

| Name | |
|------|--|
|------|--|

| Ausbildung | | | |
|------------|--|-------------|--|
| Kultur | | Abstammung | |
| Rasse | | Geschlecht | |
| Haarfarbe | | Körpergröße | |
| Augenfarbe | | Gewicht | |
| Hautfarbe | | Geburtsort | |

| Mondzeichen | |
|-------------|--|
|-------------|--|

| Splitterpunkte | Normal | | | | | |
|----------------|--------|--|--|--|--|--|
|----------------|--------|--|--|--|--|--|

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

| Schwächen | | |
|-------------|--|--|
| | | |
| | | |
| Sprachen | | |
| | | |
| Kulturkunde | | |

| Heldengrad | |
|------------|--|
|------------|--|

| | |
|--------------------|--|
| maximales Attribut | |
|--------------------|--|

| | |
|---------------------------|--|
| maximale Fertigungspunkte | |
|---------------------------|--|

Mondzeichen-Fähigkeiten

| Grad 1 | |
|---------|---|
| Grad 2 | |
| Grad 3 | <ul style="list-style-type: none"> 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) | | EP für nächsten Heldengrad | |
|-----------------------|--|----------------------------|--|
| Gesamt | | eingesetzt | |
| | | offen | |

| Attribute | Start | Wert | mod. |
|---------------|-------|------|------|
| Ausstrahlung | AUS | | |
| Beweglichkeit | BEW | | |
| Intuition | INT | | |
| Konstitution | KON | | |
| Mystik | MYS | | |
| Stärke | STÄ | | |
| Verstand | VER | | |
| Willenskraft | WIL | | |

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

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

| Meisterschaften | Schw. | Fertigk. | Wirkung |
|-----------------|-------|----------|---------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| Ressourcen | Wert | Bedeutung |
|------------|------|-----------|
| Ansehen | | |
| Gefolge | | |
| Kontakte | | |
| Kreatur | | |
| Mentor | | |
| Rang | | |
| Relikt | | |
| Stand | | |
| Vermögen | | |
| Zuflucht | | |

