+2	Durchdringung 2
Schlagstock	9	Hiebwaffen	4	2	-	6	1W6+2	Stumpf
Dornenhandschuh	8	Handgemenge	4	2	-	5	1W6	Defensiv 2, Entwaffn. 1,
								Parierw. 1

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
Dornenhandschuh	8	Handgemenge	4	2	-	0	Defensiv 2, Parierwaffe 1

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Entwaffnen (M)	1	Klingenw.	Gegner entwaffnen
Verteidiger	1	Klingenw.	Aktive Abwehr für Freunde

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Leder, leicht	2	0	1	0
Dornenhandschuh	0	0	1	0
Summe	2	0	2	0

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

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	0
Lunare	5
Kupfer	0

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Schattenmagie	9	3	2	4	-
			2		
			2		
			2		
			2		
			2		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Schattenschleier	Schattenm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	241	
Schattenmantel	Schattenm.	1	18	K4V1	1 T	Z	K	A, KF, V, KV	241	
Schattenwaffe	Schattenm.	1	18	K4V1	1 T	B	K	A, KF, V, KV	242	