Name	Noiwen Semydis

Ausbildung	Entdeckerin		
Kultur	Ioria	Abstammung	Handwerker
Rasse	Zwergin	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	braun	Körpergröße	1,43 m
Augenfarbe	honigbraun	Gewicht	74 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Samutia

Mondzeichen	Omen des schwarzen Mondes

Splitterpunkte	Normal					

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

Schwächen	
Sprachen	Basargnomisch
Kulturkunde	Ioria

Heldengrad	1
maximales Attribut	+1
maximale Fertigkeitspunkte	6

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	SL zur Wurfwiederholung zwingen
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	2	2	
Intuition	INT	2	2	
Konstitution	KON	3	3	
Mystik	MYS	2	2	
Stärke	STÄ	2	2	
Verstand	VER	4	4	
Willenskraft	WIL	3	3	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	4			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	6			GK + BEW
Initiative	INI	8			10 – INT
Lebenspunkte	LP	8	+1		GK + KON
Fokus	FO	10			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	18		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	19			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	20	+2		12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	5	1	BEW 2	STÄ 2	
Alchemie	6	0	MYS 2	VER 4	
Anführen	5	0	AUS 2	WIL 3	
Arkane Kunde	8	2	MYS 2	VER 4	
Athletik	6	2	BEW 2	STÄ 2	
Darbietung	5	0	AUS 2	WIL 3	
Diplomatie	6	0	AUS 2	VER 4	
Edelhandwerk	6	0	INT 2	VER 4	
Empathie	9	3	INT 2	VER 4	
Entschlossenheit	5	0	AUS 2	WIL 3	
Fingerfertigkeit	6	2	AUS 2	BEW 2	
Geschichte & Mythen	14	6	MYS 2	VER 4	2
Handwerk	7	0	KON 3	VER 4	
Heilkunde	6	0	INT 2	VER 4	
Heimlichkeit	5	0	BEW 2	INT 2	1
Jagdkunst	7	0	KON 3	VER 4	
Länderkunde	8	2	INT 2	VER 4	
Naturkunde	7	1	INT 2	VER 4	
Redegewandtheit	8	3	AUS 2	WIL 3	
Schlösser & Fallen	10	6	INT 2	BEW 2	
Schwimmen	5	0	STÄ 2	KON 3	
Seefahrt	8	3	BEW 2	KON 3	
Straßenkunde	7	3	AUS 2	INT 2	
Tierführung	4	0	AUS 2	BEW 2	
Überleben	8	3	INT 2	KON 3	
Wahrnehmung	11	6	INT 2	WIL 3	
Zähigkeit	6	0	KON 3	WIL 3	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Schwerp. Sehen	1	Wahrn.	Sehen +1
Magische Sinne	1	Erkenntnism.	Wahrnehmung +1
Aufmerksam	1	Schl. & Fall.	Entdecken +1
Büchernarr	1	Ge. & Myth.	Schnellere Recherche
Meteorologe	1	Überleben	Bessere Wettervorhersage
Umgebungssinne	1	Wahrn.	Sinne auf/am Meer +1

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	3	Kennt viele einfache Leute an der Kristallsee
Kreatur	-	
Mentor	1	samutischer Kapitän 'Nereus Selanee'
Rang	-	
Relikt	4	Magischer Wälzer (Gesch. & Mythen +2)
Stand	0	einfache Bürgerin
Vermögen	0	einfacher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Scharfe Sicht	Sehen +2
Gutes Gedächtnis	Erinnern +3
Literat	Kann lesen + schreiben
Hoher körperl. Widers.	KW +2
Orientierungssinn	+3 auf Orientierungspr.
Robust	+1 LP/Stufe
Weltgewandt	Temp. Kontakte in
	fremder Kultur
Giftresistenz	+2 KW gg. Gift

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-	Papier (10 Bögen)	-
Decke	-	Federkiel	-
Wasserschlauch	-	Seil, Seide, 10 m	-
Essgeschirr	-	Dokumentenbehälter	1
Feuerstein/Stahl	-	Kreide	-
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		
Kompass	2		
Spitzhacke	3		

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	4	0	2	2		5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Wurfhammer	11	6	3	2		9	1W6+4	Improvisitert, Wurffähig
Kurzschwert	6	2	2	2		7	1W6+2	

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			2	2			

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Improvisation	1	Hiebw.	-2 WGS und +2 Schad.
Verteidiger	1	Hiebw.	AA für andere Pers.

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung

Rüstungen	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Tuchrüstung (leicht)	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.
Erkenntnismagie	12	6	2	4	
Windmagie	9	3	2	4	
			2		
			2		
			2		
			2		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Magie erkennen	Erkenntnis	0	15	1	2 T.	5 m	5 Sek.	A, R, V, WD	237	
Alarm	Erkenntnis	1	18	4V1	2 T.	Z	6 Std.	A, EF, V, VF, W, WD	223	
Einstellung erspüren	Erkenntnis	2	GW Ziel	8V2	7	5 m	-	A, EF, R, V, VF	225	
Sanfter Fall	Wind	0	15	K1	1 T.	Z	kan.	A, V	240	
Auftrieb	Wind	1	18	K4V1	2 T.	Z	kan.	A, KF, V, VF	M119	