Name	Nene Purpurnick

Ausbildung	Magier		
Kultur	Dakardsmyr	Abstammung	Händler
Rasse	Gnom	Geschlecht	männlich
Haarfarbe	blond	Körpergröße	1,12 m
Augenfarbe	blaugrau	Gewicht	27 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Dakardsmyr

Schwächen	ungeduldig
Sprachen	Basargnomisch, Dragoreisch
Kulturkunde	Dakardsmyr

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)					
Gesamt	15	EP für nächsten Heldengrad			100
		eingesetzt	15	offen	0

Mondzeichen	Segen der Mondkraft

Splitterpunkte	Nominal						
	3						

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

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	Zeit für Regeneration halbiert
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:	

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	3			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	6	+1		GK + BEW
Initiative	INI	8			10 – INT
Lebenspunkte	LP	4			GK + KON
Fokus	FO	21	+5		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	18		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	21	+2	+2	12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	17			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	4	1	BEW	STÄ	
Alchemie	11	4	MYS	VER	
Anführen	7	0	AUS	WIL	
Arkane Kunde	13	6	MYS	VER	
Athletik	4	1	BEW	STÄ	
Darbietung	7	0	AUS	WIL	
Diplomatie	8	2	AUS	VER	
Edelhandwerk	5	0	INT	VER	
Empathie	8	3	INT	VER	
Entschlossenheit	11	4	AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	5	0	AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	10	3	MYS	VER	
Handwerk	6	2	KON	VER	
Heilkunde	6	1	INT	VER	
Heimlichkeit	8	2	BEW	INT	2
Jagdkunst	5	1	KON	VER	
Länderkunde	6	1	INT	VER	
Naturkunde	11	6	INT	VER	
Redegewandtheit	9	2	AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	4	0	INT	BEW	
Schwimmen	3	1	STÄ	KON	
Seefahrt	3	0	BEW	KON	
Straßenkunde	6	1	AUS	INT	
Tierführung	5	0	AUS	BEW	
Überleben	5	2	INT	KON	
Wahrnehmung	8	2	INT	WIL	
Zähigkeit	5	0	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Hand des Zauberers	1	Heilungsm.	Reichweite Z --> B
Arkane Verteidigung I	1	Ark. Kunde	+3 Widerst. gg. Zauber
Geselle (Holzbearb.)	1	Handwerk	Gegenstandsqualität 1/2 mögl.
Fokuskontrolle	1	Schutzm.	Geringeres Risiko durch Patzer
Des Alchemisten Helfer	1	Naturkunde	Leichteres Sammeln von Zutaten
Artefaktkunde	1	Ark. Kunde	kann Artefakte identifzieren

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	2	viele gnomische Freunde
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	-	
Relikt	4	Amulett +2 GW
Stand	0	freier Sumpfgnom aus Dakardsmyr
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zuflucht	1	Versteck im Sumpf

Stärken	Wirkung
Flink	+1 GSW
Giftresistenz	+2 KW gegen Gift
Feensinn	Boni in Feenwelt/gg. Feen
Gleichgewichtssinn	+3 auf Balancieren
Hoher GW	+2 GW
Literat	kann lesen/schreiben
Erhöhter Fokuspool	+5 FO
Krankheitsresistenz	Boni gegen Krankheiten

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-	2-Personen-Zelt	4
Decke	-	Heiltrank +8 LP	-
Wasserschlauch	-	Gegengift, mittel	-
Essgeschirr	-	Kräuterfibel	1
Feuerstein/Stahl	-	Alchemistenhandschuhe	1
5 Fackeln	-	Atemmaske	2
Marschrationen x3	3	Einige Kräuter	-
Schreibutensilien	-		
Tagebuch	1		

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	3	Handg.	2	1		5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Säbel	5	Klingenw.	2	2		8	1W6+4	Scharf 2

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			2	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.
Schutzmagie	13	6	4	3	
Heilungsmagie	11	4	4	3	
Verwandlungsmagie	9	4	4	1	
			4		
			4		
			4		

Fokus					

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Kleiner Magieschutz	Schutz	0	15	K1	1 T	Z	kan.	A, V	234	
Alarm	Schutz	1	18	4V1	2 T	Z	6 Std.	A, EF, V, VF, W, WD	223	
Eiserne Aura	Schutz	2	21	K8V2	9 T	Z	kan.	A, KF, V, VF, W	226	
Ausdauer stärken	Heilung	0	15	K1	1 T	Z	kan.	A, V	224	
Lebenskraft stärken	Heilung	1	21	K8V2	4 T	Z	kan.	A, KF, V, VF	235	
Haarfarbe	Verwandlung	0	15	K1	1 T	Z	kan.	A, V	232	
Gesicht ändern	Verwandlung	1	18	K4V1	1 T	Z	kan.	KF, V, VF	232	