Name	Leandris Thyakos

Ausbildung	Verwandlerin		
Kultur	Ioria	Abstammung	Künstler
Rasse	Gnomin	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	blond	Körpergröße	1,14 m
Augenfarbe	aquamarin	Gewicht	25 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Ioria

Mondzeichen	Der Blitz

Splitterpunkte	Normal 3					

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

Schwächen	
Sprachen	Iorisch, Basargnomisch
Kulturkunde	Ioria

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	4 Ticks sparen
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	1	1	
Intuition	INT	3	3	
Konstitution	KON	2	2	
Mystik	MYS	4	4	
Stärke	STÄ	1	1	
Verstand	VER	3	3	
Willenskraft	WIL	3	3	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	3			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	5	+1		GK + BEW
Initiative	INI	7			10 – INT
Lebenspunkte	LP	5			GK + KON
Fokus	FO	19	+5		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	18		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	20	+2		12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	17			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	2	0	BEW 1	STÄ 1	
Alchemie	8	1	MYS 4	VER 3	
Anführen	6	0	AUS 3	WIL 3	
Arkane Kunde	11	4	MYS 4	VER 3	
Athletik	2	0	BEW 1	STÄ 1	
Darbietung	12	6	AUS 3	WIL 3	
Diplomatie	6	0	AUS 3	VER 3	
Edelhandwerk	6	0	INT 3	VER 3	
Empathie	12	6	INT 3	VER 3	
Entschlossenheit	8	2	AUS 3	WIL 3	
Fingerfertigkeit	4	0	AUS 3	BEW 1	
Geschichte & Mythen	10	3	MYS 4	VER 3	
Handwerk	7	2	KON 2	VER 3	
Heilkunde	7	1	INT 3	VER 3	
Heimlichkeit	7	1	BEW 1	INT 3	2
Jagdkunst	5	0	KON 2	VER 3	
Länderkunde	8	2	INT 3	VER 3	
Naturkunde	9	3	INT 3	VER 3	
Redegewandtheit	12	6	AUS 3	WIL 3	
Schlösser & Fallen	4	0	INT 3	BEW 1	
Schwimmen	3	0	STÄ 1	KON 2	
Seefahrt	4	1	BEW 1	KON 2	
Straßenkunde	8	2	AUS 3	INT 3	
Tierführung	4	0	AUS 3	BEW 1	
Überleben	5	0	INT 3	KON 2	
Wahrnehmung	8	2	INT 3	WIL 3	
Zähigkeit	5	0	KON 2	WIL 3	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Faszinieren	1	Darbietung	Wahrn. d. Zuschauer senken
Ablenken	1	Redegew.	Mit Redegew. a. Kampf lösen
SP Lügen & Betrügen	1	Redegew.	+1 auf Lügen & Betrügen
Bevorzugte Gestalt*	1	Verwandl.	+3 für Verw. in diese Gestalt
Sparsamer Zauberer	1	Verwandl.	FO -1 für Verwandlungsz.
Rede mit mir	1	Empathie	Boni gg. Gegn. n. Einschätzen
Überlasten	1	Stärkungsm.	Stärkungsz. f. 15 T. verstä.
Heilungseffizienz	1	Heilungsm.	um zus. LP heilen
*Blaumeise			

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	2	respektierte Magierin
Gefolge	-	
Kontakte	3	kennt viele Leute an unterschiedl. Orten
Kreatur	-	
Mentor	2	farukanischer Magier 'Benazul Muzuf'
Rang	-	
Relikt	-	
Stand	0	Bürgerin von Ioria
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Flink	GSW +1
Erh. Fokuspool	+5 Fokuspkt.
Konzentrationsstärke	Schwerer zu stören
Hoher GW	GW +2
Feensinn	+6 Orient. Feenwelt
Weltgewandt	Kontakte sammeln
Literatin	Kann lesen/schreiben
Attraktivität	+1 Einstellung anderer

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-	Heiltrank, stark	-
Decke	-	Kartenspiel	-
Wasserschlauch	-	Kräuterfiebel	1
Essgeschirr	-	Gegengift, mittel	-
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		
Vademecum	1		
Schreibutensilien	-		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	1
Stangenwaffen	2
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
			BEW	STÄ				
Waffenlos	2	Handg.	1	1		5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Kampfstab	6	Stangenw.	3	1		9	1W10+2	Defensiv 2 u. weitere
Dolch	5	Klingenw.	3	1		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.
Verwandlungsmagie	12	6	4	2	
Heilungsmagie	13	6	4	3	
Stärkungsmagie	8	3	4	1	
			4		
			4		
			4		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Krallen	Verwandlung	0	15	K1	1 T	Z	kan.	A, V	234	
Rindenhaut	Verwandlung	1	18	K4V1	3 T	Z	kan.	A, KF, V, VF	240	
Kleintierform	Verwandlung	2	21	K8V2	4 T	Z	kan.	A, KF, V, VF	234	
Erfrischung	Heilung	0	15	K1	1 T	B	kan.	A, V	227	
Lebenskraft stärken	Heilung	1	21	K8V2	4 T	Z	kan.	A, KF, V, VF	235	
Leichte Heilung	Heilung	2	21	8V2	2 T	B	-	A, EF, V, VF	235	
Ausdauer stärken	Stärkung	0	15	K1	1 T	Z	kan.	A, V	224	
Zunge des Diplomaten	Stärkung	1	18	K4V1	1 T	Z	kan.	A, KF, V, VF	253	