Name	Vedrana Sertin

Ausbildung	Mauerstürmerin		
Kultur	Mert. Städtebund	Abstammung	Gesindel
Rasse	Zwergin	Geschlecht	weiblich
Haarfarbe	rot	Körpergröße	1,38 m
Augenfarbe	blau	Gewicht	60 kg
Hautfarbe	hell	Geburtsort	Talaberis

Mondzeichen	Der Blitz

Splitterpunkte	Normal						
	3						

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

Schwächen	Selbstüberschätzung
Sprachen	Mertalisch; Basargnomisch
Kulturkunde	Mertalischer Städtebund

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

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

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	temp.	
Größenklasse	GK	4			Rasse
Geschwindigkeit	GSW	8	+1		GK + BEW
Initiative	INI	4	-3		10 – INT
Lebenspunkte	LP	6			GK + KON
Fokus	FO	12			2 x (MYS + WIL)
Verteidigung	VTD	20		+1	12 + BEW + STÄ ± Rasse
Geistiger Widerstand	GW	17			12 + VER + WILL
Körperl. Widerstand	KW	18			12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	11	5	BEW	STÄ	
Alchemie	3	0	MYS	VER	
Anführen	6	0	AUS	WIL	
Arkane Kunde	4	1	MYS	VER	
Athletik	12	6	BEW	STÄ	
Darbietung	8	2	AUS	WIL	
Diplomatie	3	0	AUS	VER	
Edelhandwerk	4	0	INT	VER	
Empathie	7	3	INT	VER	
Entschlossenheit	8	2	AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	8	3	AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	3	0	MYS	VER	
Handwerk	3	0	KON	VER	
Heilkunde	4	0	INT	VER	
Heimlichkeit	13	6	BEW	INT	1
Jagdkunst	3	0	KON	VER	
Länderkunde	4	0	INT	VER	
Naturkunde	4	0	INT	VER	
Redegewandtheit	8	2	AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	12	6	INT	BEW	
Schwimmen	5	0	STÄ	KON	
Seefahrt	5	0	BEW	KON	
Straßenkunde	11	6	AUS	INT	
Tierführung	5	0	AUS	BEW	
Überleben	5	0	INT	KON	
Wahrnehmung	11	4	INT	WIL	
Zähigkeit	6	0	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Kletteraffe	1	Athletik	Schnelleres Klettern
Leisetreter	1	Heimlichk.	Leise schnelle Bewegung
Aufmerksam	1	Schl. & Fallen	Leichter Fallen entdecken
Gerüchte aufschnappen	1	Straßenk.	+3 auf entspr. Proben
Schwarzmarkt	1	Straßenk.	Bessere Preise a. d. Schwarzm.
Fokuskontrolle	1	Schattenm.	Abgeschwächte Zauberpatzer
Unauffällig	1	Heimlichk.	Erleichtert Verbergen
Vorsicht I	1	Schl. & Fallen	Boni gegen Fallen

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	-1	gesucht in Mertalia
Gefolge	-	
Kontakte	4	viele Informanten und Gauner
Kreatur	-	
Mentor	-	
Rang	2	Angesehene Einbrecherin der 'Familie'
Relikt	-	
Stand	-1	Nichtbürger
Vermögen	1	bequemer Lebensstil
Zuflucht	3	Unterkünfte der Familienmitglieder

Stärken	Wirkung
Giftresistenz	+2 KW gg. Gift
Robust	+1 LP
Orientierungssinn	+3 auf Orientierung
Verbesserte Init.	Initiative -3
Flink	+1 GSW
Zielstrebig	Boni für Annäherung an Ziel
Gleichgewichtssinn	+3 auf Balancieren
Scharfes Gehör	+2 auf Hören

Ausrüstung	Last	Ausrüstung	Last
robuste Kleidung	-	Brecheisen	2
Decke	-	Kreide	-
Wasserschlauch	-		
Essgeschirr	-		
Feuerstein/Stahl	-		
5 Fackeln	-		
Marschrationen x3	3		
Wurfhaken	2		
Seil, verstärkt, 10 m	2		

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

Waffen	Wert	Fertigk.	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Merkmale
Waffenlos	6	0	3	3		5	1W6	Entw. 1, Stumpf, Umkl.
Kurzschwert	10	4	3	3		7	1W6+2	
Wurfdolch	10	4	3	3		3	1W6+1	Nahkampftauglich

Schild	Wert	Fertigk.	INT	STÄ	mod.	VTD+	Merkmale
			3	3			

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.
Schattenmagie	11	6	2	3	
			2		
			2		
			2		
			2		
			2		

Fokus					

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Verstärkung	Seite	Kan. Pkt.
Schattenspiel	Schatten	0	15	K1	2 T	5 m	kan.	A, R, V	242	
Schattenmantel	Schatten	1	18	K4V1	1 T	Z	kan.	A, KF, V, VF	241	
Verhüllung	Schatten	2	21	K8V2	4 T	Z	kan.	A, KF, V, VF	249	