Name	Miir Windblatt

Ausbildung	Kämpfer		
Kultur	Dämmeralben	Abstammung	Einsiedler
Rasse	Alb	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	rotbraun	Körpergröße	1,98 m
Augenfarbe	tiefgrün	Gewicht	82 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Dämmerwald

Mondzeichen	Segen der Mondkraft

Splitterpunkte	Normal	3				

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

Schwächen	Weltfremd ggü. Fremden
	Prinzipientreue: Zyklus des Lebens
	Duzt alle
Sprachen	Antial, Basargnomisch
Kulturkunde	Dämmeralben

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Reduziert Dauer von nat. Heilung
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	3	3	
Verstand	VER	1	1	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	9		-1	GK + BEW
Initiative	INI	6			10 – INT
Lebenspunkte	LP	8	+1		GK + KON
Fokus	FO	8			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19		+3	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	15			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	16			12 + KON + WILL

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

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Dompteur	1	Tierführung	Tiere erziehen
Rüstungsträger I	1	Zähigkeit	Behind. durch Rüstung -1
Geländekunde Wald	1	Überleben	+2 für Waldproben
Kühler Kopf 1	1	Entschl.	-1 Malus bei Störungen

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	1	kennt einige Alben des Dämmerwaldes
Kreatur	2	Papageidame 'Nania'
Mentor	2	Lehrmeister 'Kabar Reißzahn'
Rang	1	Mitglied der Grenzwächter
Relikt	2	Bathlia, Geschenk des Meisters
Stand	0	Teil der Gemeinschaft der Andarai
Vermögen	-1	Geld spielt keine wichtige Rolle
Zuflucht	1	Lieblingsort im Dämmerwald

Stärken	Wirkung
Attraktivität	Einstellung anderer +1
Dämmersicht	Lichtverhältnisse +2
Scharfes Gehör	Hören +2
Tiefreund	Tiere zugewandter
Robust	+1 LP
Erhöhte Lebensreg.	KONx3 für nat. Heilung
Asket	asketischer Lebensstil

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-	Beutel mit Rankensamen	-
Decke	-	Angelhaken und Schnur	-
Wasserschlauch	-	Waffenpolitur	1
Essgeschirr	-	Jagdmesser	1
Feuerstein/Stahl	-	Futterbeutel	1
5 Fackeln	-	Gegengift, leicht	-
Marschrationen x3	3		
15 Pfeile	-		
Köcher für Pfeile	-		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	4
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	0
Klingenwaffen	2
Stangenwaffen	6
Schusswaffen	6
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	11	Handg.	BEW 4	STÄ 3		6	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Bathlia	14	Stangenw.	4	4		10	2W6+4	viele, siehe MSK S. 26
Albenbogen	14	Schussw.	4	4		9	1W10+6	Scharf 4, DD 2, zweih.
Säbel	10	Klingenw.	4	4		9	1W6+4	Scharf 2
Liandia	12	Handg.	4	4		7	1W6+1	Entwaffnend 1
Schild	**Wert**	**Fertigk.**	**INT**	**STÄ**	**mod.**	**VTD+**		**Merkmale**
Liandia	12	Handg.	4	3	1	0		Defensiv 1, Entw. 1, Parierw. 0

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Opportunist	1	Stangenw.	WGS -3 bei Gelegenheitsa.
Scharfschütze	1	Schussw.	Kampfgetümmel ignorieren
Vorstürmen	1	Stangenw.	Bonusschaden bei Anlauf

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Chitinrüstung	+3	1	1(2)	1
Summe	3	1	1	1

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

Atemholen benutzt

Vermögen	
Solare	
Lunare	1
Kupfer	

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Naturmagie	7	3	MES 2	2	
Stärkungsmagie	8	3	MES 2	3	
			MES 2		
			MES 2		
			MES 2		
			MES 2		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Magischer Kompass	Naturmagie	0	15	1	1	Zauberer	-	A, V	237	
Wachstum	Naturmagie	1	18	4V1	3	5 m	-	A, EF, R, V, VF	250	
Ausdauer stärken	Stärkungsm.	0	15	K1	1	Zauberer	kan.	A, V	224	
Aura der Entschlossenh.	Stärkungsm.	1	18	K4V1	7	Zauberer	kan.	A, KF, V, VF, W	223	