Name	Tiai Schimmersee

Ausbildung	Klingentänzerin (Mystische Kriegerin)		
Kultur	Alb. Seebund	Abstammung	Händler
Rasse	Albin	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	weißblond	Körpergröße	1,92 m
Augenfarbe	blau	Gewicht	70 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Tairion

Mondzeichen	Der Blitz

Splitterpunkte	Normal 3					

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

Schwächen	Ehrgeizig, Stolz
Sprachen	Vintial, Basargnomisch
Kulturkunde	Albischer Seebund

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	5	5	
Intuition	INT	2	2	
Konstitution	KON	1	1	
Mystik	MYS	3	3	
Stärke	STÄ	2	2	
Verstand	VER	2	2	
Willenskraft	WIL	2	2	

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	5			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	10			GK + BEW
Initiative	INI	5	-3		10 – INT
Lebenspunkte	LP	6			GK + KON
Fokus	FO	20	+10		2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	19		+3	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	16			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	15			12 + KON + WILL

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

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Ausweichen I	1	Akrobatik	+2 VTD wenn bewusst
Blitzreflexe	1	Akrobatik	INI -3
Arkane Verteidigung I	1	Arkane Kunde	+3 Widerst. gg. Zauber
Gezielte Zauber	1	Kampfmagie	Kampfgetümmel ignorieren
Kind der Wellen	1	Wassermagie	+2 GSW bei Schwimmen
Sparsamer Zauberer	1	Wassermagie	FO -1 für Wasserz.

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	unbeschriebenes Blatt
Gefolge	-	
Kontakte	0	Handvoll Bekannte
Kreatur	4	kleiner Wasserelementar
Mentor	1	Kapitän aus alter Zeit
Rang	-	
Relikt	-	
Stand	1	angesehene Klingentänzerin
Vermögen	2	reichlicher Lebensstil
Zuflucht	-	

Stärken	Wirkung
Attraktivität	+1 Einstellung anderer
Dämmersicht	sieht in schlechtem Licht
Erhöhter Fokuspool x2	+10 FO
Gleichgewichtssinn	+3 auf Balancieren
Scharf	+2 auf hören
Tiervertrauter	Band zu Tiervertrautem

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-		
Decke	-		
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		

Kampffertigk.	FP
Handgemenge	0
Hiebwaffen	0
Kettenwaffen	6
Klingenwaffen	3
Stangenwaffen	0
Schusswaffen	0
Wurfwaffen	0

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	7	Handg.	5	2	-	5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Kettensichel	13	Klingenwaffen	5	2	-	8	1W10	Entw. 2, Lang,
								Umkl., Vielseit.
Maira	10	Klingenwaffen	5	2	-	6	1W6+1	Scharf 2

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

Kampfmeisterschaft	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Schild umschlagen	1	Kettenw.	Schilde ignorieren
Umreißen (M)	1	Kettenw.	Gegner umreißen

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	0
Lunare	20
Kupfer	0

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Kampfmagie	8	3	3	2	
Schutzmagie	9	3	3	3	
Wassermagie	11	6	3	2	
			3		
			3		
			3		

Fokus	

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Geisterdolch	Kampfm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	231	
Gegenstand beschädig.	Kampfm.	0	15	1	1 T	B	-	A, V	230	
Flammende Waffe	Kampfm.	1	18	K4V1	2 T	B	K	A, KF, V, VF	229	
Kleiner Magieschutz	Schutzm.	0	15	K1	1 T	Z	K	A, V	234	
Magische Rüstung	Schutzm.	1	18	K4V1	1 T	Z	K	A, KF, V, VF	237	
Katzenwäsche	Wasserm.	0	15	1	1 T	B	-	A, V	234	
Einfrieren	Wasserm.	1	KW	3V1	5 T	5 m	-	A, EF, R, S, V, VF	225	
Eislanze	Wasserm.	2	VTD	5V2	9 T	25 m	-	A, EF, R, S, V, VF	226	